

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN

FIGURINO COMO NARRATIVA NÃO VERBAL:
UMA ANÁLISE DO FIGURINO DE DAENERYS TARGARYEN DA SÉRIE GAME OF
THRONES

ALUNO: DIANE MARIA DA SILVA

CARUARU
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN
GRADUAÇÃO EM DESIGN

FIGURINO COMO NARRATIVA NÃO VERBAL:
UMA ANÁLISE DO FIGURINO DE DAENERYS TARGARYEN DA SÉRIE GAME OF
THRONES

ALUNA: DIANE MARIA DA SILVA

Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste como requisito final para a obtenção do título acadêmico de bacharel em Design, sob a orientação da Prof. Dr. Ana Paula Celso de Miranda e coorientação do Prof. Dr. Amilcar Bezerra

CARUARU

2016

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

S586f Silva, Diane Maria da.
 Figurino como narrativa não verbal: uma análise do figurino de Daenerys Targaryen da série Games of Thrones. / Diane Maria da Silva. – 2016.
 122f. il. ; 30 cm.

 Orientadora: Ana Paula Celso de Miranda
 Coorientador: Amílcar Bezerra Almeida
 Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2016.
 Inclui Referências.

 1. Comunicação. 2. Figurino. 3. Games of Thrones. I. Miranda, Ana Paula Celso de (Orientadora). II. Almeida, Amílcar Bezerra (Coorientador). III. Título.

740 CDD (23. ed.)
UFPE (CAA 2016-195)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

DIANE MARIA DA SILVA

**Figurino como narrativa não verbal: Uma análise do figurino de Daenerys
Targaryen da série Game of Thrones**

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) DIANE MARIA DA SILVA.

APROVADO(A)

Caruaru, 11 de Janeiro de 2016.

Prof^a. Dr^a. Ana Paula Celso de Miranda

Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra

Prof^a. Dr^a. Amanda Mansur Custódio Nogueira

Dedicatória

Dedico esse trabalho principalmente a minha família: Severino, Maria das Graças, David e principalmente meu sobrinho Davidson por sempre achar tudo o que faço a coisa mais incrível do mundo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais Severino Pereira e Maria das Graças por sempre me ajudarem em tudo na vida, por toda paciência da minha mãe e ajuda com meus projetos, por toda procura a tecidos, papeis e afins, por todas às costuras, por sempre ser quem me socorre, seja em projetos ou doenças. E por toda paciência, calma e pelo melhor café do mundo agradeço ao meu pai, por seu cuidado e por sempre acreditar em mim e em todas as escolhas que faço, por toda preocupação de ambos em todas as noites que passei acordada concluindo projetos ou doente por falta de descanso, por todas as vezes que me ajudaram a cortar e costurar e por me deixarem livre em minhas escolhas, me deixando traçar a minha vida da forma que quero. Obrigado por tudo.

Ao meu irmão David, único e melhor irmão possível e seus abraços que sempre me acalmaram desde quando era criança e meu sobrinho Davidson por sempre me achar a pessoa mais criativa e dizer que sou a melhor do mundo, sendo um grande incentivo para sempre dar o melhor de mim e nunca desistir de meus sonhos.

Agradeço meus grandes amigos que sempre tiveram ao meu lado, Rafael um irmão que a vida me deu que sempre me apoiou, ouviu meus problemas e me fez rir para esquecer o estresse. João Paulo que me ouviu e aconselhou a não desistir do curso. Rodrigo que sempre me ajudou em tudo, obrigado pela confiança, pelas conversas, pelas músicas na volta para casa e por tudo que já passamos juntos. Hyally a amiga conselheira que sei que posso contar a qualquer momento. Jeisiany amiga de infância que sempre me incentivou a dar o melhor de mim. Graziela por sempre se preocupar comigo por todos os anos de amizade, por todas conversas e por sempre me ouvir e compreender. Wesley amigo que encontrei no CAA por acaso e que se tornou a pessoa das conversas na madrugada enquanto fazíamos algum trabalho. Agradeço também a Elzilane por todas as risadas, historias e aventuras nesses anos de faculdade.

Agradeço a duas “pessoinhas” que começaram o curso comigo e que sempre estão ao meu lado me ajudando em tudo (e formando o trio das Meninas Super Poderosas ou quase isso). Bruna (ninja) que só me tornei amiga no terceiro período e nunca mais larguei a amizade, abrigado pela companhia, conversas, surtos por músicas e doramas, pelos projetos que fizemos juntas e por partilhar alguns sonhos

em comum, e por sempre ver as coisas pelo lado bom e Geisi (entendedor dos paranauês), amiga desde o primeiro período e com quem partilhei muitas emoções desde então, amiga de risos, projetos, preocupações, estresses, desesperos, estágio, também de lágrimas e palhaçadas, com quem dividi muito do que pensei e do que vive nesses últimos anos, obrigado por toda ajuda, por toda paciência, por todos os momentos e por ser tão dramática quanto eu. Obrigado meninas por terem aparecido na minha vida e fazerem parte desse momento.

Um super obrigado aos meus orientadores que tanto me ajudaram: Ana Paula de Miranda (diva eterna!) por ter me aceitado como orientanda, por ter partilhado comigo conhecimentos que mudaram muito o que eu pensava sobre o mundo da moda e seus significados desde quando entrei no curso de Design e por todo seu esforço em me orientar a distância; e ao professor Amilcar Bezerra pela disponibilidade em me orientar, se dispondo a ajudar com uma análise enorme que tanto me preocupava, obrigado por toda a atenção que teve.

Obrigado a todos que formam a Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste e a todos que fizeram parte desse momento da minha vida e que de alguma forma me ajudaram por todo esse tempo.

E por fim obrigado à vida por esse momento inesquecível e ao destino que está à minha espera em uma nova aventura.

Epígrafe

I'm learning to walk again

I believe I've waited long enough

Where do I begin?

Foo Fighters – Walk

Resumo

Este estudo consiste em uma análise do figurino da personagem Daenerys Targaryen do seriado Game of Thrones, buscando entender como a construção e como os elementos que compõe o seu figurino traz significação e narra sobre a personagem, ajudando a trazer sentido para a narrativa.

Para tal, a princípio foi realizada uma pesquisa bibliográfica buscando entender como as roupas significam e como se dá a construção significativa do figurino, de que forma o figurinista trabalha à transformar narrativa em figurino, compreendendo ao figurino significados narrativos tais quais da narrativa falada e interpretada pelo ator.

Buscando entender qual a importância do figurino para a narrativa, para o ator e para a construção do personagem, sendo o figurino também uma forma importante de influência de consumo de artigos relacionados a ele ou a narrativa no qual ele está inserido.

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

Abstract

This study consists analysis Daenerys Targaryen's costumes personal of the Game of Thrones series, searching to understand how to build and how the elements that make your costumes brings meanings and tells about the character and helping to bring sense to the narrative.

To do this at first, a literature research was conducted in order to understand how the clothes mean and how is the significant construction of the costumes, how the costumer designer works to transform the narrative in costumes, comprising to the costumes narrative meanings just like the spoken narrative and interpreted by actor.

Seeking to understand how important the costumes for the narrative are, for the actor and for build the character, the costumes are also an important way to consumption influence of the products related to costumes or narrative in which it is inserted.

Keywords: Communication, costumes, Game of Thrones

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Look por Manish Arora na Paris Fashion Week 2015.	63
Figura 2 - Look por Manish Arora na Paris Fashion Week 2015.	63
Figura 3 - Look por Helô Rocha para o inverno 2015 da Têca.	64
Figura 4 - Look por Gloria Coelho para outono/inverno 2016.	64
Figura 5 - Look por Proenza Schouler para primavera 2015.	65
Figura 6 - Look por Céline para primavera 2015.	66
Figura 7 - Look por Dior para primavera 2015.	66
Figura 8 - Look por Ellie Saab para primavera 2015.	67
Figura 9 - Look por Estella McCartney para primavera 2015.	67
Figura 10 - Look por Givenchy para outono/inverno 2013.	68
Figura 11 - Look por Versace para primavera 2015.	68
Figura 12 - Cena do primeiro episódio da primeira temporada. Winter is Coming. ...	70
Figura 13 - Screenshots da cena do primeiro episódio.	71
Figura 14 - Cena do décimo episódio da primeira temporada. Fire and Blood.	76
Figura 15 - Screenshots da cena do décimo episódio.	77
Figura 16 - Cena do décimo episódio da segunda temporada. Valar Morghullis.	81
Figura 17 - Screenshots da cena do décimo episódio da segunda temporada.	82
Figura 18 - Cena do quarto episódio da terceira temporada. And Now His Watch is Ended.	89
Figura 19 - Screenshots da cena do quarto episódio da terceira temporada.	90
Figura 20 - Cena do décimo episódio da quarta temporada. The Children.	95
Figura 21 - Screenshots da cena do décimo episódio da quarta temporada.	96
Figura 22 - Cena do nono episódio da quinta temporada. The Dance of Dragons..	101
Figura 23 - Screenshots da cena do décimo episódio da quinta temporada.	102
Figura 24 - Painel de elementos.	110

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Protocolo de análise de cenas e Funções do figurino. Primeira cena.	74
Tabela 3 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Segunda cena.	79
Tabela 5 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Terceira cena.	86
Tabela 7 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Quarta cena.	93
Tabela 9 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Quinta cena.	99
Tabela 11 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Sexta cena.	106

SÚMARIO

INTRODUÇÃO	14
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	17
1. GERENCIAMENTO DE APARÊNCIA.....	17
2. FIGURINISTA COMO GERENCIADOR DE APARÊNCIA	24
3. FIGURINO.....	29
4. FIGURINO COMO NARRATIVA NÃO VERBAL	34
5. CONSUMO DE IMAGENS POR MEIO DA CULTURA DE MASSA.....	39
6. PERCURSO METODOLÓGICO	44
7. CONHECENDO A PERSONAGEM	50
7.1 George R. R. Martin e o seu mundo Game of Thrones	50
7.2 A construção do mundo Game of Thrones na série.....	55
7.3 Daenerys Targaryen a Nascida da Tormenta	59
8. ANÁLISE DOS RESULTADOS	70
8.1 A princesa.....	70
8.2 O renascimento: a mãe dos dragões	76
8.3 A rainha dos dragões	81
8.4 A líder	89
8.5 A “mártir”	95
8.6 A protegida.....	101
9. ANÁLISE GERAL / COMPARAÇÃO ENTRE AS CENAS	107
CONSIDERAÇÕES FINAIS	114
IMPLICAÇÕES PARA O DESIGN	116
REFERÊNCIAS.....	117

INTRODUÇÃO

Sendo as roupas tão significativas ou mais que as palavras faladas, o quanto essas podem comunicar sobre quem a veste? Em busca de nos adaptarmos a situações e lugares, passamos a mudar nossas roupas e estilos, de forma a conseguir nos socializar com os outros ou mostrar determinada parte de nossas preferências pessoais e personalidade. As roupas conseguem trazer em si significados, conseguindo comunicar quem somos e em muitas vezes qual situação ou lugar estamos por meio de formas, cores, detalhes e volumes.

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

Diante desse entendimento esse estudo busca apresentar por meio de análise de que forma os elementos que constituem uma roupa conseguem comunicar, para isso esse estudo a princípio detém como base o entendimento que envolve os significados e valores comunicacionais das roupas e por quais motivos colocamos ou encontramos esses significados. E de que forma o vestuário consegue interpretar ou representar diferentes papéis, da mesma forma que um personagem e seu figurino.

O figurinista como um dos principais responsável por gerir significados nas roupas de personagens usa de análises, pesquisas e estudo sobre enredo e personagem, para conseguir construir no figurino diversos significados que o personagem irá carregar em si e que poderão mudar durante a narrativa.

O presente estudo consiste em entender se as roupas, em específico os figurinos conseguem cumprir seu valor comunicacional. Assim sendo, foi escolhido como objeto de estudo conjuntos de figurinos, devido a carga significativa que trazem, isso em busca de compreender e encontrar os significados nas peças que devem trazer valores comunicacionais agregados a sua configuração, visto que o mesmo consegue 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.

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.

O designer de moda como *Stylist* trabalha com a formação de imagens de moda, da mesma forma que um figurinista trabalha na construção de imagens de personagens, buscando transmitir imagens adequadas para cada personagem. Assim o figurinista e o figurino são partes importantes para a constituição de uma personagem, pois consegue comunicar quem o personagem é dentro da narrativa.

Dessa forma a relevância desse estudo se faz de modo que os significados dos figurinos geram identificação do personagem pelo público e influência dentro do mercado de consumo de imagens e produtos.

Os significados que a personagem traz em conjunto com a narrativa é o que irá fazer com que a 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 que se tornam símbolos do mesmo por estarem ligados a ele e que serão utilizados para a construção de produtos, se tornando dessa forma uma das mais importantes funcionalidades da análise de composição de figurino, entender os

significados dos elementos do figurino para a constituição de produtos que serão comprados e consumidos pelos telespectadores.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1. GERENCIAMENTO DE APARÊNCIA

O ser humano busca distinguir-se dos demais que o rodeia desde a antiguidade onde se fazia o uso de elementos como dentes, garras, conchas e pedras como adornos sobre o corpo (BRAGA, 2008). Desde os primórdios o humano busca e se preocupa em achar uma forma de diferenciação e distinção em questão de aparência/imagem em relação ao outro.

Castilho (2009) afirma que mesmo que algumas sociedades humanas desconheçam por completo o significado da “roupa” - aqui a roupa podendo ser entendida como forma de significação e comunicação – não há nenhuma dessas sociedades que não use adornos como forma de se enfeitar, os indivíduos tentam de alguma forma construir um caráter discursivo sobre si próprio. Independentemente de ter esse entendimento sobre a busca de uma autoimagem ou como a própria imagem pode comunicar, se consegue de alguma forma comunicar mensagens sobre preferências e gostos pessoais, mesmo que essa escolha tenha sido feita de forma aleatória.

Existe a busca por elementos que consigam transmitir os significados de nossa personalidade e preferências aos outros. Produtos e artefatos que passam a ser compreendidos como símbolos e que servem para o usuário como forma de constituir significados que causem reações ao outro que o observa. De acordo com Garcia e Miranda (2005) 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 dentro da sociedade, se torna uma linguagem que não é falada.

O vestuário sendo visto como forma de comunicação de significados ganha uma relação dialética, torna-se um argumento sobre o “eu”, não é apenas um peça de adorno. O indivíduo busca produzir sentido e interagir com o outro e se dispõe a fazer o gerenciamento de sua aparência (GARCIA E MIRANDA, 2005). Gerenciamento de aparência pode ser tido como a

forma de se vestir e suas escolhas para conseguir transmitir o significado planejado. Já que o vestuário consegue falar e comunicar sem ajuda de expressões corporais ou falas, devido ao poder de conseguir por si só, transmitir códigos e significados. A roupa como forma de comunicação não verbal, contém uma mensagem que pode divergir em significados ou interpretações devido a bagagem cultural que o receptor carrega (BARNARD, 2003).

Para que exista uma leitura correta da mensagem é necessário que exista entendimento sobre os símbolos e significados ali presentes para que não aconteça um erro de interpretação, uma falha comunicacional. Para Barnard (2003, p.52) essa mensagem criada por meio de elementos do vestuário é intencional, sendo “o que é mais importante nessa descrição de comunicação é a intensão e o remetente e a eficácia do processo de transmissão e o efeito em quem a recebe”.

Já que usamos as roupas como forma de associação e dissociação, a roupa pode ser compreendida como forma de relação social. Torna-se fundamentalmente importante à aparência para o meio social ao qual se vive, sendo por meio das roupas que podemos gerar associações e dissociações a determinados grupos de pessoas. Então ser diferente, chamar a atenção para si ou distinguir-se de outros faz parte dessa interação e identificação do indivíduo diante da sociedade.

É por meio das roupas que muitas vezes conseguimos criar uma relação com o outro, esse outro o qual podemos chamar de observador. Dessa forma procuramos nos tornar visíveis para conseguirmos nos dar sentido, carregando significados e conseguindo transmiti-los aos outros. O indivíduo busca por meio de relação simbólica determinada imagem, para se mostrar e interagir socialmente, “o consumidor sofre influência social que afeta diretamente seu comportamento de compra e de consumo. 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).

O ato de se vestir sendo uma forma de produzir e conseguir transmitir significados (GERALDI, 2002) e as roupas podendo ser pensadas como um

significado que o usuário iria combinar em conjunto (BARNARD, 2003). Então pode se dizer que as roupas são um conjunto de significados e peças diferentes que compõe um look e que possuem codificações e significações divergentes. Esses significados diversos escolhidos pelo usuário ao se vestir é o que chamamos de gerenciamento de aparência. O encontro de vários significados se tornando um significado maior e único, transmitindo dessa forma personalidade, preferências, etc.

Uma forma pela qual podemos nos entender é por meio das escolhas que fazemos em nosso vestuário, os símbolos que escolhemos usar e seus significados que são agregados por nós mesmos e pelos que nos cercam. “Gestão de aparência proporciona uma saída para aproximação visual, tanto quanto possível do eu ideal.” (KAISER, 1990, p. 182, tradução nossa).¹

Com o uso do gerenciamento de aparência é possível o indivíduo conhecer mais de si próprio e com esse conhecimento fazer esse gerenciamento com mais facilidade, conseguindo transmitir a imagem que quer para si.

Kaiser (1990, p.5, tradução nossa) explicar o gerenciamento de aparência, dizendo que:

Gerenciamento de aparência engloba toda a atenção, decisão e atos relacionados com a aparência pessoal (ou seja, o processo de pensar e na verdade a realização de atividades relacionadas com a forma da aparência). Este conceito inclui todas as atividades relacionadas com a forma de aparecer. Este conceito inclui todas as atividades e processos de pensamento que levam à compra e desgaste de peças de vestuário, bem como processos de modificação do corpo (por exemplo, dieta e exercício). Gestão de aparência engloba o que fazemos com e para o nosso corpo visualmente, bem como a forma que planejamos e organizamos estas ações (por exemplo, tomar decisões sobre a compra de vestuário, e uso e avaliações pessoais e sociais que tais decisões implicam). Os indivíduos podem variar em seu nível de envolvimento com vestuário e preocupação com a aparência. No entanto, a gestão aparência é um conceito universal. Todos os indivíduos se envolvem em alguma forma de gestão de aparência diariamente.²

Nota ¹ “Appearance management affords an outlet for approximating visually, as closely as possible, one's ideal self.” (Kaiser, 1990, p.182)

Nota² “Appearance management encompasses all attention, decisions, and acts related to one's personal appearance (that is, the process of thinking about and actually carrying out activities pertaining to the way one looks). This concept includes all activities pertaining to the way one looks. This concept includes all activities and thought processes leading to the purchase and wear of clothing items, as well as processes of body modification (for example, dieting and exercising). Appearance management encompasses what we do to and for our bodies visually, as well as how we plan and organize these actions (for example, making decisions about attire to buy and wear and assessing the personal and social implications of such decisions). Individuals may vary in their level of involvement with clothing and appearance concerns. However, appearance management is a universal concept. All individuals engage in some form of appearance management on a daily basis.” (Kaiser, 1990, p. 5)

O gerenciamento da aparência então é o processo em que podemos observar, avaliar e escolher a forma que iremos nos mostrar para a sociedade, ou seja os significados e mensagens a serem transmitidos aos outros. Sendo de uma forma ou de outra usado diariamente, fazendo o uso de símbolos que nos tragam significados e comunique uma mensagem de quem nós somos para quem observa.

Para Castilho (2009) o vestuário consegue construir variações que são possíveis de recursos próprios da manipulação, como decorar, ornamentar e vestir o corpo por meio de trajes ou adornos que passam a “conversar” com o corpo são analisados do ponto de vista da manipulação. As roupas ou acessórios que são usadas com o principal motivo de significação, podem ser vistos como forma de manipulação. Pode-se dizer então que o gerenciamento de aparência é uma forma de manipulação de imagem, já que o indivíduo percebendo que a mensagem que carrega não lhe agrada ou o satisfaz mais por meio de observação gerada pode mudar a linguagem que carrega em si.

Afinal, a roupa ao ser vestida consegue constituir uma imagem possível de leitura e compreensão. “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 com as observações de Goffman (1985) onde fala que as estratégias usadas para a manipulação de imagem são 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. “Os observados transformam-se numa equipe de atores, e os observadores em plateia” (GOFFMAN, 1985, p. 230). Porém não são apenas atores/atrizes, são indivíduos que se esforçam para interagir uns com os outros (KAISER, 1990). A mudança de aparência servindo como uma forma de interação social, onde se busca adaptar-se da melhor forma a cada situação.

Assim, o indivíduo passa interpretar papéis como no teatro, para outros indivíduos e grupos do qual faz ou pretende fazer parte moldando a apresentação de si próprio, o seu “self”, o auto conceito que tem como

divisões básicas o auto conceito real, ideal e social. Sendo o auto conceito real como as pessoas percebem a si próprias, como elas realmente são, o auto conceito ideal como as pessoas gostariam de ser percebidas, ou seja, o que elas almejam ser; e o auto conceito social que é a forma como se apresenta para os outros, a imagem que se apresenta diante da sociedade (Sirgy, 1982). Já Goffman (2001) entende a representação do “eu” como um “gerenciamento de impressões” que apresenta um caráter interpessoal, porém também é uma forma de etiqueta aprendida no meio social e ao longo da vida sendo resultado de acordos sociais devido a atos de interação.

Por meio das formas que mostramos na sociedade, a significação real dos símbolos que carregamos não depende apenas de nós mesmos – o observado – e sim também da sociedade a qual fazemos parte. E mesmo diante de interações sociais e trocas de significados para o comunicador se torna de extrema importância os significados que carrega e seu conceito próprio, sendo as informações sobre o indivíduo o que define a situação dessa interação social. Isso faz com que os outros sejam capazes antecipadamente de saber o que o indivíduo irá esperar deles - os outros - as pessoas do convívio social e o que dele podem esperar (GOFFMAN, 1985).

Essa identidade que pode ser construída podendo ser verdadeira ou falsa, já que podemos mostrar a imagem que quisermos e usar símbolos que podem divergir da nossa personalidade. Quando compramos e usamos uma roupa podemos fazer de forma consciente e inconsciente combinações que podem transmitir aos outros significados falsos ou verdadeiros sobre nós mesmos, nossa personalidade e sobre o que gostamos e consumimos. Dessa forma, como dito anteriormente podemos usar do gerenciamento de aparência para manipular nossa imagem e os significados a serem comunicados. Como se pudéssemos desempenhar papéis e criar personagens. Fisher-Mirkin (2001, p.149) dialoga sobre afirmando que: “Vestindo um determinado modelo podemos desempenhar papéis projetando-nos a estilos de vida e ambientes que tem pouca semelhança com os nossos próprios”.

Esses significados falsos podem vir acontecer de forma consciente ou inconsciente, sendo uma mentira criada para transparecer outros significados.

Talvez o aspecto mais difícil na comunicação da maneira de se vestir seja o fato de qualquer língua capaz de transmitir uma informação ser também capaz de transmitir uma falsa informação. Pode-se mentir na linguagem das roupas assim como em inglês, em francês ou em latim, e esse tipo de fraude tem a vantagem de, geralmente, não se poder ser acusado de fazê-lo deliberadamente. (LURIE, 1997, p.39).

Esses significados enganosos podem ser gerados e interpretados como ambiguidade, erro, auto ilusão, má interpretação da sociedade e até ironia. Tendo em vista que em cada situação social, o indivíduo consegue se transformar e se adaptar à situação se vestindo muitas vezes e por vezes agindo de formas diferentes do seu “eu” real, uma forma momentânea, por motivos relacionados a situações sociais. Por meio disso e de suas ações vistas pelos outros, o indivíduo age de forma a fazer um gerenciamento de impressão, que seria o gerenciamento de como agimos, em relação a gestos, falas e porque não dizemos vestuário já que ela faz parte a imagem que mostramos. Essa manipulação ou gerenciamento de impressão se liga diretamente ao gerenciamento de aparência por meio das “apresentações do self, onde se são vinculadas representações de identidade e individualismo” (Braga, 2007, p.3).

Como dito anteriormente são seus símbolos e suas significações e também seus gestos e formas de agir e falar que podem ser gerenciados para que dessa forma transmita a mensagem que o indivíduo deseje, seja ela verdadeira ou não, independentemente do local onde será observada ou quem irá observar, porém é necessário lembrar que a significação depende do entendimento do observador sobre a mensagem.

Desse modo, é necessário estar sempre atento para a impressão que quer causar no outro, esquematizando precisamente a definição da situação, ou seja, montando o palco para um tipo de jogo específico de comunicação, tendo algum outro como referência de interlocução, embora, aparentemente, o papel da plateia possa parecer passivo. (CIDREIRA, p.4, 2012)

Podemos atingir o significado que queremos por meio do que usamos, usar da comunicação, do significado e expressão que as peças carregam, usando o gerenciamento da aparência e de impressão para transmitir

significados. É possível gerenciar a própria imagem e impressão para que dessa forma possamos apresentar diante da sociedade a imagem e significados que queremos. O gerenciamento de aparência como meio de análise dos significados que as roupas possuem nos possibilita a construção da imagem com os significados que desejamos, dessa forma pode-se inferir que a nossa roupa atua como um figurino de nos mesmo, visto que interpretamos diferentes papéis na sociedade, ou seja, é como se tornássemos personagens diferentes em cada momento e mostrássemos no vestuário imagens e conceitos diferentes em momento sociais diferentes e que nos significam diante dos outros nesses momentos.

2. FIGURINISTA COMO GERENCIADOR DE APARÊNCIA

As roupas conseguem trazer em si configurações simbólicas e comunicativas, que podem ser ordenadas para que se transformem nos significados que queremos transmitir, isso porque às roupas conseguem significar seus usuários. O figurinista é o responsável de trazer esses significados ao figurino de um personagem por meio das peças de roupa e acessórios que o personagem irá usar, ajudando o ator a conseguir completar o personagem e trazer significação maior a ele durante a encenação.

O figurinista fazendo o uso do gerenciamento de aparência, dá a cada personagem significados diferentes da mesma forma que um *stylist*, que constrói imagens por meio do vestuário. *Stylist* pode ser explicado como “profissional responsável por criar e desenvolver o conceito de uma imagem em uma mídia que pode ser secundária, como o indivíduo vestido ou os desfiles de moda, ou terciária, como as imagens de sites ou da TV.” (Roncolleta e Barros, 2007, p. 02).

O *stylist* consegue interpretar os significados da moda e trabalha com a combinação para conseguir a formação de um *look*. Apesar de sua imagem geralmente ser relacionada a construção de imagem de moda, essa não é a sua única área de atuação, o *television styling* ou também o *stylist* de filmes conhecidos no Brasil como figurinistas (jornais, novelas, programas de tv, etc) e figurinistas de cinema (cinema, filmes nacionais). Internacionalmente são conhecidos como *costumer designers*, são conhecidos como figurinistas que utilizam da área do saber da construção de imagens que funcione para tais mídias e podendo muitas vezes precisar e fazer o uso das habilidades de designer para essa construção (Roncolleta e Barros, 2007).

Diante disso conseguimos ver a ligação entre o figurinista e o designer de moda como *stylist* devido à compreensão que ambos têm sobre composição, significação e transmissão de mensagens por meio do vestuário. Mesmo com a capacidade do designer sobre essas áreas de conhecimento ainda existem certas dificuldades e receios sobre um designer ficar a cargo da produção de figurino. É algo que é encarado de forma

negativa devido à imagem do designer de moda estar muitas vezes ligada à moda e à roupa de passarela e não ao vestuário como significação. Mas vale ressaltar que estilistas de grande renome trabalharam como figurinistas como Paul Poiret (1879-1944), Coco Chanel (1883-1971) ou Hubert de Givenchy que consagrou a atriz Audrey Hepburn com suas criações que fizeram parte do figurino de filmes como Sabrina (1954), Cinderela em Paris (1957) e Bonequinha de Luxo (1968). Porém Gianni Ratto (2004) figurinista explica que não existe uma forma de diferenciação na formação profissional seja vindo das artes plásticas, da moda ou teatro.

Existem outras características que são mais relevantes que a área de formação do figurinista. “O talento é básico. Sem talento não se faz nada. Agora, sem experiência também não, ou sem conhecimentos técnicos” (MUNIZ, 2004, p. 74). Os profissionais vindos de áreas diferentes levam consigo linguagens diferentes que provém de suas áreas de formação e de suas experiências. Dessa forma o que importa não é origem do profissional e sim sua capacidade de conseguir transmitir os significados certos quando montar o figurino.

O figurinista como responsável por dar significados à roupa do personagem tem como principal papel contribuir para a criação e construção do figurino, sendo ele “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 principalmente estudo e pesquisa, sobre enredo e personagens, época em que a narrativa se passa, tentar entender personagens e história e cada detalhe do psicológico da personagem. E mais profundamente um estudo de cada personagem e época em que a narrativa se passa, assim se começa a compreender os significados que serão transmitidos.

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 e COSTA, 2010, p.90).

A pesquisa e conhecimentos técnicos como moulagem, modelagem, caimento dos tecidos e suas propriedades entre outros muitas vezes são necessários, da mesma forma que a criatividade, a facilidade de encontrar

soluções de forma rápida e saber trabalhar em grupo. Se deve ter cautela e preocupação para que não aconteçam erros na parte de confecção do figurino evitando gastos desnecessários e atraso na entrega. Para evitar essas situações Leite e Guerra (2002) explicam que é necessário que o próprio figurista acompanhe o processo de confecção do figurino, a forma que as roupas serão trabalhadas e construídas, o processo de modelagem devido a proporções que devem ser corretas, além de tipo de material utilizado, peso, caimento, textura, estampa e cor.

A forma de trabalho do figurinista pode variar de acordo com o processo de criação e adaptação estilística que será feita no figurino. Deve sempre estar atento as etapas de produção que compõe a produção da série, filme, 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.

“Evidentemente o talento e a vocação contam muito, mas, fora isso acho que a pesquisa, a busca pela informação sobre materiais, história, moda, um universo todo de conhecimentos não podem parar, pois também conta.” (MUNIZ, 2004, p.53). Buscar todas as informações pertinentes é necessário para criar um figurino da melhor forma possível e evitando erros.

[O figurinista] Deve ter uma compreensão dos traços psicológicos e da psique humana. Não precisa ter um profundo conhecimento, mas no mínimo a sensibilidade para perceber isso. Não tem formula e não pode ser utilizado só o empirismo, é preciso muita pesquisa também. A escola talvez nos desse um pouco mais de erudição. Gosto muito da metáfora: para ser um bom figurinista é preciso conhecer a qualidade do bordado pelo avesso do bordado. (Muniz, 2004, p.202.)

O figurinista deve fazer um figurino que dialogue com a história, com o personagem, 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 as necessidades dos atores. Já que o figurino os veste, 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 cênica. Na visão de Bárbara Heliodora (2004) se houver um só elemento que seja diferente da linguagem dos demais isso fará com que o figurino desarmonize um

espetáculo. Isso faz com que se entenda a importância dos elementos que constituem um figurino. Elementos que devem ser pensados para que não chegue a desarmonizar ou trazer significados equivocados ao personagem.

É um universo amplo e diversificado que o figurinista pode situar sua criação, mas como já se sabe é necessário que o figurino esteja em harmonia com objetos cênicos, cenário e o figurino dos outros atores para que na encenação o figurino consiga exercer sua significação dramática. Uma das formas de desarmonia entre figurino e demais elementos de acordo com Naum Alvez de Souza (2004) seria o figurino ser criado separado da produção e só depois de pronto ser junto, isso fará que o figurino seja falso diante o personagem. O figurino ele 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 e sobre o ser figurinista Kalma Murtinho (2004) atriz e figurinista explica sobre esse seu mundo explicando que:

[...] A gente é figurinista dentro. É de dentro para fora. Eu não tenho nenhuma concepção do que vai ser a peça (teatro), se é boa, se não é. É uma proposta de estudo, de um determinado figurino que vou entrar. [...] Cada figurino que faço e como uma caixa de Pandora, tiro a tampa e sai tudo dali. Então é como se eu visse um mundo ideal, fantástico e no qual vou entrar. [...] Mas essa metáfora da caixa de Pandora é uma imagem constante que eu tenho. É um mundo mágico que vem dali. (MUNIZ, 2004, p. 104)

Para a figurinista Edith Head (2002) “O que um figurinista faz é um cruzamento entre magia e camuflagem. Nós criamos a ilusão de mudar os atores em algo que eles não são. Nós pedimos ao público que acreditem que cada vez que eles veem um ator no palco ele se tornou uma pessoa diferente”. (COSTA, 2002, p.39) É a relação de estudo e pesquisa aprofundadas sobre enredo e personagens, sobre comunicação, gerenciamento da imagem e manipulação da mesma que se constrói o que é um figurinista. É conseguir usar os significados das roupas para benefício da compreensão e interligação entre personagens e enredo, conseguindo ajudar o ator a se transformar em outra pessoa, o personagem da narrativa.

Cabe ao figurinista fazer do figurino um dos elementos indispensáveis na construção de uma 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 o personagem é e do que é a narrativa.

3. FIGURINO

O figurino faz parte do espetáculo sendo usado pelo artista para compor determinado personagem. “O figurino apresenta características sugestivas indispensáveis para manter o clima plástico que os outros elementos cênicos instauram no palco” (ABRANTES, 2001, p.09). O figurino cênico é um dos elementos que se mostra indispensável na construção da qualquer tipo de espetáculo. Cunha (2003) define figurino como conjunto de vestes utilizadas por intérpretes, sejam eles atores ou figurantes e Pereira (2010) define o figurino como conjunto de elementos visuais de um ato cênico, encenação.

É uma parte fundamental das artes cênicas que com a interpretação do ator irá transmitir significados e valores do personagem durante a narrativa, apoiando e servindo a encenação como forma de facilitar a identificação do personagem, fazendo com que tenhamos proximidade ou dissociação a ele, além de conseguir com estereótipos por e determinar gêneros na narrativa.

A verdade é que o figurino traz consigo a imagem e significados de um personagem, sendo pensado para que consiga transmitir sentidos e completar o ator. Porém, durante seu surgimento sendo os seus primeiros registros datados do teatro Grego, para o figurino era apenas usado a indumentária da época em conjunto com o uso de máscaras ou objetos cênicos. Já nos espetáculos do teatro medieval se fazia o uso de textos bíblicos visto que na época a divulgação e difusão da igreja era importante. Geralmente era formado por membros da igreja e posteriormente por trupes que sozinhas buscavam indumentárias que fossem condizentes com seus personagens. Durante o Renascimento com burguesia dotada de poderes financeiros investiram nos artistas, trazendo uma valorização dos balés, óperas e teatros, contribuindo para que os figurinos se tornassem mais luxuosos devido ao fato dos espetáculos fazerem parte do cotidiano da corte.

Durante o século XIX, cenários e figurinos se tornaram mais realistas, buscava-se reproduzir situações históricas. O simbolismo e significados se tornaram importantes na encenação. “O simbolismo, movimento cultural que

influenciou as artes plásticas, teatro e literatura, contribuiu para a adesão de pintores a linguagem teatral, que começaram a pensar realmente no figurino com um elemento do espetáculo”. (CASTRO e COSTA, 2010, p.82). O figurino deixava de ser apenas um vestuário, passaria a partir desse momento ganhar significados maiores. No século XX aconteceu a divisão das áreas profissionais de trabalho isso no teatro, porém podemos dizer que também na área cinematográfica e posteriormente na comunicação televisiva.

Houve o surgimento dos cenógrafos, iluminadores, figurinistas entre outros profissionais que divididos trabalhariam em áreas específicas e de certa forma isoladamente, cada profissional cuidando de uma determinada área. É nesse momento que o figurino ganha mais destaque e consegue fazer parte da construção de um personagem e da narrativa.

O figurino contendo códigos e significados consegue transmitir mensagens e emoções ao expectador se tornando um meio de comunicação ente narrativa-ator-expectador, “por se tratar de um conjunto de elementos visuais. O figurino deve ser considerado, além de elemento significador [...] elemento constituinte desse espaço na forma de um cenário em movimento” (PEREIRA, 2010, p.14). 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, comunica uma mensagem que deve fazer parte do personagem e da narrativa.

O figurino como forma de comunicação revela e comunica de forma consciente e inconsciente, isso podendo acontecer de forma controlada ou não, por meio das palavras ou através de códigos não verbais (CORDEIRO, 2009). Isso se encontra com a afirmação de Rector e Trinta (1990) onde falam que nosso corpo é uma mensagem que consegue mostrar aos outros o que somos e pensamos, ou seja a aparência pode ser tida como identidade, dessa forma o figurino se tornará parte da identidade do personagem.

O figurino é mais que uma roupa, ele se torna 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, eles dizem que:

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 conseguem trazer 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 contendo significados e símbolos que comunicam 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. “A roupa neste caso o figurino – desassociado de um corpo é apenas um ser inerte, destituída de vida, parcialmente esvaziada e neutralizada” (SANT’ANNA, 2007, p.76).

É uma relação de interdependência entre figurino, ator e narrativa. Entretanto Torres (2012) afirma que o figurino por ter efeito de caracterização forte e significativo que pode se sobrepor a interpretação do ator. Ele serve ao corpo do ator, se adaptando a gestos e marcações, mas pode enclausurar o corpo devido ao peso dos materiais e formas (PAVIS, 1999). Isso pode acontecer devido a estética usada que pode se sobrepor a atuação. Porém tanto ator como corpo, gesto, interpretação e figurino enquanto símbolo e comunicação fazem parte do conjunto que são essenciais a uma narrativa.

Figurino, e bem que se diga, não existe sozinho. É intrínseca sua relação com o autor, o diretor, as equipes de caracterização, cenografia, produção de arte, iluminação, produção, setor de efeitos especiais e todo séquito de profissionais mobilizados para uma gravação. Tudo somado resulta num quadro vivo. (ARRUDA e BALTAR, 2007 p.15).

Percebe-se a funcionalidade da transmissão de significados do figurino quando esse reforçar diante do expectador que aquilo que está assistindo faz parte da realidade. É uma relação de visão do ator e personagem em uma relação de construção física.

Stanislavski (1983) explica que é necessário que se ache uma forma de caracterização que corresponda ao personagem, sem isso não é possível

transmitir da forma correta o que o personagem deve ser na narrativa. “Se não acharmos uma forma de caracterização que corresponda à imagem, nós, provavelmente, não poderemos transmitir a outros o seu espírito interior vivo.” (STANISLAVSKI, 1983, p.27) e continua “[...] sem uma forma externa nem sua caracterização interior nem o espírito da sua imagem chegarão até o público. A caracterização externa explica e ilustra e, assim transmite aos espectadores o traçado interior do seu papel” (STANISLAVSKI, 1983, p.27).

A caracterização fará com que o ator dê vida ao personagem diante a interpretação da cena. Irá fornecer o processo de materialização e de expressão tanto de qualidades sociais quanto individuais. Muitas vezes é necessário que primeiro aconteça à caracterização para que o ator dessa forma consiga entender melhor o personagem e consiga mostra-lo de forma correta para o público. O ator pode se sentir perdido diante da criação do personagem, então o figurino consegue fazer parte do processo de estudo que o ator tem para começar a interpretar o personagem, porque o figurino consegue mostrar o que o ator será em cena. “[...] o ator conta com o figurino como grande pista material de quem é o outro que ele será no palco.” (MUNIZ, 2004 p.44).

Marília Carneiro diz que: “Figurino é uma alma, uma vida é o personagem” (ARRUDA e BALTAR, 2007 p.68). Isso consegue ilustrar a dimensão da importância do figurino para a construção de um personagem e quanto ele é carregado de simbologias e narrativas que em conjunto com a atuação de corpo do ator o fará parte da obra.

Cao Albuquerque (2007) explica essa relação de importância do figurino: “O figurino é o aspecto visível de um ser invisível. Não há personagem sem figurino. Mesmo que o personagem esteja nu, ainda é preciso que existam recursos de figurino para que ele se torne personagem.” (ARRUDA e BALTAR, 2007 p.29) e Gianne Ratto (2004) diz que “O figurino é a pele do ator, que passa a ser necessário a partir do momento no qual se revela indispensável” (MUNIZ, 2004, p.72).

Como já dito anteriormente não existe ator sem figurino de alguma forma o figurino existirá, devido a sua importância e significado na encenação da narrativa e para a atuação ou construção do personagem pelo

ator. Por esse motivo sua construção deve ser pensada e organizada da forma correta para que não aconteçam erros na mensagem comunicada.

4. FIGURINO COMO NARRATIVA NÃO VERBAL

A roupa é uma composição cheia de significados ordenados para transmitir uma mensagem para quem observa, da mesma forma que as roupas criadas para um personagem que também conseguem trazer significados e dizem claramente quem o personagem é, o tempo e o lugar em que a narrativa se passa, as horas, dias, estações do ano e conseguindo mostrar ao público até mesmo um contexto psicológico do personagem por meio do figurino.

Entendendo-se que as roupas são uma forma de comunicação então o figurino consegue “falar” e carregar significados intrínsecos do personagem e da narrativa. A roupa assim se torna 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 a 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).

Uma das formas que o figurino pode constituir um personagem e sua narrativa é por meio do uso das cores. As cores conseguem estimular ou deprimir, atrair ou repelir (FISCHER-MIRKIN, 2001), podem chamar a atenção ou até passar despercebidas aos olhos do observador todas às mudanças de cores no figurino. Porém, conseguem trazer muitas vezes sentido e ajudando o personagem a afirmar sua significação na história. Sobre o poder das cores nas roupas Fischer-Mirkin (2001, p.30) dialoga que: “A cor pode dar status, fazer uma afirmação ou influenciar outras pessoas. Pode estimular, inspirar ou acalmar essas imagens de poder, sofisticação, abertura ou intelectualidade”.

As cores no figurino podem ser usadas como forma de transmitir de maneira sutil ao espectador/observador a mudança de personalidade do personagem, a forma que ele se impõe na história que está sendo contada e até a passagem do tempo.

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.

Nogueira e Araújo (2014) em uma análise de figurino do filme *Cisne Negro* (2011) percebem de forma clara o uso das cores no figurino como marca de transformação do personagem na narrativa.

As mudanças nas cores do figurino de Nina, são notadas de forma muito clara na narrativa fílmica, a protagonista tem essas alterações nos tons de matizes tão evidente que quase não existe mais rosa, torna-se basicamente cinza e preto, confirmação da forte transformação da personagem ao longo da trama. (NOGUEIRA; ARAÚJO, 2014, P.14).

Outro exemplo do uso da cor no figurino é encontrado no filme *Anna Karenina* (2012) onde a personagem principal a própria Karenina aparece como única personagem mulher usando preto em um baile dentre todos os tons de pasteis dos vestidos que aparecem em cena. Isso consegue de forma clara destacar a importância do personagem na cena, o uso de preto reforça a imagem do personagem, o preto aparecendo como forma de significação de personalidade forte, sedução e destaque entre as outras personagens.

O figurino por si só consegue mostrar com o uso das cores e formas a personalidade na personagem e o seu papel dentro da trama. É também com o uso da cor no figurino que conseguimos distinguir personagens já que algumas cores se tornaram padrão de determinados tipos de personalidade que os personagens trazem.

É através dela que percebemos a diferença entre os heróis e os vilões, e que também, que podemos ter a dimensão do gênero ao qual determinada obra pertence. Cores mais claras são relacionadas com personagens e situações onde predomina o “bem” e, ao contrário, cores escuras subtem a predominância do “mal”. O inverso também pode ser utilizado como recurso narrativo, quando a ambiguidade é uma das características do personagem (LOPES, 2014, p.61).

Além do uso de cores no figurino como estratégia de contar a narrativa o próprio figurino em si, o conjunto que forma o figurino, ou seja, roupas, maquiagem, cabelo, acessórios fazem parte da narrativa. De forma que conseguem mostrar ou delimitar o recorte do tempo onde a narrativa é ambientada, seja período histórico, ano, 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 mostrado 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 passa a vestir como tal.

Dessa forma os figurinos conseguem retratar precisão histórica fazendo da época referência ou até a utilização de réplicas de roupas de época (realista), fazem utilização de épocas passadas apenas como referência, onde se faz uma estilização, com uso de estilos atuais por questões estéticas ou simbólicas (pararealista), moldam a época da narrativa (sincrônico), e mostram a passagem do tempo (diacrônico). Além das formas descritas por Costa (2002) que explicam as formas que o figurino pode ser configurado dentro de uma narrativa. Cordeiro (2009) apud Pedrosa (1999) afirma que as funções de um figurino dentro de uma narrativa podem ser: histórica, estética, semântica, simbólica e espaço temporal, criação do imaginário. A moda, os adereços, as máscaras e os penteados, a partir disso o figurino também sendo elemento de caracterização dos atos. (BARTHES (1979); LANGNER (1959); GERARD & OULLET (1980) apud PEDROSA (1999) apud CORDEIRO 2009).

A partir das afirmações de Pedrosa (1999), Cordeiro (2009) afirma que as funções consideradas básicas para o figurino podem ser:

- Função estética: Essa função comunica muito sobre o tema e narrativa. Porém não é isoladamente função apenas do figurino roupa. Tendo em vista que o figurino faz parte encenação e

conta também com cenário, iluminação, objetos cênicos e todos os elementos devem formar uma composição.

- Função semântica: O figurino nessa função expressa ideias, conhecimentos, sentimentos. O figurino ele consegue se tornar uma representação dentro da apresentação de um espetáculo.
- Função simbólica: “As composições cenográficas podem fugir do obvio” (CORDEIRO, 2009, p.18). A simbologia irá se completar com a atuação, gestos, falas e movimentos do ator, que pode transformar um pedaço de papel numa espada, numa faca, ou mesmo em uma flor.
- A “criação do imaginário”: De acordo com Pedrosa (1999) apud Cordeiro (2009) é um recurso onde o espectador por meio de leitura visual irá se apropriar para conseguir decifrar e entender os códigos e significados, de acordo com os valores culturais pessoais (PEDROSA, 1999 apud CORDEIRO, 2009). Então conseguimos perceber que a função simbólica dita por Cordeiro (2009) e a “criação do imaginário” são semelhantes, ou se completam desde que a função simbólica pode apresentar uma ambiguidade de sentido por sair do obvio e a “criação do imaginário” usa de recursos do qual os significados podem ser diversos, isso dependendo da bagagem cultural do espectador.
- Espaço temporal: O figurino se torna próximo ao ator. Nessa função a roupa consegue comunicar idade, tempo, parte do dia, condições atmosféricas, localização “e os mais variados índices que retratam a história e a situação em que se encontra o personagem” (CORDEIRO, 2009, p.19)
- Características psicológicas: Onde o figurino auxilia a identificação das características psicológicas de cada personagem. Isso pode se dar por meio de cores, texturas e formas do figurino.

A comunicação visual do figurino consegue ir além do que muitos pensam, devido a sua expressividade. Muitas vezes o figurino chama mais atenção ou aparece primeiro que os gestos ou falas do ator. Fazendo com

que o figurino consiga trazer um significado maior e às vezes mais intenso a cena, se fazendo de extrema importância para a narrativa. E 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 ser tornar principal característica de identificação da obra e de produtos que sejam relacionados a ele.

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 a obra e dessa forma conseguindo impulsionar o consumo desses produtos pelo simples fato dos elementos que carrega.

5. CONSUMO DE IMAGENS POR MEIO DA CULTURA DE MASSA

De forma direta ou indireta todos nos consumimos. Em um mundo onde informações, mensagens e significados estão presentes constantemente ao nosso redor, passamos a não consumir mais apenas de forma direta, com a compra. Não consumimos mais por necessidades e sim em sua maioria 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 indivíduo se percebe enquanto interagente com grupos sociais” (MIRANDA; MARCHETTI; PRADO, 1999, p.3). Afinal, somos o que consumimos, os produtos que compramos trazem em si mensagens e significados do que somos 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 desde que os consumidores se baseiam muitas vezes onde querem estar, ou seja, em determinados grupos sociais, situações ou locais específicos. A necessidade de incluir-se socialmente consegue mover o consumidor a adquirir significados por meio do que consome para pertencer a determinado grupo social, assim conseguindo satisfazer a si próprio.

Karsaklian (2009) e Solomon (2002) afirmam que o consumo tem como uma de suas influências os meios sociais. Para Kasarklian (2009) o consumo quando visto de modo sociológico, o grupo social consegue impor e influenciar de certo modo o consumo do indivíduo. “Às vezes uma pessoa é motivada a imitar o comportamento de outros porque acredita que o comportamento produzirá recompensas, como aprovação social.” (Solomon, 2002, p. 264). Solomon (2002) afirma que o consumo vem de forma a motivar o comportamento de consumo do indivíduo por meio de uma busca por aprovação social ou devido a seguir o comportamento de determinado grupo como forma de garantir que está agindo corretamente.

Essas afirmações dialogam com Lipovetsky (1989) que afirma que o consumo é atribuído de uma lógica do tributo e da distinção social e que se consome em razão de adquirir prestígio, status e também de posição social

que o pertence. Apesar disso, “não é mais uma atividade regada pela busca de reconhecimento social; manifesta-se isso sim, em vista do bem-estar, da funcionalidade, do prazer para si mesmo” (LIPOVETSKY, 1989, p.173).

Porém deve se levar em consideração que, em muitas vezes para o indivíduo o bem estar e o prazer só será satisfeito se o mesmo de alguma forma estiver integrado em algum grupo social e sendo aceito como parte dele. Essa necessidade de se ajustar de acordo com Miranda (1998) é devido ao comportamento do indivíduo com a sua identidade social e o poder que essa identidade tem de influenciar seu comportamento.

O uso de símbolos pode ajudar essa autoafirmação e reforçam a imagem e a maneira que o consumidor pensa sobre si. Consegue reforçar a autoimagem do consumidor se tornando símbolo essencial para a construção de sua imagem. Existe uma busca em transformar esse autoconceito real em autoconceito ideal, para que dessa forma o seu autoconceito social agora social ideal se enquadre dentro de um grupo da sociedade.

Sobre autoconceito Sirgy (1982) explica afirmando que o autoconceito real, refere-se a como as pessoas percebem a si próprias, ou seja, como elas realmente são; o autoconceito ideal é a forma como a pessoa gostaria de ser percebida, como ela gostaria de ser; o autoconceito social se refere a como o indivíduo apresenta seu eu para os outros, é onde ele decide qual imagem quer representar socialmente e em que situação irá apresentá-la.

Esse autoconceito social para Garcia e Miranda (2010) é resultado da imagem que o indivíduo faz de si próprio de acordo com a percepção dos outros em situações específicas. “Assim sendo, o eu do indivíduo seria determinado amplamente pela projeção de como os outros o veem” (GARCIA; MIRANDA, 2010, p. 29).

Não consumimos apenas diretamente produtos, serviços, imagens, etc., consumimos pelos seus significados e símbolos uma vez que são eles que conseguem trazer sentidos e significados ao usuário, dessa maneira podem reafirmar o autoconceito ideal, é o que irá fazer termos associações ou dissociações dentro da sociedade.

O símbolo é o que consegue impulsionar à atitude de compra de um produto ou outro de acordo com seu significado dentro da sociedade (MIRANDA, 1988). Muito do que consumimos nos aparece por meio primeiramente de imagens, que posteriormente se esses produtos suprirem as necessidades simbólicas e se associarem a personalidade do indivíduo, se enquadrarem dentro do autoconceito a qual quer mostrar, só então a partir disso que é tomada a decisão de compra sobre o produto.

Hoje muito do que consumimos 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. Diariamente somos rodeados por imagens e representações estereotipadas que nos chamam a atenção conseguindo despertar desejos de consumo, processo que compreende uma série de categorias e estratégias de moda, onde surgem as ideias de sofisticação, exclusividade, massificação, sedução, etc. (CIDREIRA, 2005).

A cultura de massa e as mídias fornecem produtos padronizados que tendem a satisfazer às inúmeras demandas do consumidor. Fazem o uso de imagens ditas como padrão de beleza e estética, para chamar a atenção. 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 da 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 valores, que termina se tornando o produto final que chega às massas e que irá incentivar a compra (HAMESTER; MARCOS, 2011), e se torna condição importante para a inclusão no meio social o qual quer pertencer. É o consumo da cultura de massa e de muitos dos produtos que ela oferece que são aceitos pela sociedade como ideal que se tornaram uma forma de inclusão e meio de significação.

Essa venda e influência de imagens e produtos quando usada a imagem de algumas personalidades do “star system”, essas imagens de

acordo com Crane (2006) servem para que o consumidor busque projetar concepções de sua identidade que sempre estão em constante evolução.

Este desvio psico-sociológico garante grandes proporções, pois a indústria cultural na construção de imagens, comportamentos, atitudes e estilos de vida, disseminados culturalmente através de materiais contidos nos filmes, novelas, revistas de moda, clips de cantoras pop, na indumentária da “mocinha” ou da apresentadora de TV. (HAMESTER; MORAIS, 2011, p.75).

O uso da imagem dessas “estrelas” influencia na forma que o consumidor age diante do consumo, seja direto ou indireto. Por ter aquela imagem como forma de ideal que já foi legitimado pela mídia, 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.

Isso não é de admirar, pois (como já foi dito muitas vezes) as estrelas de Hollywood e da tevê são nossos semideuses ou deusas [...]. A mente popular sente-se desconfortável com a ideia de um único deus que incorpora todas as qualidades conhecidas. O que ela prefere é algo mais próximo ao panteão grego ou romano [...]. E, assim como alguns pagãos, tendemos a destruir nossos deuses, ou melhor, seus avatares humanos, em intervalos frequentes, substituindo-os por novos [...] (LURIE, 1997, p. 157).

O humano por ter ralação com a imitação, ele idealiza e tenta copiar esses “deuses e deusas” midiáticos, como afirma Baudrillard (1981) é um consumo gerado por uma combinação do real e do irreal que tenta fazer com que ele se sinta pertencente.

Consumir aqueles mesmo produtos traz o sentimento de semelhança e integração, faz com que se sintam também como os “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 apenas por determinado tempo, a partir do momento que novos “deuses e deusas” aparecerem irá substituí-los. A obsolescência faz parte do consumo e isso acontece até mesmo em relação de consumo de imagem e conceito.

As mídias fornecem e ajudam a essa adoção de imagens dos “stars”, estimula e dita comportamentos fazendo com que o público construa essa representação que o “star” é mais importante do que realmente é.

Figuras populares as 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 tem 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, e 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 de buscarmos ou não influências nas modas midiáticas as consumimos muitas vezes sem ao menos perceber, devido aos meios de comunicação que trazem esses ídolos a todo momento, reforçando sua imagem diante a sociedade e fazendo com que sejam largamente admirados e se tornem referência ideal atual, que pela rapidez das informações essa tendência logo será obsoleta, e logo substituída por outra, assim por diante como um ciclo que não para 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 influencias para o consumo, cada vez mais *blockbusters* ganham as telas dos cinemas e o gosto do público, séries batem recordes de audiência tanto na TV quanto na internet, chamando cada vez mais atenção para essas obras. Tornam-se um sucesso de público e crítica, tornando a busca por produtos que estejam ligados a essas séries, filmes e novelas cada vez mais constante.

6. PERCURSO METODOLÓGICO

O estudo aqui apresentado trata-se de uma análise que se utiliza de um método que se baseia em um processo de indução de significados por meio de análise de elementos visuais com ordem conotativa e denotativa, o que irá trazer resultados mais amplos e aceitáveis com relação ao objetivo da pesquisa já que para Markone Lakatos (2003) o modo indutivo infere-se uma verdade geral que não se apresenta na parte examinada e analisada. “Portanto, o objetivo dos argumentos indutivos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se baseiam.” (MARKONE e LAKATOS, 2003, p.86.). Sendo indutivo busca-se observar os fatos ou fenômenos no qual deseja e busca-se conhecer suas causa, para que se possa compara-las e dessa forma consiga observar as relações que possam existir entre eles. Por fim, procedendo-se à generalização com base na relação verificada entre os fatos e os fenômenos (Gill, 1999) e também tem características descritivas, pois para Gill (1999, p.44) as pesquisas descritivas “tem como objetivo primordial a descrição das características”.

Tendo como partida de estudo e análise os figurinos, devido a sua carga significativa para o meio comunicativo e visual no qual é 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. A personagem Daenerys Targaryen foi escolhida devido a sua importância dentro da narrativa da série, sendo uma das principais personagens. Além de representar a imagem de uma mulher forte e destemida dentro de um contexto histórico que se mostra mais machista.

Os figurinos serão analisados de forma a identificar por meio de sua configuração (forma, textura, cores, etc) como esse figurino muda com a evolução da personagem na narrativa, dessa forma conseguindo provar a sua importância e necessidade de pesquisa para a sua configuração, “já que todas as escolhas feitas no processo de produção do figurino, da criação à confecção, obedecem a propósitos específicos que residem na dimensão

simbólica do material analisado” (Bezerra e Miranda, 2014, p. 217). Busca-se também identificar se o mesmo consegue comunicar características da personagem, se o figurino sozinho consegue falar sobre a personagem, sua narrativa e evolução.

A princípio será feita uma análise sendo um estudo de imagem onde será utilizado para seu desenvolvimento o 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.

Dessa forma serão analisadas cerca de 6 cenas dentre as temporadas lançadas até o momento e como parâmetro de escolha de cenas será tido às cenas que se tornaram mais significativas para a personagem Daenerys Targaryen dentro da série. As cenas escolhidas são as que onde geralmente se encontram os momentos que transformaram, identificaram e afirmaram a importância da personagem para a narrativa.

Essa análise será feita com a utilização de um protocolo de análise criado por Bezerra e Miranda (2014) onde sua metodologia consiste em três formas de análise, a conotativa, a denotativa e a identificação do mito. Esse protocolo consiste em uma análise de base semiológica e de matriz barthesiana sendo separada em três níveis ditos anteriormente: o denotativo, o conotativo e o mítico (Bezerra e Miranda, 2014, p.218) aparado...

“[...]ainda na metodologia proposta por Gemma Penn, que aplica os conceitos de interpretação de signos de imagens paradas, na análise de figurino proposta por Maciel e Miranda (2009) e no modelo descrito e interpretativo de planos e movimentos de câmera proposta por Jullies e Marie (2007)”.

Essas análises buscam avaliar as formas dos figurinos, ou seja, modelagem, comprimento, volume, cores, materiais que compõe as peças, as ações dos personagens, como o seu gestual e os planos e movimentos de câmera, tendo em vista que é esse conjunto de fatores que trazem o significado e ambientação do personagem na história.

Dividido em três níveis, também chamados de atos, traz no primeiro nível ou ato 1, o denotativo, pode ser tido como nível mais básico do significado é uma descrição de figurino e 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 das quais temos às 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 no qual é o ponto em comum que compõe as peças do figurino como os acessórios. O gestual a 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 onde irá ser descrito 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, onde se encontra o nível mais importante do significado é onde irá se buscar elementos que se relacionem e correspondam ao nível denotativo. Pode-se dizer que será descrito os significados da análise denotativa de base, será uma associação entre os elementos e o contexto encontrado na cena. Nesse nível é permitido analisar a utilização nos recursos simbólicos de acordo com as intensões narrativas da cena (Bezerra e Miranda, 2014).

Sendo também dividido em sete partes, que se assemelham a princípio a primeira parte, porém, seu conteúdo como dito anteriormente será uma descrição simbólica dos elementos da primeira parte da análise. Sendo a forma onde serão analisados os detalhes da construção da peça. Onde sua construção ira transmitir significados e valores específicos do personagem. Cores, onde é necessário 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 é o nível 3, ou ato 3 que é o mito. É onde se enfatiza elementos que trazem significados para a construção da mensagem ali criada onde “são feitos alusões e a mitos contemporâneos, sobretudo nos campus do cinema e da moda” (Bezerra e Miranda, 2014, p.219) e são esses elementos que iram causar efeitos de sentido sobre o público, o mito ele tornar-se um símbolo de transcendência. “Nessa perspectiva barthesiana, trata-se de uma representação que consagra e naturaliza uma dada hierarquia de valores éticos e/ou estéticos e a utiliza em narrativa e/ou imagem.” (Bezerra e Miranda, 2014. p.219). É uma análise que se relaciona muito nas referências culturais de quem está interpretando os elementos encontrados. Cada público e pessoas trazem em si uma carga sociocultural que irá definir a interpretação e dessa forma os significados. Dessa forma, o mito consegue se relacionar com a carga cultural e simbólica de quem analisa.

Em complemento para esse protocolo de análise que consiste em níveis analíticos de base semiológica será incluído análise concentrada nas funções básicas e principais de um figurino ditas por Pedrosa (1999) e destacadas por Cordeiro (2009) onde será descrito 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 do tema e da história que está sendo

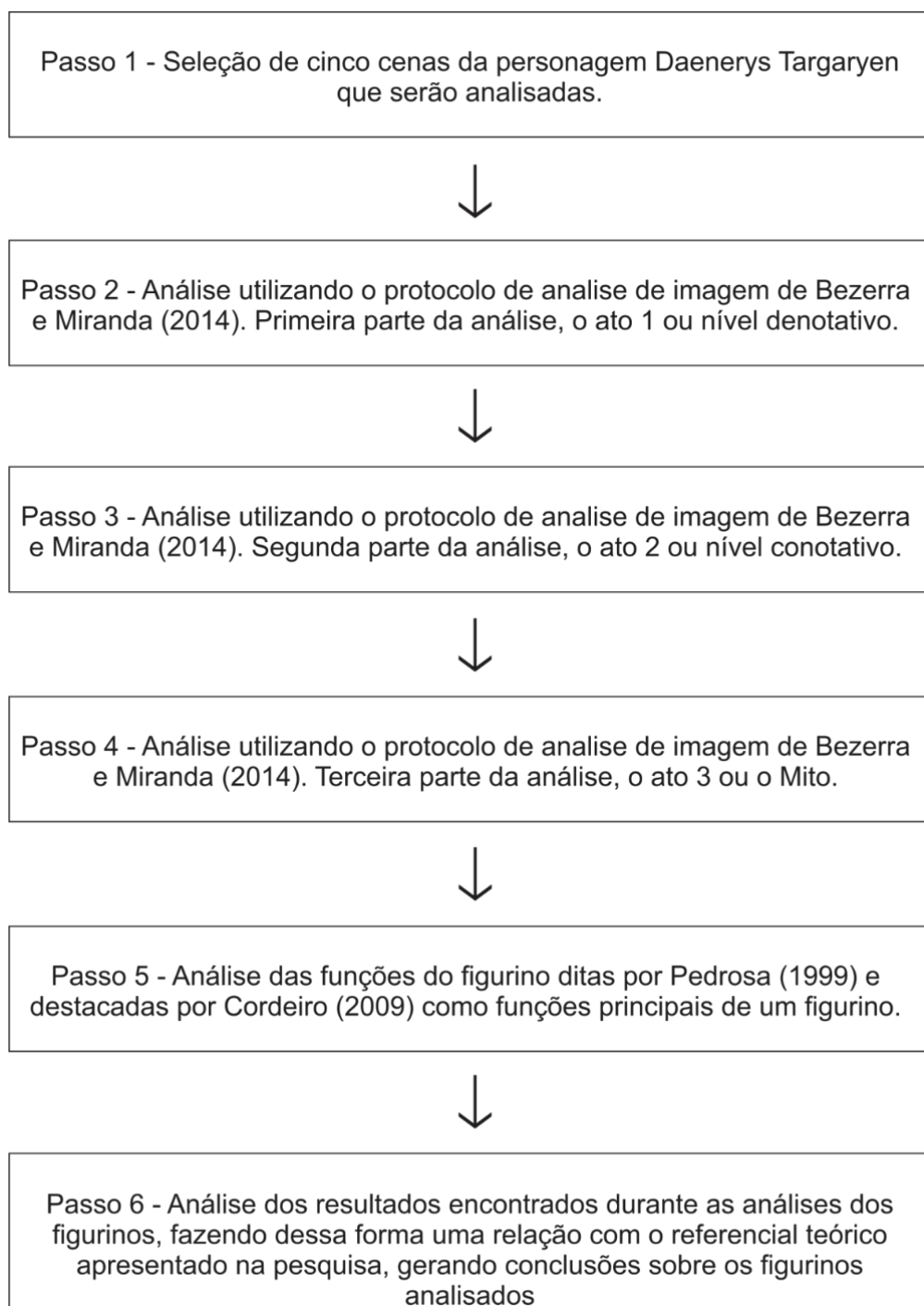
encenada, porém não apenas o figurino como também outros elementos como cenário, objetos cênicos e todos os elementos encontrados e que tenham um alto valor simbólico para a cena. Na função semântica o figurino será analisado em busca de elementos que consigam apresentar as ideias e os sentimentos do próprio personagem na cena, de que forma o figurino consegue expressa ideias e sentimentos do personagem na cena. Na função simbólica é onde será analisada a cena, com principal na busca de elementos no figurino que tenham uma relação simbólica para a personagem essa simbologia se completa com a atuação do ator em cena. Dessa forma o figurino podendo 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 uma flor.” (CORDEIRO, 2009, p.18).

Na função “criação do imaginário” irá ser observada a cena em busca de identificar se o figurino usa de recursos no qual os significados e códigos dos quais o espectador irá se apropriar para que possa dessa forma decifrar a mensagem ali apresentada de acordo com sua bagagem cultural, ou seja, são elementos que poderão ter significados diversos de acordo com quem observa. Na função espaço temporal a análise será feita em busca de elementos que consigam comunicar idade, tempo, parte do dia, condições atmosféricas e localização ou elementos que consigam retratar a narrativa e situações no qual o personagem se encontra. Na função características psicológicas irá buscar elementos que consigam identificar as características psicológicas sendo elas características permanentes ou temporárias do personagem durante a cena, isto sendo possível através de elementos como cores, texturas, acessórios e formatos que estejam na configuração do figurino apresentada na cena escolhida para a análise.

A análise das principais funções do figurino, funções essas ditas por Cordeiro (2009) sobre o estudo de Pedrosa (1999) da mesma forma que a análise com o protocolo de análise de imagem de Bezerra e Miranda (2014) será feita por meio de análise da configuração do figurino, ou seja, sua forma, cor, texturas entre outros elementos que compõem um figurino e por vezes também do cenário e elementos que cercam o personagem durante a

cena, uma vez que todos esses elementos conseguem compor e trazer significados para o personagem. Abaixo se encontra um fluxograma que apresenta as etapas das análises para melhor compreensão.

Etapas da pesquisa



7. CONHECENDO A PERSONAGEM

Game of thrones se tornou uma das séries de maior sucesso na atualidade, se tornando um dos grandes destaques dentro de sua emissora (HBO) e dentro de seu público consumidor. Chegando a bater recordes e sendo amplamente divulgada e amada pelo pelos seus telespectadores. Sendo uma de suas maiores marcas as tragédias, as cenas polêmicas e as personagens femininas que ganham papel de destaque em sua narrativa.

Uma das personagens mais reconhecidas e adoradas pelo público é Daenerys Targaryen, personagem à qual esse trabalho se dedica, a fim de compreender os significados que seu figurino carrega e entender como esses significados refletem o que a personagem é, e o que ela vive. Iremos aqui então conhecer um pouco sobre o que é Game of Thrones, série da qual a personagem faz parte e quem é Daenerys Targaryen, contando um pouco de seu percurso dentro da série.

7.1 George R. R. Martin e o seu mundo Game of Thrones

George Raymond Richard Martin criador do “mundo” e universo Game of Thrones é romancista, editor e roteirista. Nascido em 1948 em New Jersey, Estados Unidos da América. Começou a escrever desde cedo enquanto ainda era criança. Formou-se em jornalismo e em 1977 lançou seu primeiro romance intitulado de *Dying of the Light*. Trabalhando como produtor e roteirista, apenas deu início a sua escrita aos livros que formam uma saga durante a década de 90, obra essa que iria lhe trazer reconhecimento e que futuramente tornou-se série.

A saga As Crônicas de Gelo e Fogo obra ainda não finalizada teve o seu quinto volume lançado em 2011 e que deve contar com sete volumes no total, sendo até agora cerca de 20 milhões de exemplares vendidos em todo o mundo e sendo traduzido em 40 línguas diferentes com sua primeira edição lançada em 1996 e se transformando em série levando o nome Game of Thrones em 2011.

É uma narrativa extensa e complexa, com vários enredos e histórias que acontecem e se desenvolvem paralelamente em diferentes núcleos. Com narrativa constituída de diversos personagens que apresentam um grau de importância que varia durante o decorrer da história. A saga conta sobre a disputa entre os Sete Reinos em busca de conquistar Porto Real, e assim o Trono de Ferro por meio de guerras. Reinos que estão em quatro continentes: Westeros, Essos, Sothoryos que são os continentes onde a história se desenvolve e Ulthos que é o menor e mais desconhecido entre eles.

As famílias nobres do reino são divididas por casas como os Starks, Lannister, Targaryen e Arryn entre outras. Elas levam o nome da família e carregam cada uma um brasão que as identificam. E são as casas que são pertencentes a reinos diferentes que buscam pelo poder maior que é representado pelo Trono de Ferro – construído por Aegon Targaryen, o primeiro dos reis dos Sete Reinos, constituído de cerca de mil lamina de inimigos derrotados, que foram aquecida pelo fogo soprado pelo dragão Balerion chamado também de Terror Negro, onde as chamas duraram cinquenta e nove dias – que fica em Porto Real, que é a Capital e reino soberano sobre muitos outros.

É uma história que trabalha com elementos como ação, drama e fantasia. O drama dentro da série Game of Thrones “tem como objeto o ser humano normal em situações cotidianas mais ou menos complexas, mas sempre com implicações efetivas ou que possam causar inescapável polêmica social” (LIMA, 2014, P. 50). Esses dramas sempre aparecem aos personagens em consequência dos conflitos que vivem e como forma do que poderia ser tido como um tipo de aprendizado ou apenas sofrimento do personagem para conseguir trazer mais valor a suas conquistas e vinganças futuras e muitas desses dramas esbarram em assuntos que são socialmente complexos e polêmicos para a sociedade contemporânea.

E dentro dessa parte dos dramas que os personagens vivem aparecem subgêneros de drama, como dramas familiares, ou seja, a disfunção familiar, o melodrama e o preconceito moral, o drama psicológico onde o personagem começa a confrontar seus medos e o drama social sendo uma

concepção onde o mesmo tem dificuldade de encontrar seu lugar ou referências. (LIMA. 2014)

Em relação à fantasia ela aparece na forma dos dragões, magia, os Caminhantes Brancos, gigantes e seres que englobam esse gênero. Isso pode ser tido como uma forma de chamar a atenção do leitor e espectador para se adentrarem nos “novos mundos desconhecidos” de Game of Thrones.

Em entrevista para a revista Rolling Stone (2012) R. R. Martin fala sobre sua criação e esse mundo ficcional, explica dizendo que: “É isso que tento fazer com minha própria ficção, encher as histórias com pessoas imaginárias que vão se tornar mais reais para os meus leitores do que pessoas que fazem parte de sua vida” (EDWARDS, 2012)

Esse mundo criado com R. R. Martin ganhou vida em uma série produzida e transmitida pela emissora HBO canal por assinatura que é vinculado para 50 países, começando a se desenvolver em 2007 quando a HBO comprou os direitos autorais dos livros, contando com David Benioff e D. B. Weiss roteirizando e produzindo a série.

A série conta com o orçamento com custo de cerca de US\$ 60 milhões por temporada produzida, tendo seu primeiro episódio exibido em 17 de abril de 2011. As temporadas contam com 10 episódios, com média de 55 minutos sendo exibido aos domingos. Game of Thrones, ou GOT como os fãs a denominaram é apresentado com um enredo bem estruturado contando com toda complexidade da história dos livros em um formato multiplot (forma de narrativa com múltiplas linhas de ações e personagens que são igualmente importantes dentro da mesma narrativa e para seu desenvolvimento), sendo ambientado em um universo ficcional, porém traz inspiração em elementos medievais da mesma forma que a narrativa dos livros.

Mesmo com base nos livros os roteiristas contam com liberdade para adaptar a história, então conseguem criar personagens e situações que não existem nos livros com intuito de trazer uma linguagem que irá se adaptar melhor a linguagem televisiva, mesmo a série contando com um formato mais cinematográfico com grandes cenários e locações construídas apenas

para a gravação de cenas da série, sendo gravada em países diferentes ao mesmo tempo e também a fim principalmente de agradar os fãs e seguidores da série.

Mesmo sendo uma adaptação R. R. Martin acredita e confia no trabalho que roteiristas fazem em adaptar sua obra. “Deixei meus filhos nas melhores mãos que pude, isso também vale para os diretores e atores, todos estão cuidando muito bem das minhas crias, tomara que tudo continue como está” (RADISH, 2011)

A princípio a Saga das Crônicas de Gelo e Fogo não foi escrita com pensamento de transforma-la em uma série ou filme, devido a trajetória do autor R. R. Martin como roteirista na qual limitava suas criações e personagens, ele explica isso em entrevista para Rolling Stone (2012).

Meus livros foram escritos praticamente, para não serem filmados. Eu os escrevi no final de uma década em Hollywood, onde sempre me diziam... Será que essa batalha poderia ser um duelo? Não era um processo que eu apreciava. Por isso, quando retornei a prosa, disse: “Bom, não preciso mais me preocupar com o orçamento”. Eu simplesmente escrevi estes romances da maneira mais grandiosa que a minha imaginação permitia, sem nunca sonhar que um dia seria filmado. (EDWARDS, 2012)

Hoje grande fenômeno midiático, causando nos espectadores emoções, teorias, debates e polêmicas devido às cenas fortes que aparecem na série. Tornou-se o maior sucesso da emissora em 2014 de acordo com própria HBO, conseguindo bater o recorde da Família Soprano que até então era o maior sucesso da emissora. “De acordo com o canal Game of Thrones tem média de 18,4 milhões de telespectadores por episódio.” (LIMA, 2014, P. 49). Isso consegue comprovar o sucesso crescente do seriado e podemos dizer que um dos motivos desse grande sucesso poderia vir a ser a constituição desse mundo medieval, que busca uma imagem alternativa dos personagens que não condiz com o que foi o período medieval. Isso se vê de forma mais clara na constituição das personagens femininas.

São mulheres com histórias mais complexas, com personalidade forte e que em muitas vezes são quem lideram, comandam e matam, sendo extremamente representativas e importantes dentro da narrativa. “Finalmente os produtores perceberam o quão excitante é; ter uma

personagem feminina como central em séries. Há tanta coisa a se escrever e dizer sobre mulheres, é um território vasto a se explorar” (ARAUJO, 2015). Isso faz com que a imagem da mulher Game of Thrones destoe completamente da imagem medieval adotada pela narrativa.

Exemplos são muitos e dentre as principais mulheres aparecem Cersey, viúva do último rei a se sentar no Trono de Ferro e mãe do atual que aparece com uma personalidade forte e manipuladora, Arya Stark mais jovens herdeira da casa Stark que reinavam em Winterfell antes da morte de seu pai em Porto Real, jovem que sobrevive praticamente sozinha em meio a confusões e guerras, que se veste como menino para não ser reconhecida, sempre buscando sua vingança contra aqueles que a fizeram mal e a mais representativa e talvez mais importante imagem feminina na narrativa, Daenerys Targaryen com história trágica e que renasceu como mãe dos dragões, sua imagem forte e com personalidade traz muitas vezes a imagem de uma mulher contemporânea dentro de um mundo medieval, sempre justa em busca de seu destino, sem medo de passar por dificuldades que iram aparecer em meio ao seu caminho. Entre tantas mulheres da série, pode ser dito que a imagem da mulher Game of Thrones traz uma mistura da mulher do passado e do presente em doses certas chamando a atenção de público e crítica para cada nova reviravolta na narrativa.

7.2 A construção do mundo Game of Thrones na série

Dentro da construção de um filme, série, novela, peça teatral entre outros sua composição estética, seus elementos visuais que serão mostrados em cenários, figurinos, objetos cênicos dentre muitos outros elementos que compõe essas produções serão tratados de forma à conseguir compor e ajudar a atuação e a composição das cenas nessas produções.

Cabendo primeiramente a direção de arte a criação desses elementos visuais.

O diretor de arte é responsável pela concepção visual de um produto, seja ele um filme, um programa de TV, um anúncio impresso ou na web. Trata-se de um profissional generalista que precisa entender um pouquinho de cada área. (PAN e COSTA, s.d., P.03)³.

Ou seja, cabe a direção de arte a composição visual, materializando a visão que o diretor quer que a obra carregue. “O diretor de arte é responsável pela coordenação de todos os elementos visuais que compõem a imagem da cena.” (PAN e COSTA, s.d., P.05).⁴

Para que isso aconteça a arte visual dessas produções são decididas a princípio com um aprofundado estudo de roteiro, buscando-se nele as primeiras ideias para as composições cênicas que serão usadas e que serão decididas pelo diretor. Porém, não apenas depende do roteiro e do diretor em companhia com a direção de arte que irá trazer os elementos mais simbólicos da produção. “O trabalho da direção de arte consiste em conhecer e trilhar um campo de valores e signos que configuram o repertório do público alvo da obra”. PAN e COSTA, s.d., P.29).⁵ Dessa forma também é levado em consideração principalmente o público a quem essa obra é alvo, para que exista um aceitação pelo mesmo e garanta que a produção não tenha uma estética errada.

³ Direção de Arte: Abrangência de uma especialidade na produção audiovisual. Disponível em: <http://professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/16200/material/4%20-%20DIRECAO%20DE%20ARTE.pdf>

⁴ Ibidem, p.05.

⁵ Ibidem, p.29.

Esse conceito estético decido e repassado para todos os grupos que fazem parte da produção. E além de fazer parte da construção da produção áudio visual, cabe à direção de arte se manter relacionada a outras áreas da obra. É necessário que exista uma relação entre todas as áreas da produção para que dessa forma comece enfim a constituição física do que será a cena.

A direção de arte também engloba um grande número de profissionais em seu grupo como figurinistas, maquiadores, cenógrafos, cabelereiros entre outros profissionais que trabalham com a criação dos elementos visuais da cena.

Dentro de grandes séries como Game of Thrones esse trabalho de constituição de significados nos elementos visuais não é diferente. No caso da série Game of Thrones a pesquisa e a elaboração de alternativas se torna profundo e de extrema importância, principalmente devido a ser uma obra que se baseia em um conjunto de livros que já trazem conceitos visuais preestabelecidos pela narrativa dos livros e que serão reconhecidos pelos fãs na série.

Mesmo a série trazendo uma relação com o período medieval é um mundo fictício. David Benioff (2012) ⁶ produtor e roteirista da série afirma que existe uma liberdade na fase de criação, por a série ter uma dose de fantasia na sua narrativa. “Uma coisa divertida da série é que podemos inventar. Não estamos reproduzindo nenhum período histórico. É uma série de fantasia e isso nos dá uma grande liberdade e isso é uma parte da diversão.” (ANDRIOTTI, 2012). Isso deixa de certo modo a produção mais livre, onde se pode buscar diversos elementos para a construção dos elementos utilizados inclusive fazendo o uso de muitos elementos do período medieval.

Mas não apenas do período medieval, foi buscado em diversos lugares inspiração e elementos estéticos para criar a imagem da série Game of Thrones. Frank Doelger (2012)⁷ produtor da série explica à procura desses elementos, ele diz que:

⁶ Andriotti, Vitor (2012). Vídeo retirado da internet. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rXX8QK5B1Wo>

⁷ Ibidem.

Nossas ordens foram de tenta combinar elementos visuais interessantes de vários períodos e sociedades diferentes. Passamos muito tempo procurando na Europa Medieval, procuramos por influências orientais, asiáticas, procuramos em subcontinentes, influências africanas. Tentamos achar referências de várias civilizações diferentes e diferentes períodos e combiná-las. (ANDRIOTTI, 2012)

Gemma Jackson é a responsável por toda aparência da série e que foi uma das principais agentes de buscar de referências e recursos visuais e artísticos para a série, que ajudaram a criar esse mundo Game of Thrones. E essa diversidade de estilos na série se tornou um grande desafio para a produção, Jackson (2012)⁸ fala que: “O maior desafio foi, eu acho, o tamanho da coisa. Criamos padrões muito altos para nós mesmos. Há muitos detalhes e há muita coisa para ser colocada.” (ANDRIOTTI, 2012).

Isso deixa bem claro a diversidade de referências colocadas na série, deixando cada núcleo que compõe a narrativa da série com características que muitas vezes são próprias e que muitas vezes não são possíveis em outro núcleo.

Um grande exemplo se encontra nos figurinos, como o figurino da Patrulha da Noite. Clapton (2011)⁹ figurinista responsável pela série explica que o uso de armadura seria impossível por eles, devido ao frio da região onde se passa essa parte da história. Outro exemplo é o uso da cor como elemento de ligação entre os personagens como o uso de marrons, cinza, azul e cores escuras que se tornaram característica do figurino da família Stark. Clapton diz que usou os tons de azul para criar uma ligação familiar entre os Stark, uma unidade de ligação fazendo uma relação familiar entre eles.

Outro grande exemplo que pode ser visto na série são as mudanças de cores e tecidos usados. Quando mais ao norte, próximo a Muralha e ao frio as cores escuras e tecidos mais grossos e peles predominam enquanto em Porto Real e mais próximo do litoral as cores se tornam mais vibrantes e as vezes tecidos mais leves são usados. E em relação a diversidade de referências visuais para a criação artística da série, os figurinos dos Dothraki

⁸ Andriotti, Vitor (2012). Vídeo retirado da internet. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rXX8QK5B1Wo>

⁹ Canal Game of Thrones. Vídeo retirado da internet. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=F_iFAjvYFo4

se tornam grande exemplo disso. “O povo Dothraki é uma grande tribo. Porque tem uma maneira extravagante, mas enraizada na realidade. Tentamos recolher diferentes formas de diferentes raças. Foi criada então uma nova aparência sendo um conjunto de índio americano e nativo africano. (Canal Game of Thrones/ You Tube. Tradução nossa.)¹⁰

Isso deixa claro o trabalho de pesquisa e análise visual que a produção fez. A mescla de diferentes culturas e diferentes elementos visuais que trazem para a série elementos da realidade e fantasia que não se faz apenas na narrativa como também em toda configuração estética da série. Frank Doelger (2012) produtor da série deixa claro a percepção da produção de arte para a criação de Game of Thrones dizendo: “Acho que queremos que pensem que é fantasia mas, que está numa base de realidade e acho que queremos fazer o mais real possível. É o mesmo modo que tratamos a série toda [...]”. (ANDRIOTTI, 2012).

E talvez seja essa combinação de realidade e fantasia, a complexidade que os personagens trazem é que fazem de Game of Thrones um sucesso midiático. Se tornado uma série que traz para TV uma qualidade cinematográfica pouco vista nesse meio. “É uma combinação interessante de um mundo real com uma camada de fantasia. É uma combinação intrigante e eu acho que é algo que não se vê na televisão ultimamente.” (ANDRIOTTI, 2012)¹¹

¹⁰ Canal Game of Thrones. Vídeo retirado da internet. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=F_iFAjvYFo4

¹¹ Fala de Frank Doelger produtor da série Game of Thrones.

7.3 Daenerys Targaryen a Nascida da Tormenta

Dentro de uma narrativa com elementos medievais possivelmente a imagem masculina seria a mais exaltada e importante, devido ao contexto histórico da era medieval. Game of Thrones aparece como diferencial dentro desse contexto. Trazendo na sua narrativa elementos vindos do período medieval, mas com um mundo e uma imagem alternativa desse período e que traz em sua narrativa dentre todos os personagens que a compõe, personagens femininos fortes e marcantes que se destacam, isso sendo uma das marcas mais forte da narrativa Game of Thrones.

Game of Thrones tem personagens feministas fortes e bem constituídas, com importância na trama, que não somente representam a mulher de uma forma complexa e profunda, como subvertem estereótipos e desafiam arquétipos de gêneros consolidados nas narrativas, especialmente audiovisuais (PENKALA, PEREIRA, EBERSOL, 2014, P. 167).

Dentro desse mundo Game of Thrones e dentre todos os personagens e principalmente os personagens femininos tão representativos temos Daenerys Targaryen que pode ser tida como principal personagem feminina.

Daenerys é filha de uma família que foi dizimada, sendo órfã de pai antes de seu nascimento (seu pai morto por Jaime Lanister durante o saque das Terras do Rei) e de mãe logo após, devido ao parto da própria Daenerys. Nascida em Dragostone durante uma forte tempestade, Daenerys Targaryen a Nascida da Tormenta é de uma casa de guerreiros (os Targaryen), sob o signo da luta é a única herdeira viva dos Targaryen e da cultura da Valeria, junto com seu irmão Viserys herdeiros do Trono de Ferro por direito de sangue e tendo sua origem familiar relacionada aos dragões, conhecida como a família do sangue de dragão e tendo no estandarte da casa Targaryen a imagem de um dragão de três cabeças, sendo seu lema Fogo e Sangue.

A princípio Daenerys aparece como indefesa e passiva aos desejos e abusos masculinos, desprovida de poder e força, aprecia como figura frágil e que não tinha e não teria nenhum controle sobre sua própria vida. Daenerys não tinha nenhuma compreensão de que poderia vir a ser a única herdeira do trono em um futuro próximo.

Foi vendida pelo seu irmão Viserys que era seu único parente vivo para os Dothraki tidos como “selvagens”, um povo nômade conhecido como os senhores dos cavalos. Daenerys foi trocada por um exército de 10 mil homens com qual Viserys pretendia entrar em Porto Real e tomar o seu lugar de direito no Trono de Ferro. Dessa forma foi forçada a se casar com o líder do povo Dothraki, Khal Drogo. A princípio Daenerys vê seu destino exposto a violência e a falta de compreensão de seu marido e do povo Dothraki, tendo uma adaptação difícil ao um novo estilo de vida, porém seu casamento significou o início de sua independência diante os abusos de seu irmão.

Casada com Drogo em certo ponto se impõe ao seu tratamento violento e então pela primeira vez sua personalidade forte que é marca da personagem aparece. Agora a última Targaryen viva, sendo seu irmão morto por Drogo em decorrência de sua ganância, Daenerys busca se adaptar a sua realidade aceitando a cultura Dothraki também como sua. No começo era a inocente alheia a decisões dos outros, depois de casada é aquela que se torna forte, e aos poucos seu poder se torna maior. A diversidade de papéis que a personagem encontra na narrativa e sua adaptação a cada momento se torna outra parte importante da personalidade da personagem que se reinventa a cada novo acontecimento.

[...] Daenerys começa a série representando um papel e desempenhando funções fortemente relacionadas aos principais arquétipos femininos arcaicos, como a donzela, a virgem, a puta e a grande mãe os quais são enraizadas, enquanto narrativa, na cultura, nas relações sociais e também na ficção (mitologia, imaginário, religioso, literatura, teatro, cinema e televisão). (PENKALA, PEREIRA, EBERSOL, 2014, P.168).

Após a morte de seu marido, e na sua pira funerária, Daenerys entra em meio as chamas enquanto estavam altas. Após as chamas cessarem pela manhã, ela surge das cinzas com os três últimos dragões que nasceram dos ovos que acompanhavam o corpo do seu marido, os nomeia de Viserion, Rhaegal e Drogon.

Agora como mãe dos dragões, sendo legítima herdeira do trono, sobre a influência de seu nome Targaryen e sozinha depois da morte do marido, tendo sobre sua posse os últimos dragões existentes começa sua busca para tomar seu lugar de direito no Trono de Ferro, formando um exército e

tomando reinos para si, torna-se mais forte e seu caminho até Porto Real mais fácil.

Daenerys em busca do trono não apenas por poder, mas sim afim de governar da forma mais correta e justa sendo isso uma das suas principais características como líder. Emilia Clarck (2014) atriz que dá vida a personagem fala sobre Daenerys dizendo que: “Seu objetivo final é totalmente altruísta. Parece ser uma ideia muito maior do que simplesmente ‘eu quero sentar no trono, porque eu quero sentar no trono’. Ela gostaria de governar e criar um mundo de igualdade.” (CAROLINA, 2014)

São todas as mudanças que acontecem durante a narrativa da série que mostram a capacidade de adaptação de Daenerys diante situações que lhe são impostas. Porém mantem seus valores sempre muito sólidos diante suas decisões, sendo sempre conhecida por isso. Buscando ser humana, solidaria e justa com todos.

Daenerys tem identidade adaptável e nunca se conforma com predeterminações. Ainda que seja obrigada a incorporar alguns comportamentos ou papéis, os desafios e subverter, usando seu lugar de maneira pragmática (para conquista o trono) e também de modo a usar seu status para ajudar os outros. (PENKALA, PEREIRA, EBERSOL, 2014, P.175).

Suas mudanças mostram um amadurecimento da personagem na narrativa e a cada vez tornando suas atitudes e decisões mais importantes para o rumo dos acontecimentos da própria personagem. “Ela tem compaixão em um mundo em que a maioria não tem. E ela é imparcial de acordo com as circunstâncias, afinal, esta é uma luta de vida ou morte” (SHEEHAN, 2015).

Emilia Clarck atriz que interpreta Daenerys na série entende essas mudanças como parte do crescimento da personagem, de acordo com que seu poder aumenta mais coisas terá que superar e enfrentar até chegar ao Trono de Ferro.

Conforme Dany (Daenerys) consolida seu poder, ela terá que lidar com as dificuldades que surgem quando se torna líder. Ela terá que responder perguntas como ‘em quem posso confiar?’ ‘Quem vai tentar me parar?’ Na hierarquia, Dany vai lutar pelo direito de sentar no Trono de Ferro, para governar Westeros. Ela mudou muito desde a primeira temporada, e os fãs podem esperar por mais mudanças. Ela está nessa jornada de autodescobrimento. Acho que a personagem se surpreende cada vez que descobre o quão forte ela pode ser. Contudo, no fundo, ela sabe que não

existe escolha. Dany tem ser forte se quiser sobreviver. (SHEEHAN, 2015).

Sua personalidade e decisões a destacam dentre os outros personagens femininos, sendo livre para tomar as decisões que acha certo, independente das consequências que terão.

Daenerys é quem melhor representa esta mulher multifacetada, fragmentada e fluida que vemos no contemporâneo, mas principalmente; quem melhor representa a ruptura com os arquétipos e também com suas humanidades, tão presentes na construção das personagens femininas [...] (PENKALA, PEREIRA, EBERSOL, 2014, P.176).

Mesmo em uma série com elementos medievais a personalidade de Daenerys destoa dessas características se mostra atual e contemporânea, isso podendo causar similaridade com quem assiste e fortalecendo a imagem da personagem diante o público. Isso faz com que a personagem se destaque e dessa forma ganhe mais importância diante o público e faz com que a série seja cada vez mais comentada.

Sendo a série Game of Thrones sendo tão repercutida na mídia que seus personagens passam a se tornar influência na criação de produtos, os elementos significativos dos personagens e consequentemente da série no geral passam a ser usados como elementos estéticos devido a sua ligação e significação dentro da série. Game of Thrones Passa a se tornar influência de moda, fazendo os elementos que constituem o figurino de inspiração para elementos encontrados em coleções de grandes marcas.

A confirmação dessa afirmação e de sua influência como meio midiático é a presença de sua estética em diversos produtos e que também pode ser vista em coleções de moda, como a coleção outono/inverno do estilista indiano Manish Arora apresentada na Paris Fashion Week 2015 (Figura 1 e Figura 2), onde sua coleção conta com elementos encontrados nos figurinos de vários personagens da série, trazendo elementos como os brasões das casas e elementos que lembram armaduras, os dragões e cores que aparecem na série. Esses elementos em uma releitura para passarela e para a sua estética.

Figura 1 - Look por Manish Arora na Paris Fashion Week 2015.



Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/f5/fb/bd/f5fbbd854fc14eb38424a34258d9ec6f.jpg>

Figura 2 - Look por Manish Arora na Paris Fashion Week 2015.



Fonte: <http://www.zimbio.com/Beyond+the+Tube/articles/Eyr4uCI6usM/Looks+Like+Game+Thrones+Inspires+Paris+Fashion>

Outros exemplos são as coleções assinadas por Helô Rocha para a marca brasileira Têca para o inverno 2015 (Figura 3) e a coleção outono/inverno 2016 da estilista Gloria Coelho que tem como referência estética a Patrulha da Noite e o personagem John Snow (Figura 4).

Figura 3 - Look por Helô Rocha para o inverno 2015 da Têca.



Fonte: <http://ffw.com.br/desfiles/sao-paulo/inverno-2015-rtw/teca/1443522/>

Figura 4 - Look por Gloria Coelho para outono/inverno 2016.



Fonte: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2015/10/1697119-serie-game-of-thrones-e-tema-de-desfile-de-gloria-coelho-na-spfw.shtmltema-de-desfile-de-gloria-coelho-na-spfw.shtml>

Daenerys com uma das principais personagens podendo ser tida como um dos grandes motivos para o sucesso da série também é influência de moda, muitas vezes aparecendo como uma influência indireta, ou seja, a personagem não sendo o tema da coleção porém as peças apresentadas contam com a estética dos figurinos da personagem. Monika Kim (Vogue.com, 2015) colunista da Revista Vogue em um editorial sobre a personagem Daenerys afirma que nas coleções primavera/verão 2015 de grandes grifes existe uma influência da estética dos elementos usados pelas

personagem, nos looks de grifes como: Dior, Estella McCartney, Versace, Proenza Schouler, Céline, Ellie Saab.

E perceptível nessas coleções o uso dos vazados, arredondados que aparecem em diversos figurinos da personagem, da merma forma que as cores azul e branco que apareceram de forma semelhante na coleção de Proenza Schouler e Céline (Figura 5 e 6) que remetem aos figurinos utilizados durante a terceira e quarta temporadas, principalmente nas cenas analisadas. Além do uso dos vazados e fendas utilizados na terceira temporada ambas usando de pouco volume da mesma forma que o figurino da personagem e o mesmo acontece com a coleção apresentada pela Dior fazendo o uso dos vazados e das cores, porém utilizando um volume que é marca da Dior (Figura 7).

Figura 5 - Look por Proenza Schouler para primavera 2015.



Fonte: <http://www.vogue.com/13253930/khaleesi-game-of-thrones-style-dress-the-part/>

Figura 6 - Look por Céline para primavera 2015.



Fonte: <http://www.vogue.com/13253930/khaleesi-game-of-thrones-style-dress-the-part/>

Figura 7 - Look por Dior para primavera 2015.



Fonte: <http://www.vogue.com/13253930/khaleesi-game-of-thrones-style-dress-the-part/>

Já Ellie Saab apresenta um look com tecido fluido em tons claros em um estilo grego, estilo que a personagem também utiliza em alguns

momentos da série (Figura 8). Da mesma forma Estella McCartney utiliza das cores claras com as formas no figurino da personagem como o decote com um recorte vazado e o fecho em metal (Figura 9).

Figura 8 - Look por Ellie Saab para primavera 2015.



Fonte: <http://www.vogue.com/13253930/khaleesi-game-of-thrones-style-dress-the-part/>

Figura 9 - Look por Estella McCartney para primavera 2015.



Fonte: <http://www.vogue.com/13253930/khaleesi-game-of-thrones-style-dress-the-part/>

Givenchy também traz elementos na coleção que se inspira na série Game of Thrones (Figura 10) e a italiana Versace que além dos recortes e cores da roupa o que se destacou foram os colares que se assemelhavam aos usados pela personagem (Figura 11).

Figura 10 - Look por Givenchy para outono/inverno 2013.



Fonte: http://www.missmoss.co.za/2012/07/05/game-of-givenchy/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=game-of-givenchy

Figura 11 - Look por Versace para primavera 2015.



Fonte: <http://www.vogue.com/13253930/khaleesi-game-of-thrones-style-dress-the-part/>

Além das grandes marcas existe um nicho de mercado voltado para a cultura pop e produção de produtos inspirados em sucessos midiáticos que é mais acessível aos fãs e simpatizantes da série. O mercado de cultura pop a cada dia se expandindo com a divulgação de series, livros, filmes e eventos voltados para esse público disseminando produtos relacionados a esse mundo pop em lojas físicas, online e eventos que acontecem anualmente.

É muito comum achar em lojas acessórios inspirados em Game of Thrones e principalmente acessórios inspirados em Daenerys. Brincos com formatos de dragão que são presos por toda extremidade da orelha com anúncio que diz ser um acessório da série. Mesmo que esse não seja um acessório oficial, o dragão ali empregado consegue cumprir o papel de ligação entre produto, estética e personagem mesmo que o acessório não seja realmente produto da série.

Colares, brincos e braceletes com elementos como dragões, ovos de dragões, o brasão da casa Targaryen e a frase dita por Khal Drogo a Daenerys gravado em um pingente que se separa em dois formando um colar de casal é muito comum serem encontrados além de réplicas dos acessórios usados pela personagem na série como anéis, braceletes, colares e broches.

8. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nas cinco temporadas lançadas é perceptível a mudança de significado da personagem a cada temporada e seu figurino conseguindo mostrar diversos lados da personagem. Sendo possível nessa análise mostrar seis fases da personagem, cada uma contando com seus significados, conseguindo apresentar a narrativa da personagem por meio de elementos do figurino e dessa forma enriquecendo a imagem da personagem diante o público. A análise dessas cenas, que mostram essas fases e mudanças da personagem está a seguir, elas são denominadas como:

8.1 A princesa

Viserys vai conversar com sua irmã Daenerys antes de apresentá-la para Khal Drogo, intimidando sua irmã para que o obedeça e case-se. Dessa forma ele podendo conseguir forças para tomar seu posto de rei em Porto Real.

Figura 12 - Cena do primeiro episódio da primeira temporada. Winter is Coming.



Fonte: HBO.

Figura 13 - Screenshots da cena do primeiro episódio.



Fonte: HBO

Protocolo de análise de cenas		
1ª temporada – episódio 01 – Winter is Coming – Duração da cena: 00:48:00 – 00:49:15		
	Denotativo	Conotativo
Forma	Retas e soltas.	As formas trazem uma imagem leve e delicada. Traz o sentido de feminilidade, inocência e fragilidade.
Cores	Rosa	A cor rosa tem um sentido de romantismo o que reforça o sentido de

		inocência e fragilidade.
Materiais	Tecido fluido	Traz e reforça a delicadeza da personagem.
Composição	O tecido fluido e a cor rosa.	Os dois elementos em conjunto reforçam a imagem de inocência e fragilidade da personagem.
Gestual	Depois de ser chamada vai em direção a Viserys. Olha o vestido que Viserys traz para ela e começa uma conversa com ele. Fica parada enquanto seu irmão tira seu vestido e toca seu corpo a analisando. Daenerys mantém expressão séria e apreensiva respondendo às perguntas do irmão. Depois entra dentro de uma banheira com água quente.	A cena mostra a obediência dela ao irmão, dessa forma sendo influenciada pelo mesmo. Sendo usada como moeda de troca em busca de força para conquistar o trono.
Plano	Meio primeiro plano, plano geral, plano conjunto, plano médio, close e detalhe.	Os planos enfatizam a relação e a conversa entre os personagens. O uso do detalhe no seio da personagem sendo tocado pelo irmão confirma o fato da personagem ser para Viserys um tipo de produto de troca. O close no rosto de Viserys mostra a dominância dele sobre Daenerys e o close no rosto de Daenerys a inferioridade, a fragilidade e medo frente ao irmão.
Movimento	Cortes e Dolly.	Os cortes mostram e enfatizam a conversa

		entre os dois personagens, mostrando separadamente as expressões de cada um. O dolly é usado para mostrar a personagem entrando na água quente, enfatizando as expressões da personagem.
Mito	A princesa. – A composição de seu figurino exalta inocência, fragilidade a colocando como personagem subordinado a imposições alheias. Aceitando o que lhe é de destino. Mesmo sendo tão nobre quanto o irmão, o mesmo não se importa de usá-la como objeto para obter mais poder por meio de um casamento arranjando. Ela aceitando seu destino já que seu irmão por ser aparentemente o príncipe herdeiro do trono tem autoridade sobre ela.	
	Funções do figurino	
Função Estética	A configuração do figurino de Daenerys, a configuração da roupa de Viserys e a cena se passar em uma sala de banho.	As roupas de Daenerys são leves mostrando sua fragilidade em contrapartida o figurino de Viserys tem cores escuras. Mesmo ambos sendo familiares e nobres seus figurinos são opostos. Isso pode conotar a diferença de poder entre eles naquele momento. E o fato da cena se passar na sala de banho além de mostrar que Daenerys está se preparando a apresentação ao seu futuro marido, mostra

		pela primeira vez o fato dela não se machucar quando submetida ao calor e ao fogo quando entra na banheira de água quente.
Função Semântica	As cores do figurino de Daenerys.	As cores do figurino sozinhas conseguem mostrar e enfatizar o fragilidade dela naquele momento.
Função Simbólica	As cores e as formas do figurino de Daenerys.	O conjunto de formas e cores é o que traz a personagem essa imagem de frágil e inferioridade diante de outros personagens.
Criação do Imaginário	Não apresenta criação do imaginário	Não apresenta criação do imaginário
Espaço temporal	As formas da roupa e a forma de amarração.	O vestido tem formas leves e soltas com a amarração feita com finos cordões deixando toda as costas da personagem a amostra e essa combinação pode conotar juventude.
Características Psicológicas	As cores e as formas do figurino	Esses elementos conotam a fragilidade da personagem na cena.

Tabela 1 - Protocolo de análise de cenas e Funções do figurino. Primeira cena.

No primeiro episódio da primeira temporada, o Winter is Coming é a primeira aparição da personagem na série, onde é apresentada como personagem frágil e manipulável, tida apenas como objeto pelo seu irmão Viserys que a usa como moeda de troca por ajuda em busca de sua conquista a Porto Real.

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 a personagem uma imagem leve, do mesmo modo que as formas do vestido apresentam como as costas e ombros à mostra que em conjunto com a cor rosa do tecido fazem a personagem ganhar feminilidade e inocência, acentuando a vulnerabilidade da personagem no momento. A prova disso é a forma que a personagem acata todas as ordens dadas pelo irmão na conversa.

O medo do irmão que a submete a aceitar o destino que o mesmo a impõe é deixado bem claro na cena. Onde se observa Viserys sendo autoritário enquanto Daenerys apenas aceita o que lhe é imposto. Viserys a tratando como um objeto vendo que o mesmo analisa o corpo da irmã para verificar se esse está “perfeito” e desenvolvido o bastante para um casamento, isso mostra a objetificação da personagem. Sendo então esse um dos momentos mais frágeis da personagem na série onde apresenta a personagem completamente dependente e vulnerável a decisões alheias.

8.2 O renascimento: a mãe dos dragões

Daenerys depois de queimar o corpo do seu marido Khal Drogo com os três ovos de dragão e juntamente com a feiticeira que o deixou em estado vegetativo, apressando dessa forma sua morte e que sacrificou a vida do filho de Daenerys e Drogo ainda prematuro. Enquanto o corpo de seu marido queimava ela entra nas chamas e no dia seguinte com o fogo já extinto Daenerys é encontrada no meio das cinzas viva e com três pequenos dragões.

Figura 14 - Cena do décimo episódio da primeira temporada. Fire and Blood.



Fonte: HBO.

Figura 15 - Screenshots da cena do décimo episódio.



Fonte: HBO.

Protocolo de análise de cenas		
1ª temporada – episódio 10 – Fire and Blood – Duração da cena: 00:48:00 – 00:49:15		
	Denotativo	Conotativo
Forma	Sem formas.	Renascimento.
Cores	Sem cores.	Renascimento.
Materiais	Cinzas	Resistência ao fogo.
Composição	Corpo sujo de cinzas.	Traz o sentido de renascimento a personagem.
Gestual	Levanta-se com os dragões se apoiando em seu corpo.	O primeiro passo de uma nova fase na sua vida.

Plano	Plano americano, meio primeiro plano, grande plano geral, plano conjunto.	Os planos usados dão ênfase a personagem e aos dragões conseguindo mostrar a importância da situação que a personagem está vivendo. Além de conseguir localizar o espectador, mostra pessoas se ajoelhando como forma de respeito e aceitação, mostrando a importância da personagem em cena.
Movimento	Travelling, zoom-in, close, sequência, cortes.	O zoom-in e o close em conjunto com travelling conseguem destacar a personagem na cena. Dando mais ênfase ao momento.
Mito	O renascimento. A mãe dos dragões. - A falta de formas no figurino, o fato de estar despida mostra o renascimento da personagem, sua mudança de vida que se torna importante para seu futuro. É o início de uma reposição de imagem e de poder da personagem dentro da narrativa.	
	Funções do figurino	
Função Estética	As cinzas, a falta de roupas, os dragões e os súditos ajoelhados.	As cinzas espalhadas pelo corpo nu da personagem além de ser uma forma de expressar o seu “renascimento” traz a sua relação com o fogo e com a sua linhagem familiar. Os dragões na cena trazem um sentido de poder a personagem e de importância para a série, enquanto os súditos ajoelhados trazem a menção de

		nobreza e respeito a personagem que agora é realmente vista por todos como futura rainha.
Função Semântica	Cinzas	As cinzas sua ligação com o fogo, seu renascimento.
Função Simbólica	Cinzas, a falta de roupas e os dragões.	As cinzas e a falta de roupas comunicam tanto sua relação com o fogo como ambos em conjunta na cena trazem a personagem um sentido de “renascimento” e os dragões o sentido de poder.
Criação do Imaginário	Não apresenta criação do imaginário	Não apresenta criação do imaginário
Espaço temporal	Não apresenta função espaço temporal	Não apresenta função espaço temporal
Características Psicológicas	Cinzas.	Sua relação com os dragões e com o fogo.

Tabela 2 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Segunda cena.

Esse momento no décimo episódio da primeira temporada intitulado de Fire and Blood mostra o evento principal dentro da narrativa da personagem, sua maior mudança e resignificação. Vale ressaltar que o título do episódio é o lema da casa Targaryen da qual Daenerys pertence, isso pode mostrar a força e a importância desse acontecimento e da personagem dentro da série.

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 a personagem se torna maior, sendo cada movimento importante e evidenciando o que ocorreu e os novos elementos que são inseridos na série, principalmente dentro da narrativa da personagem.

A nudez da personagem em cena pode se assemelhar a pintura O Nascimento da Vênus de Botticelli. Onde mostra a Vênus/Afroditê em seu nascimento. Da mesma forma que Daenerys surge em meio às cinzas como o nascimento de uma nova personagem. Sendo uma nudez desprovida de sensualidade, com um caráter não carnal. Tanto na série quando no quadro de Botticelli mostra a nudez como forma de representar o nascimento, mostrando uma imagem pura.

Porém, 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 mostrar uma transição de significados para a personagem ao colocando diante de uma nova realidade. Os movimentos de câmera e planos usados evidenciam isso, como o close final mostrando apenas a Daenerys e um dos seus dragões, lado a lado, mostrando a ligação e a força que esses elementos trarão à personagem. 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 a personagem passou com a perda do seu filho e por fim de seu marido, podemos inferir que é uma forma da personagem pôr fim ao seu passado, é a busca por um novo recomeço. Onde de certa forma ela deixa todo seu passado e renasce como legítima herdeira e como a mãe dos dragões.

8.3 A rainha dos dragões

Daenerys em busca dos dragões na Casa dos Imortais. Seguindo o chamado dos dragões entrando em salas que a levam para dimensões diferentes a cada porta que abre. Chegando a uma antessala onde escolhe a primeira porta que a leva a Porto Real, até a sala do Trono de Ferro que está destruída e coberta por neve. Indo em direção ao trono escuta os dragões e segue passando por mais uma porta que a leva para fora da Muralha, ao norte de Winterfall. Em meio a uma nevasca entra em uma barraca, onde encontra com seu marido Khal Drogo e seu filho Khal Rhaego. Sabendo que aquilo está acontecendo por meio de magia sai dali e continua a sua procura. Passando por mais uma porta que a faz voltar a primeira antessala onde encontra os três dragões acorrentados e o feiticeiro Pyat Pree que acorrenta Daenerys com intuito de usar seu poder sobre os dragões para sua magia. Porém é morto pelos dragões ao comando de Daenerys.

Figura 16 - Cena do décimo episódio da segunda temporada. Valar Morghullis.



Fonte: HBO.

Figura 17 - Screenshots da cena do décimo episódio da segunda temporada.



Fonte: HBO.

Protocolo de análise de cenas		
2ª temporada – episódio 10 – Valar Morghullis – Duração da cena: 00:58:03 – 01:00:06		
	Denotativo	Conotativo
Forma	Modelagem mais justa, com parte superior que se assemelha a uma	A roupa justa e o decote mostra a feminilidade da personagem, a parte

	armadura. A calça justa. Espartilho em couro. Camisa masculina com detalhe em tecido que vai até o a altura do joelho com duas fendas que mostram a calça quando anda.	superior de couro que lembra uma armadura e o uso de calça e da camisa masculina traz uma ideia de força e poder, uma forma de igualdade de força com o sexo masculino.
Cores	Marrom, tecido com cor metálica e cinza.	Os tons de marrom mostram suas antigas raízes, sua vida com o povo Dothraki. O metálico traz a ideia de força e resistência remete ao metal de armaduras.
Materiais	Couro, algodão, tecido com cor metalizada.	O couro remete a seu passado com o povo Dothraki, algo rustico, resistente e forte. O algodão remete ao conforto e o tecido metálico remete a força do metal.
Composição	Os tons de marrom, o uso do couro e a cor metalizada do tecido, as formas da parte superior do figurino e as peças do vestuário masculino.	Trazem uma relação com o povo Dothraki, com a força e até a rusticidade deles, se relaciona com o passado da personagem. Os elementos fazem relação com a igualdade de força em relação aos outros personagens.
Gestual	Entra em uma das portas que encontra em uma antessala que a leva ao salão do Trono de Ferro. Olha ao redor e vê a destruição do lugar. Caminha até o trono e quando quase o toca escuta um barulho e se encaminha para outro salão que a leva para o	A cena mostra Daenerys na Casa dos Imortais na procura de seus dragões, passando por salas, que parecem ser dimensões feitas de ilusão decorrente da magia do lugar. As diferentes portas que aparecem para ela podendo significar os caminhos que ela pode

	meio de uma nevasca, onde entra em uma tenda e encontra seu marido e filho. Senta-se ao lado deles e de forma emocionada conversa com eles. Depois se levanta e volta para a antessala onde encontra seus três dragões e quando vai tocá-los virasse assustada ao ouvir a voz de Pyat Pree. É acorrentada e com raiva ordena aos dragões atacarem Pyat Pree. Olha para os dragões e depois volta a olhar para frente.	escolher. Na primeira sala o olhar dela pela sala do Trono de Ferro pode mostrar uma incredulidade do que pode acontecer no futuro. A neve caindo sobre ela pode ter o significado da chegada do inverno e sua atenção pelo trono mostra seu interesse pelo seu posto de rainha porém, o fato de ir embora antes de tocá-lo ao ouvir os dragões pode mostrar que no momento havia coisas mais importantes do que o trono e sua paciência para assumi-lo. Na segunda sala, na Muralha dentro da tenda ao encontrar seu marido Khal Drogo junto com seu filho que estão mortos isso relembra seus laços com a cultura Dothraki, o amor que ainda sente por seu marido e filho. Onde mostra carinho e um sentimento ainda muito forte diante deles. Na antessala quando acorrentada sua voz mostra irritação, porém sua ordem aos dragões demonstra confiança no poder que ela detém.
Plano	Plano americano, plano geral, meio primeiro plano, plano médio, detalhe, close, grande plano geral.	Os planos buscam mostrar e destacar a personagem na cena, mostram suas ações e localizam o espectador nos locais da cena.

		O detalhe mostra a mão de Daenerys em direção ao trono, o correr das correntes quando ela foi acorrentada e close intensifica as emoções da cena.
Movimento	Sequência, cortes, travelling, panorâmica, câmera baixa, zoom-in.	Os movimentos mostram a passagem entre as dimensões a procura dos dragões, dessa forma mostra os locais onde as cenas se passam, trazem uma sensação de inferioridade diante o tamanho do lugar, também usada para mostrar a destruição da parte superior da sala.
Mito	A rainha dos dragões – Os elementos do figurino trazem uma relação de força e poder para a personagem. Ela aparece em busca de seu bem maior apresentando uma imagem forte, punindo quem a trai. Mostra seu poder de comando como rainha e sua força por meio dos dragões.	
	Funções do figurino	
Função Estética	A configuração do figurino, todas dimensões que a personagem passa, os dragões.	O couro e os tons de marrom remetem ao passado da personagem. A peça com formato de armadura e as peças do vestuário masculino trazem uma imagem de poder e força. As dimensões por qual a personagem passa fazem ligação com seu passado e com um possível futuro, enquanto os dragões conotam sua força.

Função Semântica	Couro, tons de marrom, a parte superior do figurino que lembra uma armadura, peças do vestuário masculino.	Tanto couro e os tons de marrom, quanto a peça com formato de armadura e as peças do vestuário masculino trazem uma imagem de cavaleira medieval, uma imagem de força e poder com elementos que remetem ao seu passado.
Função Simbólica	Couro, tons de marrom, a parte superior do figurino que lembra uma armadura, peças do vestuário masculino.	Todos esses elementos trazem a personagem uma imagem forte. Elementos que relembram seu passado que além de trazerem a ideia de força fazem relação com sua personalidade
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço temporal	Formas do figurino (modelagem) e materiais.	As formas utilizadas no figurino e o material remetem a elementos da história medieval.
Características Psicológicas	Couro, tons de marrom, cores metálicas.	Os elementos em conjunto remetem a uma imagem de força então podem fazer relação com sua personalidade.

Tabela 3 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Terceira cena.

Nessa segunda sequência com a personagem ganhando força dentro da narrativa, sua transformação conota personalidade, força e cada vez mais poder. No segundo episódio analisado, Valar Morghullis o décimo da segunda temporada consegue transmitir não apenas poder, também traz a ligação com o passado da personagem, trazendo um apego sentimental.

Nessa terceira fase o figurino da personagem se faz 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 que consegue fazer uma ligação da personagem com seu passado. Sendo um dos materiais bastante usados na composição dos figurinos do povo

Dothraki do qual a personagem Daenerys se tornou parte devido ao casamento com seu líder. Os Dothraki que trazem uma imagem forte, traços que a personagem se apropriou e desenvolveu no decorrer da história, isso sendo transmitido consequentemente para seu figurino o que se relaciona ao fato que na sequência da cena ela encontra com seu marido e filho em uma tenda típica dos Dothraki.

Esse figurino apresenta formas 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. Traz a personagem uma imagem forte, algo que remete a uma cavaleira medieval, visto que uma armadura por seu peso e proteção, é símbolo dos cavaleiros medievais que a usavam em batalhas e guerras e o couro que vem de origem animal, algo rústico quase selvagem, é forte característica vinda dos Dothraki.

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

Na sequência a cena e o seu figurino conseguem falar sobre o seu passado, presente e possivelmente pode estar relacionado com seu futuro. A ambientação, a transição entre as dimensões se relaciona com sua história. A sala do trono em Porto Real destruída aparentemente por fogo, elemento o 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.

8.4 A líder

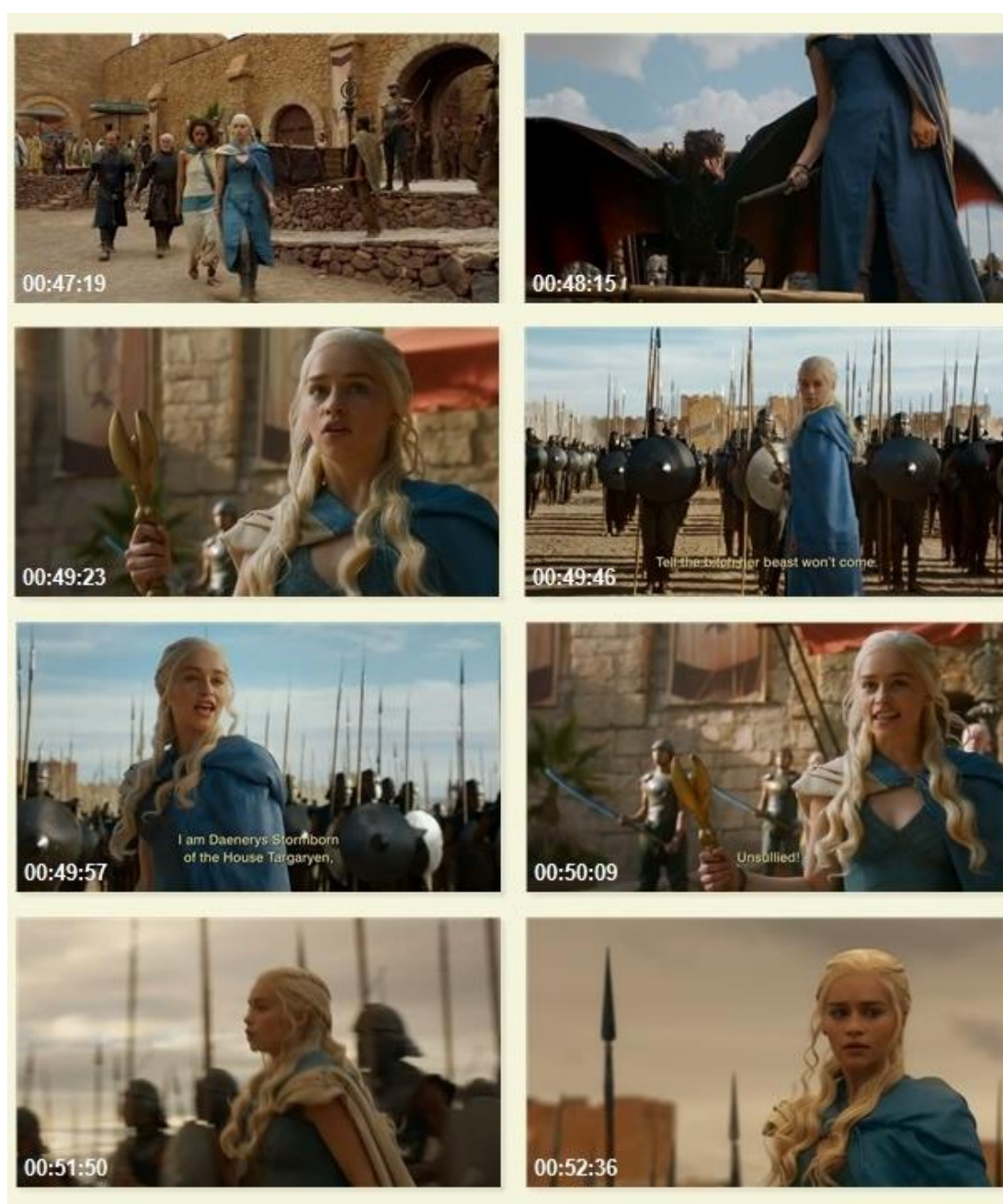
Daenerys em busca de aumentar seu poder com o aumento do seu exército e com seus planos de acabar com a escravidão faz uma troca com Kraznyz. Dando como troca a ele o maior de seus dragões por um exército de 7 mil Imaculados. Daenerys espera Kraznyz entregar o exército em suas mãos e o entrega o dragão em troca. Com isso ordena o exército de Imaculados libertarem todos os escravos e matar os mestres. Termina ordenando ao dragão a matar Kraznyz. Ganha dessa forma a confiança do seu exército e caminha em direção a Meeren para mais uma conquista.

Figura 18 - Cena do quarto episódio da terceira temporada. And Now His Watch is Ended.



Fonte: HBO.

Figura 19 - Screenshots da cena do quarto episódio da terceira temporada.



Fonte: HBO.

Protocolo de análise de cenas		
3ª temporada – episódio 04 – And Now His Watch is Ended – Duração da cena: 00:47:00 – 00:53:30		
	Denotativo	Conotativo
Forma	A parte superior do figurino cai como um	As formas mais justas em conjunto com o decote

	vestido, com uma fenda tanto na parte da frente e atrás que mostra a calça enquanto caminha. Com formas justa ao corpo com decote e sem mangas. Capa com volume em um dos ombros indo até a altura do tornozelo.	trazem uma imagem feminina para o figurino. Enquanto a capa e a calça pode trazer uma ideia de igualdade entre gêneros já que a peça vem do vestuário masculino e a capa traz a imagem de soberania e poder ao figurino.
Cores	Azul, branco e cinza.	As cores usadas fazem da composição uma imagem mais leve e o cinza se refere a ligação de cinzas e fogo.
Materiais	Algodão e linho.	Conforto e mobilidade.
Composição	Utilização da capa e o figurino em azul, branco e cinza.	A capa na situação traz a ideia de poder, de soberania. As cores azul e branco traz ideia de leveza que se contrapõe ao cinza que remete a cinzas e ao fogo.
Gestual	Troca com Kraznys, um dragão por um exército. Grita comandos de ataque para o exército. Expressão sarcástica logo depois ordena o dragão a atacar Kraznys. Marcha para fora dos muros e joga fora o bastão dos Imaculados.	Traz a ideia de seriedade, soberania e liderança. Usando de deboche para surpresa dos outros personagens. Mostrando poder e força diante dos inimigos. Mostra-se líder diante seu exército, seguidores e povo.
Plano	Meio primeiro plano, plano conjunto, plano americano, plano médio, plano geral, close, grande plano geral, detalhe.	Os planos mostram Daenerys e os outros personagens da cena, conseguindo destacar as falas de Daenerys, suas ordens, ações e expressões em detalhe, além de situar o espectador ao local da cena e mostrar o exército indo para fora da cidade.

		O detalhe o ataque do dragão e os Imaculados batendo suas lanças no chão fazendo desses momentos elementos importantes para a cena.
Movimento	Panorâmica vertical, travelling, cortes e sequência.	Os movimentos destacam a grandeza do exército e seu poder adquirido. Além da movimentação da personagem na cena. E os cortes a mudança de situações durante a cena.
Mito	A líder – As formas como a personagem se comporta trazem uma imagem de liderança e em conjunto com seu figurino fazem com que a personagem passe uma imagem de força e poder. Diante do poder e justiça faz que a sigam e sirvam sem o uso de força. A adoração de seu povo e a forma como os trata a torna líder não apenas rainha.	
	Funções do figurino	
Função Estética	Cores azul e branco, a capa, a calça, o cenário, o exército de imaculados e o dragão.	As cores azul e o branco trazem a ideia de leveza enquanto o uso da capa reforçar a imagem e o sentido de poder na cena. O uso de calça uma igualdade entre ela e os outros personagens, visto que a maioria dos personagens são homens. O cenário um lugar cercado por muros aparece como uma forma de Kraznys se precaver durante a troca, em lugar cercado seria mais fácil derrotar Daenerys e seu exército caso houvesse alguma mudança. O dragão e o exército de Imaculados mostram o

		poder que ela tem.
Função Semântica	Cores azul e branco, capa e calça.	As cores azul e o branco mostram leveza o que se opõe a capa que reforçar o sentido de poder e o uso de calça que pode mostrar igualdade entre ela e os outros personagens.
Função Simbólica	Cores azul e branco, as formas do figurino, capa e calça.	As cores em conjunto com as formas mais simples do figurino mostram além de uma leveza para a personagem um sentido seriedade, enquanto a capa e a calça reforçam a ideia de poder.
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço temporal	Roupas sem mangas, materiais usados nas roupas.	A roupa sem manga e tecido mais encorpado pode trazer a ideia de lugar mais quente.
Características Psicológicas	Capa o uso de calça e as cores azul e branco	A capa traz a ideia de poder que a personagem tem, da mesma forma que a calça, ambos mostram a força de sua personalidade que se contrapõe a leveza das cores usadas no figurino.

Tabela 4 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Quarta cena.

Nessa fase aos poucos Daenerys vai assumindo mais poder, fazendo sua conquista ao Trono de Ferro cada vez mais possível. Fase onde os planos ganham mais importância para a sua busca de poder, mostra mais de sua personalidade em suas ações. O quarto episódio da terceira temporada, *And Now His Watch is Ended* se torna mais um marco para a narrativa da personagem, mostra que suas atitudes bem pensadas a torna mais poderosa.

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. Traz também uma imagem mais sóbria o que pode ser justificado pelo momento de decisões e planos da personagem, deixando-a com uma imagem mais séria devido ao conjunto de cores e as 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. Onde cercada em sua maioria por homens, o uso desse elemento pode inferir que dessa forma ela impõe uma igualdade entre eles. E também o uso de capa que a confere uma imagem de poder e superioridade pela forma que foi usada sendo posta em maior volume em um dos seus ombros, sendo usada como adorno e não como forma de proteção.

Uma cena que mostra a seriedade da personagem diante 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.

8.5 A “mártir”

Daenerys passa a reinar em Meeren e buscando ajustar seus ideais a cultura local. Na sequência de cenas Daenerys após a visita de um camponês que levou até ela os restos mortais de sua filha ainda criança e que foi morta queimada por um dos seus dragões, Drogon o maior entre os três e que no momento está desaparecido. Daenerys sabendo que seus dragões passaram a fazer pessoas de presas toma a decisão de encarcerá-los, levando Viserion e Rhaegal dois dos seus dragões para as catacumbas de Meeren onde os acorrenta, dessa forma evitando ataques a outras pessoas.

Figura 20 - Cena do décimo episódio da quarta temporada. The Children.



Fonte: HBO

Figura 21 - Screenshots da cena do décimo episódio da quarta temporada.



Fonte: HBO.

Protocolo de análise de cenas			
4ª temporada – Episódio 10 – The Children – Duração da cena: 00:24:45 – 00:27:05			
	Denotativo		Conotativo
Forma	Vestido comprido, volume, justo,	sem sem	As formas do vestido mostram feminilidade, o

	mangas e com decote. Abertura na parte da frente do vestido mostrando um tecido mais leve e plissado.	pouco volume do figurino simplicidade. Abertura na frente com o tecido mais fino mostra leveza e fragilidade.
Cores	Azul e branco.	Leveza e fragilidade.
Materiais	Algodão, bordado com pedraria.	A leveza e mobilidade devido ao tecido mais fluido. O bordado se relaciona ao seu posto de rainha, seu figurino se tornando mais requintado.
Composição	O vestido comprido em conjunto com as cores azul e branco e os tecidos usados.	O vestido comprido em conjunto com o tecido leve traz uma imagem mais feminina porém, a personagem adquiriu uma imagem mais frágil e que é evidenciado pelas cores azul e branco.
Gestual	Entra nas catacumbas de Meeren para acorrentar os dragões. A princípio mantém expressão séria. Ao colocar as coleiras de metal nos dragões passa a chorar. Caminha de volta para sair. Ao fechar o lugar olha para os dragões chorando enquanto eles gritam por ela.	Mostra a seriedade e a tristeza da personagem, lidando com uma decisão difícil para ela. Porém, colocando o bem do seu povo em primeiro lugar. Mostra a dor da decisão que a personagem está tomando no momento.
Plano	Plano americano, plano geral, close, meio primeiro plano, detalhe, plano médio.	Os planos usados ajudam a dimensionar o lugar, deixando transparecer uma imagem de confinamento e abandono dos dragões. Além de enfatizar a tristeza da personagem durante a cena e a decisão que está sendo tomada.
Movimento	Travelling, zoom-out,	Os movimentos mostram a

	panorâmica vertical.	dimensão da locação, transparecendo a imagem de confinamento e abandono.
Mito	A “mártir” – Seu figurino consegue mostrar a fragilidade da personagem no momento, devido ao uso do tecido mais fino em conjunto com a situação e as expressões mostra um lado sentimental da personagem, consegue transmitir a dor que a personagem sente. Durante o sofrimento de seu povo, “sacrifica” o que lhe é mais importante e vai contra o que quer pelo bem maior, mesmo que tenha que sofrer com a decisão.	
	Funções do figurino	
Função Estética	Cores azul e branco, plissado do vestido em tecido mais leve, as catacumbas de Meeren, as correntes e os dragões	O azul e branco remetem a leveza e fragilidade enquanto o plissado em um tecido mais leve traz delicadeza nas formas. As catacumbas e as correntes trazem o sentido de encarceramento, os dragões nesse momento a fraqueza e os sentimentos da personagem.
Função Semântica	Cores azul e branco e o tecido branco utilizado.	O azul e o branco traz a ideia de delicadeza. O uso de tecidos mais finos em conjunto com as cores pode trazer o sentido de fragilidade.
Função Simbólica	Cores azul e branco, as formas do figurino e tecidos.	O azul e branco em conjunto com o tecido mais leve do vestido trazem a personagem uma imagem de leveza e fragilidade. Enquanto as formas do figurino trazem uma imagem mais séria e simples da personagem.
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço	Formas e cor.	O vestido sem mangas

temporal		pode remeter a um lugar mais quente da mesma forma que o tecido mais leve. O vestido mais justo ao corpo remete a juventude e feminilidade.
Características Psicológicas	As cores azul e o branco. Plissado do vestido. O contraste entre dois tipos de tecido.	O azul do tecido mais encorpado pode mostrar a força e soberania. O branco com o uso de tecido mais leve mostra fragilidade.

Tabela 5 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Quinta cena.

A partir dessa fase a personagem ganha uma imagem mais séria que condiz com a situação que está passando. A personagem passa por um amadurecimento e crescimento, já que tomou para si o trono de Meeren em busca de ganhar mais força para alcançar seu posto em Porto Real.

Nesse episódio intitulado de The Children, decimo da quarta temporada mostra um lado mais sentimental e forte da personagem. Mostrando uma Daenerys que se sacrifica pelo bem maior. E sendo a criança (The Children) do título do episódio motivo para sua decisão de prender suas “crianças” em correntes.

Daenerys nesse ponto ganha imagem mais própria de uma rainha, porém aparenta estar mais frágil do que havia 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 a traz a 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 e com uso de um tecido branco mais fino e fluido em conjunto com o gestual da personagem a confere uma imagem leve e também frágil, explicado por ser um momento de tristeza para ela. Sacrificando o que mais ama 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 que traz uma sensação

de isolamento e abandono e esses elementos em conjunto com o figurino e a atuação enfatizam os sentimentos da personagem.

8.6 A protegida

Daenerys começa a perder o controle do seu reino. Começam a acontecer revoltas e ataques contra seu exército e homens de confiança. Como forma de conseguir a aceitação do povo de Meeren e diminuir os ataques dos Filhos da Harpia. Mesmo contra seus princípios aceita que continue a acontecer o torneio onde escravos lutam até a morte.

Na arena Daznak enquanto acontecia um torneio os Filhos da Harpia começam um ataque no meio da plateia em busca de matar Daenerys. Tentando achar uma forma de fugir, Daenerys e escudeiros terminam encurralados no meio da arena. Até que Drogon, o dragão que estava desaparecido pousa no meio da arena conseguindo defender Daenerys e a tirar dali.

Figura 22 - Cena do nono episódio da quinta temporada. The Dance of Dragons.



Fonte: HBO.

Figura 23 - Screenshots da cena do décimo episódio da quinta temporada.



Fonte: HBO.

Protocolo de análise de cenas		
5ª temporada – Episódio 09 – The Dance of Dragons – Duração da cena: 00:46:08 – 00:50:56		
	Denotativo	Conotativo
Forma	A parte superior cai como um vestido, com fendas na parte da frente e a	As formas mais retas mostram seriedade, simplicidade e feminilidade

	atrás. As mangas caem sobre os ombros como uma capa que acompanha a altura do vestido e calça justa.	e as mangas que parecem uma capa trazem uma imagem de nobreza.
Cores	Branco.	O branco remete a leveza, tranquilidade e inocência, dessa forma também fragilidade.
Materiais	Algodão, tecido de superfície lisa e sem brilho.	Traz uma ideia de simplicidade, leveza e sobriedade.
Composição	As cores usadas e o colar em forma de dragão.	O branco do figurino pode fazer relação uma relação com a fragilidade da personagem no momento. Porém, também pode ser visto como forma de protesto. O colar faz uma ligação direta entre a personagem e os dragões, remete a história de sua família e a sua própria. E a cor cinza da calça também faz uma relação ao fogo, porém está encoberta pelo vestido branco.
Gestual	Em busca de um lugar por onde sair termina cercada por inimigos. Segurando a mão de sua conselheira fecha os olhos e logo após vira-se assustada ao ouvir um barulho de um dragão pousando na arena. Enquanto atacavam o dragão tenta acalma-lo e retira uma das lanças em seu pescoço. O olha com ternura e estende a mão para toca-lo, enquanto os inimigos voltam a ataca-	O ato de tentar fugir e segurar a mão de sua conselheira confere um sentimento de medo e insegurança. O ato de fechar os olhos pode mostrar um sentimento de esperança, pois se infere que havia pensado no dragão. A expressão preocupação e ternura ao dragão mostra o sentimento maternal e de amor, logo após o vê como única saída para sair do meio do conflito. A cena consegue

	lo sobe em suas costas e voa com ele para fora da arena.	mostrar um lado mais frágil da personagem.
Plano	Plano geral, grande plano geral, plano americano, close, meio primeiro plano, plano conjunto, detalhe.	Os planos buscam mostrar de forma mais ampla o dinamismo da cena. As expressões dos personagens mostram os sentimentos individuais do que está acontecendo, da mesma forma que o close fez dessas expressões algo mais importante, como as expressões de medo e esperança.
Movimento	Travelling, zoom-in, cortes e sequência, câmera subjetiva, câmera nervosa.	Além dos movimentos situarem o espectador ao que está acontecendo ao redor e o sentido de ação. Também conseguem tornar importante o momento apresentando. Mostrando o sentimentalismo e a importância do dragão para a personagem.
Mito	A protegida. - Em meio ao caos o figurino ao mesmo tempo em que confere o sentido de fragilidade devido ao uso da cor branca, também trazem o significado de força devido ao uso de um tecido mais pesado e grosso, porém a fragilidade se destaca durante a situação. Diante o perigo recorre à única proteção que lhe é segura. Mais uma vez recorre a proteção de um dos dragões e diante do amor, carinho e preocupação que tem foge em sua companhia.	
	Funções do figurino	
Função Estética	O uso de branco e cinza. As formas do figurino, o uso de calçar, colar em forma de dragão, a arena, as lutas e o dragão.	O branco do figurino na cena remete a fragilidade e protesto. A cor cinza da calça faz a ligação da personagem com o fogo, além da calça fazer a relação com o vestuário masculino, assim, uma

		igualdade de gênero. Com linhas e formas secas o figurino mostra seriedade e simplicidade. O fato dela estar em uma arena fechada em meio a lutas mostra a fragilidade e perigo que ela sofre no momento. Enquanto o colar com formato de dragão remete a sua ligação com eles e a seu “renascimento” e o dragão aparecendo na arena uma retomada de poder e dependência dele.
Função Semântica	A cor branca, as formas do figurino e o colar.	O uso de branco mostra leveza e na cena consegue mostrar fragilidade. As formas da roupa conseguem mostrar simplicidade e o colar sua linhagem e sua ligação com os dragões.
Função Simbólica	A cor branca, as formas do figurino e colar em forma de dragão.	O branco nessa cena mostrar uma imagem leve da personagem e também fragilidade, porém pode vista como forma de protesto. As formas retas trazem uma imagem mais séria a personagem enquanto o colar em forma de dragão relembra a história de sua família. Além de sua dependência dos dragões e sua relação de poder e força.
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço temporal	Não apresenta função espaço temporal.	Não apresenta função espaço temporal.
Características Psicológicas	A cor branca, o colar com formato de dragão e o uso de calça.	O branco nessa cena além de mostrar leveza e sobriedade também mostra

		a fragilidade da personagem na cena. A calça mostra a igualdade de força entre gêneros e o colar com formato de dragão sua linhagem, a história de sua família a sua própria além de sua dependência dos dragões.
--	--	---

Tabela 6 - Protocolo de análise de cenas e Funções do Figurino. Sexta cena.

O nono episódio da quinta temporada *The Dance of Dragons* consegue mostrar um momento difícil que o reinado de Daenerys está passando. Sua instabilidade devido a seus ideais não corresponderem à cultura do povo, o que pode tornar frágil o seu futuro como rainha de Meeren e sua busca pela conquista de Porto Real.

A cor usada e algo que se destaca na configuração desse figurino. O vestido todo em branco traz uma imagem leve a personagem. Porém, é uma cor que se relaciona a pacificação, então se pode dizer que de alguma forma sua roupa possa significar algum tipo de protesto ou desgosto explícito a 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, podendo trazer essa relação de poder e igualdade. Já que como rainha passa a se vestir como tal. 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 eles, conseguindo evocar o momento da primeira cena analisada onde o dragão recém-nascido se apoia em seu pescoço.

9. ANÁLISE GERAL / COMPARAÇÃO ENTRE AS CENAS

Diante da análise percebe-se uma evolução da personagem no decorrer das temporadas, desde sua primeira aparição na série até a temporada atual. Torna-se evidente essa transformação e crescimento da personagem dentro da trama e seu figurino se modificando diante das mudanças da sua narrativa.

Daenerys a princípio aparece como uma personagem fraca e manipulável, que se transforma, torna-se líder, mostrando seu poder e força sendo uma personagem com altos e baixos e com falhas e recomeços.

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

Scholl, Del-Vechio e Wendt (2009) explicam isso dizendo que o figurino consegue transmitir aspectos latentes da personalidade da personagem, tornando os signos que configuram o figurino, responsáveis pelo traço psicológico da personagem dentro da narrativa contada.

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. Sendo a primeira cena analisada em comparação com as outras a amostra do quanto a personagem se modificou durante a série. Onde no começo aparece como fraca e manipulável, sendo instável dominada pelo seu irmão com figurino que evoca essa imagem frágil da personagem.

Aos poucos sua narrativa ganha força. A partir de seu “renascimento” com os dragões ganha uma ressignificação. A imagem frágil é deixada muito em consequência da aparição dos dragões. Na segunda cena com os dragões sobre seu corpo, traz um sentido de ligação entre ela e os dragões e a relação de poder e força que eles trazem consigo. Assim os dragões que ela carrega são um dos elementos mais importantes que dão a personagem essa conotação.

Essa imagem forte é extremamente usada no terceiro figurino analisado onde sua configuração traz a imagem que remete a uma cavaleira, fazendo o uso de elementos que se assemelham a uma armadura. Porém, também consegue evocar elementos de seu passado que a ajudaram a chegar até esse momento da narrativa. Diferente da cena em Fire and Blood (episódio 10 – 1ª temporada) segunda cena analisada que traz sua força apenas por meio da imagem dos dragões. O que também se mostra diferente na terceira cena analisada onde o figurino é mais simples e sua imagem mais sóbria conseguindo transmitir a seriedade da personagem no momento.

Mesmo alguns elementos do figurino conferindo a personagem uma imagem mais forte, como a capa usada sobre o ombro e mais uma vez os dragões que trazem a força da personagem na cena. Sendo a partir deles que se faz ouvida e a prova de que os dragões se tornaram símbolo de sua força está no quinto episódio analisado, onde a personagem Daenerys aparece com um figurino que carrega uma imagem mais delicada, porém muito mais nobre, já que se tornou rainha. É no momento em que ela prende os dragões que sua imagem aparece frágil e o fato de “perder” os dragões confirma isso. Situação que o figurino consegue transparecer esse sentimento, o tecido fluido incomum nos figurinos da personagem aparecem em um detalhe e isso ajuda a ressaltar a fragilidade da personagem na cena.

Existem elementos que são comumente utilizados na construção do figurino da personagem como a cor azul e branca. Que sempre trazem leveza à imagem da personagem e que contrasta com sua personalidade, assim mostrando uma imagem mais leve do que 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. Exemplo disso está na última cena analisada o episódio The Dance of Dragons (episódio 9 – quinta temporada) que deixa bem claro a sua fragilidade e sua dependência dos dragões. A cena mostra o descontrole e a falta de poder dela diante seu reino.

Porém vale ressaltar o uso de um colar em forma de dragão em seu pescoço durante a cena. Que pode ser visto como uma ligação à segunda cena analisada que mesmo frágil os dragões estão segurando em seu corpo que estava nu. Nesta cena em *Dance of Dragons* ela está em um momento de fragilidade correndo risco de morte, porém carrega um colar em forma de dragão em seu pescoço, única coisa extremamente elaborada e detalhada em seu figurino, isso relembra a imagem do seu “renascimento” e de seu poder vindo dos dragões e pode-se dizer que isso se confirma com a aparição de um dos dragões em cena, que a salva. Outra vez a imagem dos dragões que dá a personagem poder e força.

Dessa forma é possível dizer que é a imagem dos dragões que dão a personagem essa imagem e significados de força e poder, e que reforça sua personalidade forte fazendo com que sua narrativa vá se transformando e ganhando uma nova significação.

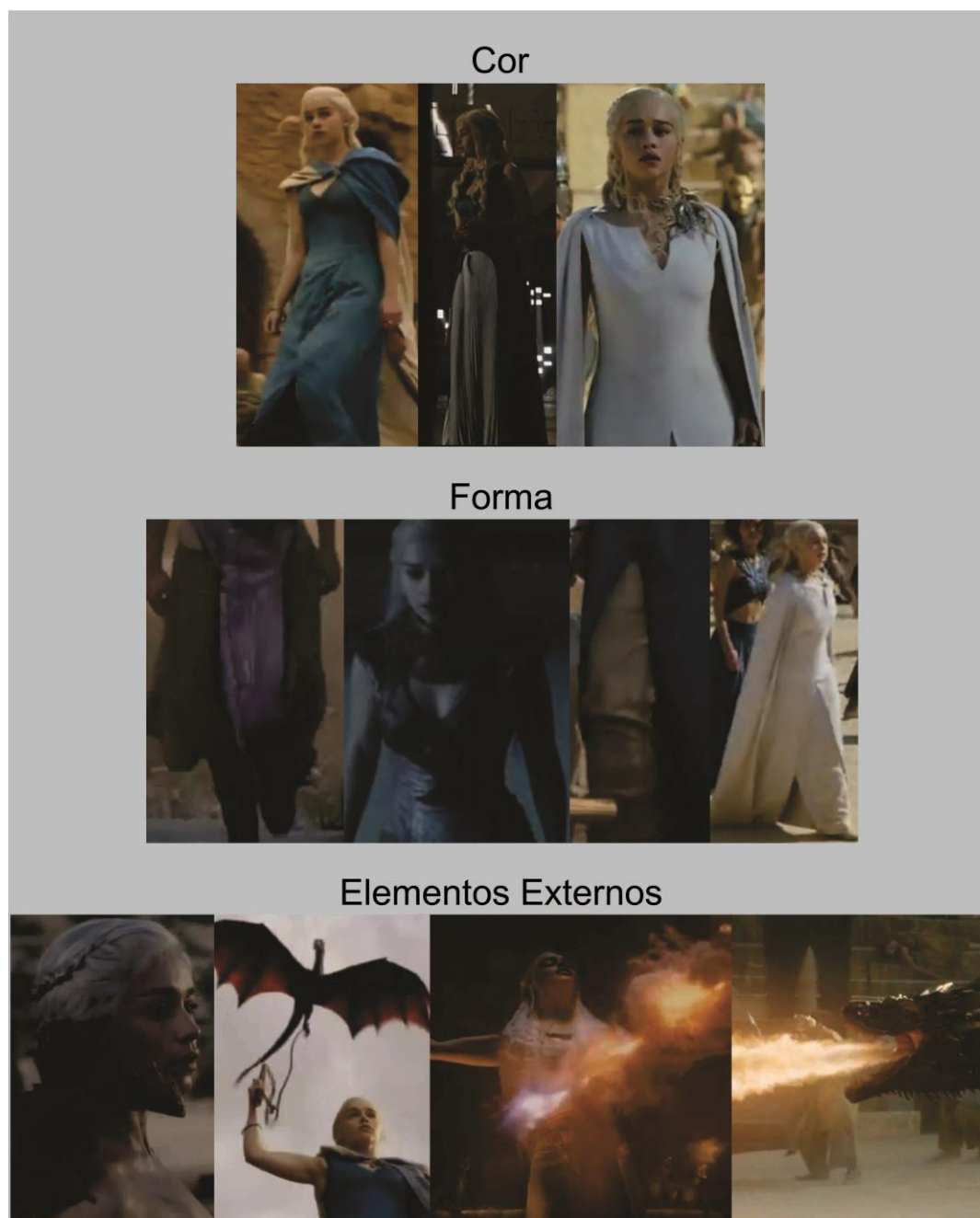
A partir do momento que existe uma mudança em sua vida as roupas tendem a mudar, como forma de adaptação a situação ou ao lugar trazendo em cada momento elementos que a fazem significar no meio onde está. Sua última mudança de estilo de figurino mostra uma forma da personagem se provar mais nobre, o que parte da necessidade que a personagem tem de ter essa imagem, mais próximo da imagem que uma rainha deve ter.

Com configurações pensadas de forma a acompanhar sua evolução e conseguindo transmitir significados que correspondem à personagem e a narrativa da série a maioria dos elementos usados são opostos aos elementos que caracterizam o figurino usado no primeiro episódio (*Winter is Coming*) o que deixa claro o distanciamento da personalidade antiga da personagem e a ressignificação que ganhou no decorrer da série, mostra o abandono daquela imagem, o crescimento e o entendimento de sua posição e poder atuais.

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 conseguem trazer a personagem sua significação dentro da narrativa, que podemos dividir em três aspectos principais que configuram a imagem

da personagem que aqui foram divididos como: a cor, forma e elementos externos ao figurino.

Figura 24 - 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. O azul consegue trazer um sentido mais nobre e o branco traz leveza a composição do figurino.

Enquanto nas formas encontradas, no geral são formas que são mais simples e retas e que contribuem para a leveza das cores utilizadas. Apenas na segunda cena se fez o uso de muitos elementos de composição e que se referem a elementos do passado da personagem e a imagem que ela deve passar aos outros naquele momento. 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 a personagem tem e sua personalidade, isso pode ser visto como forma de se mostrar forte.

Devido a todo o 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 devido ao fato do uso de elementos do vestuário masculino pela personagem, 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 ao ponto que sua força agora está em seu posto de rainha.

Além do próprio figurino existem elementos externos a ele que trazem toda significação e importância para a personagem. Mesmo externos esses elementos estão extremamente ligados à narrativa da personagem como o fogo aonde se deu o início dessa imagem de poder e força da personagem. Elementos esses que são usados em quase todos os mais importantes momentos da personagem e consequentemente os dragões que 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 a personagem, que detendo o poder dos dragões consequentemente traz para si esses significados.

E são esses elementos que se tornaram tão característicos da série que se tornam referência de inspiração, que é comum já que o meio midiático usa de imagens para influenciar o consumo. A imagem de Daenerys trazendo significação de poder, força, também trazendo como marca sua personalidade, liberdade e independência, sendo uma mulher que toma suas próprias decisões.

Todos os significados que a personagem traz passam a ser relacionados aos elementos que constituem seu figurino, dessa forma esses elementos quando usados como elementos estéticos de produtos passam também a eles todo esse valor simbólico que é encontrado na personagem. Podemos dizer então que, a busca por esses produtos vai além do apenas ter um produto que se relacione com a série ou personagem de forma direta ou indireta, 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 (1988) 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. Essa imagem de força e poder que Daenerys traz passa a ser um ideal a ser seguido. Usar dos elementos que a personagem carrega passa assim 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 inseri-la em determinados grupos sociais. Isso de acordo com Garcia e Miranda (2005) que explicam os elementos que usamos podem usados para se assemelhar o distinguir, inserir ou excluir de determinados grupos, além de que o indivíduo busca produzir sentido para interagir com outros, conseguindo nos inserir automaticamente dentro de determinados grupos, por que o que vestimos consegue comunicar e antecipar a quem observa quem somos. 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 vestimos, o encontro desse significados que eles trazem com o que queremos mostrar, isso irá reforçar os significados desses elementos. Passaram a ser a característica do nosso vestuário com maior valor simbólico, devido aos significados que já carregam por sua relação com o personagem 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.

Se fazendo o uso de elementos da personagem, no caso desse estudo a Daenerys, fazendo uma busca dos elementos que conotem sua força e personalidade dentro da série para reforçar a sua própria imagem ou características de sua personalidade ou usar desse elementos para tentar demonstrar essa relação com as características da personagem mesmo que isso não faça parte de sua personalidade. É usado então como forma de fingir o que não é.

É visto então que os elementos de um figurino além de caracterizarem um personagem conseguem ter seu significados transferidos para os usuários esses tendo aceito esse significados como parte de si também.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante estudo realizado foi entendido que os símbolos que escolhemos e aderimos por meio da prática de gerenciamento aparência é o que nos faz significar, trazendo sentido por meio do que usamos. Sabendo que podemos mostrar a sociedade significados que são enganosos, sendo personagens dentro de um cotidiano real. O mesmo gerenciamento de aparência usado pelo designer de moda é usado pelo figurinista para a construção de figurinos. Dessa forma foi entendida a ligação entre a área de design de moda e o trabalho feito por um figurinista onde ambos trabalham com a criação de imagens, com elementos que devem ser altamente significantes e que são apresentados a determinado público e sociedade e que trabalham de formas parecidas na construção e na apresentação dessa criação.

Então é percebida a importância de uma 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, dessa forma, influenciar e inspirar a criação de produtos com elementos de determinado personagem. Isso também conclui a importância da cultura de massa para influência de consumo de determinados produtos e meio divulgador desses fenômenos midiáticos. Sendo a série Game of Thrones um dos exemplos disso.

Diante a análise realizada sobre as cenas da série em busca de entender como o figurino da personagem Daenerys Targaryen da série Game of Thrones fala sobre sua narrativa no decorrer das temporadas lançadas pela HBO até o momento e como os elementos encontrados no figurino comunicam sobre a personagem conclui-se a funcionalidade do figurino da personagem, que além de conseguir usar elementos extremamente significativos para sua narrativa se tornam característicos da personagem.

Michele Clapton figurinista responsável pela série Game of Thrones conseguiu transmitir e dar sentido a personagem trazendo elementos e

características que fazem que Daenerys tenha uma imagem diferente, dessa forma se destacando em comparação a outras personagens da série.

No figurino de Daenerys 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 que fazem a linearidade de significados entre os elementos, como uma unidade de ligação entre a maioria de seus figurinos, dessa forma a personagem conseguindo manter certas características durante a série mesmo que exista mudança e que seus figurinos pareçam destoantes um dos outros.

Essas mudanças então podemos dizer que retratam uma busca da personagem em se mostrar forte, em busca de mostra igualdade em relação a gêneros e mostrar-se nobre como rainha. As mudanças de seu figurino dessa forma sempre estão relacionadas às mudanças em sua narrativa e a momentos específicos e importantes para a personagem. Essas mudanças sempre são levadas em consideração para constituir o figurino da personagem. Daenerys contando com uma das jornadas mais significantes na série, isso faz com que se reflita em seu figurino. Sendo essas mudanças que seu figurino traz a cada temporada um reflexo de sua busca para entender a si mesmo 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.

São esses elementos encontrados na configuração do figurino que caracterizam e facilitam o reconhecimento da personagem dentro e fora da série. Game of thrones sendo uma das séries que mais repercutiu nos últimos anos, batendo recordes e levando toda uma multidão de espectadores a assistir a série, passa a ser um produto do meio midiático que leva a influência na produção de diversos artigos e em consequência ao consumo.

Dessa forma podemos observar claramente a importância dos elementos constituintes de um figurino e como eles caracterizam o personagem e passam a carregar os significados da narrativa que foi

contada. É que acontece com Game of Thrones tendo um perfeito trabalho de figurinismo, o que ajudou a configurar o que é a personagem Daenerys Targaryen, o que ela significa dentro e fora da série para os fãs e ajudando na divulgação e no consumo gerado pela série. Seu figurino se tornando parte integral e necessária para caracterização e significação da personagem, mostrando sua narrativa como parte importante de suas mudanças e sua jornada ao poder sendo refletida em seu figurino durante todas as temporadas analisadas.

IMPLICAÇÕES PARA O DESIGN

Como designer é notado uma necessidade de análise mais detalhada dos elementos que constituem um figurino. É necessário para o designer que venha a usar elementos da cultura pop um estudo mais aprofundado de personagem e narrativa se detendo a todos os detalhes possíveis, para que dessa forma seja passado para os produtos elementos que realmente sejam pertinentes ao filme/série/entre outros e ao personagem sempre adequando essa mensagem para o público destinado. Para que não exista ambiguidade na mensagem colocada no produto, dessa forma agradando o grupo ao qual o produto é destinado.

Além disso, o estudo aqui realizado consegue mostrar como o figurinista e o designer de moda como criadores de imagens trabalham de forma parecida para gerar a comunicação de uma mensagem por meio de elementos do vestuário. Trazendo às duas profissões um elo em relação à os conhecimentos similares que são usados para a construção de looks sejam para a área de moda ou de figurinos.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, Samuel. **Heróis e Bufões: o figurino encena**. Rio de Janeiro: Agora da Ilha, 2001.
- ANDRIOTTI, Vitor. **Inside Game of Thrones – Season 1 [Legendado pt-br]**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rXX8QK5B1Wo>>. Acesso em: 14 jan. 2016.
- ARAUJO, Gabriela. **Entrevista da Emilia para a Glamour francesa. Emilia Clarke Brasil**. 1 março 2014. Disponível em: <<http://www.emiliaclarkebrasil.com/2014/03/entrevista-da-emilia-para-a-glamour-francesa/>> Acesso em: 28 maio 2015.
- 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.
- BRAGA, ADRIANA. **Ciber-Cultura Feminina: interação social em um weblog**. E-Compós. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2007.
- BRAGA, João. **Reflexões sobre moda**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi. 2ª ed. rev. Volume 2. 2008.
- 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.
- CAROLINA, Ana. **Emilia Clarck é capa da revista Hero**. Game of Thrones BR. 09 abril 2014. Disponível em: <<http://www.gameofthronesbr.com/2014/04/emilia-clarke-e-capda-revista-hero-complex.html#ixzz3bSrsUBcx>> Acesso em: 28 maio 2015.
- 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

CIDREIRA, Renata Pitombo. **Os Sentidos da Moda.** São Paulo: Annablume, 2005

CIDREIRA, Renata Pitombo. **Jornalismo de moda:** crítica, feminilidade e arte. Recôncavos – Revista do Centro de Artes, Humanidades e Letras/UFRB. Vol. 1. 2007. p. 46-53.

CIDREIRA, RENATA PITOMBO. **Moda e performance.** In. VIII Colóquio de Moda. **Anais.** Rio de Janeiro. 2012.

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 roupa.** São Paulo: Senac. 2006.

CUNHA, Newton. **Dicionário SESC: a linguagem da cultura.** São Paulo: Perspectiva: SESC São Paulo, 2003

EDWARDS, Gavin. **A Mão por Trás do Trono. George R. R. Martin fala sobre Tyrion, cenas de sexo e o próximo livro de As Crônicas de Gelo e Fogo.** Rolling Stone. Ed.70. Julho 2012. Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/edicao/edicao-70/mao-por-tras-do-trono>>

Acesso em: 28 maio 2015.

FILHO, Arthur de Oliveira. **Fashion Stylist Como Construtor do “Eu”:** Identificando Como o Trabalho do Fashion Stylist Contribui Com a Construção de Imagem de Marca de Moda. Trabalho de conclusão de curso em design. Universidade Federal de Pernambuco. Caruaru. 2011.

FISCHER-MIRKIN, Toby. **O Código do Vestir: Os Significados Ocultos da Roup Feminina.** Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

GAME OF THRONES. **Game of Thrones: Costumes (HBO)**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F_iFAjvYFo4>. Acesso em: 14 jan. 2016.

GARCIA, Carol; MIRANDA, Ana Paula Celso de. **Moda é Comunicação: experiências, memórias e vínculos**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2ª ed. Ver. (reimpr.) 2010

GERALDI, M. C. G. **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.

GIRARD, G.; OUELLET, R. Tradução de ARINTO, Maria Helena. **O Universo do Teatro**. Coimbra: Almedina, 1980

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

HAMESTER, MORGANA; MORAIS, Ana Luiza Coiro Morais. **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, S. B.. **The Social Psychology of Clothing: symbolic appearances in context**. New York: Fairchild Publications, 2ª ed., 1998

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

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisete. **Figurino: Uma Experiência na Televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LIMA, Ana Luiza dos Santos. **A Relação do Sucesso do seriado Game of Thrones com o Público da Internet**. Trabalho de conclusão de curso de comunicação em mídias digitais. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa. 2014.

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

LOPES, Jenara Miranda. **Moda de novela: os conteúdos de Salve Jorge divulgados em revistas femininas e as estrelas como padrões-modelo de estilo e beleza**. Dissertação de Mestrado em Comunicação Social,

Faculdade de Serviço Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS. Porto Alegre, 2014.

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

MIRANDA, Ana Paula Celso de. **Por Um Sentido Na Vida: Marcas de Moda e a Relação Pessoa-Objeto**. Rio de Janeiro. XXXI Encontro da ANPAD. 2007.

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

NOGUEIRA, Daiane; ARAUJO, Denise Castilho de. **Convergências entre Moda e Cinema: Resignações do Cisne Negro**. Redige – Revista de design, inovação e gestão estratégica. V.5, n.1. 2014.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PAN, Rose Moraes; COSTA, André. **Direção de Arte: Abrangência de uma especialidade na produção audiovisual**. Disponível em: <<http://professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/16200/material/4%20-%20DIRECAO%20DE%20ARTE.pdf>> Acesso em: 14 jan. 2016.

PENKALA, Ana Paula; PEREIRA, Lucas Pessoa; EBERSOL, Isadora. **Arquétipos Complexos de Gênero em Game of Thrones: Daenerys nascida da tormenta, a puta, a guerreira, a mãe**. Paralelo31 - Revista do programa de pós-graduação em Arte Visuais Centro de Artes UFPEL, ed. 2, 166 - 187. 2014.

PEREIRA, Adriana Cardoso. **Figurino Para Teatro de Revista: Uma Experiência com Zylde: O Feitiço Moreno!** Trabalho de conclusão de curso em moda com habilitação em estilismo. Universidade de Santa Catarina. Florianópolis. 2010.

RADISH, Christina. **George R. R. Martin Interview Game of Thrones**. Collider. 17 abril 2011. Disponível em: <<http://collider.com/george-r-r-martin-interview-game-of-thrones/86337/>> Acesso em: 09 maio 2015

RAMOS, Adriana Vaz. **O design de aparência de atores e a comunicação em cena.** Tese de Doutorado. PUC - Pontifícia Universidade Católica. São Paulo: 2008.

RECTOR, Monica. TRINTA, Aluizio Ramos. **Comunicação do Corpo.** Editora Ática: São Paulo. 1990

RIBEIRO, Ludimille Dias. **Moda, consumo e compulsão – Um estudo dos fatores que influenciam comportamento de consumo de moda e na compra compulsiva.** Trabalho de conclusão do curso da faculdade de informação e comunicação. Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2013.

RONCOLETTA, M. R.; BARROS, Y. R. G.. **O stylist como construtor de imagens.** In.: Encontro Internacional de Moda. 3, 2007. **Anais.** Belo Horizonte, 2007.

SANT'ANNA, Mara Rubia. **Moda, desejo e morte: explorações conceituais.** Disponível

em:<http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4131.pdf>. Acesso em 24 de março de 2015.

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.

SHEEHAN, Paul. **“Dany é durona, eu sou tímida e odeio ser o centro das atenções”, diz Emilia Clarke, de ‘Game of Thrones’.** Veja. 06 abril 2014.

Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/emilia-clarke-a-dany-de-game-of-thrones-promete-mais-mudancas-para-a-personagem>>

Acesso em: 28 maio 2015.

SIRGY, M. J. Self-concept in consumer behavior: A critical review. **Journal of consumer research**, v. 9, n.3, p.287-300, 1982.

SOLOMON, MICHAEL R. **O Comportamento do Consumidor: Comprando, Possuindo e Sendo.** Trad. Lene Belon Ribeiro. 5. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1986.

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

TORRES, Shana Silveira. **Os Figurinos dos Duplos e dos Personagens de Personalidade Dividida nos Filmes Um Corpo Que Cai e Disque Um M Para Matar de Alfred Hitchcock**. Trabalho de conclusão de curso em comunicação social com habilitação em jornalismo. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2012.