

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS - CCSO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE RÁDIO E TV**

RAFAELLE DOS SANTOS SOUSA

**A TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM DAENERYS TARGARYEN (GOT)
SOB A ÓTICA DO FIGURINO: UMA ANÁLISE DOS PONTOS DE VIRADA NAS
CARACTERIZAÇÕES DA PERSONAGEM**

SÃO LUÍS

2025

RAFAELLE DOS SANTOS SOUSA

**A TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM DAENERYS TARGARYEN (GOT)
SOB A ÓTICA DO FIGURINO: UMA ANÁLISE DOS PONTOS DE VIRADA NAS
CARACTERIZAÇÕES DA PERSONAGEM**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social –
Rádio e TV da Universidade Federal do Maranhão (UFMA),
para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social.

Orientador(a): Prof.^a. Dr.^a. Patricia Kely Azambuja.

SÃO LUÍS

2025

RAFAELLE DOS SANTOS SOUSA

**A TRAJETÓRIA DA PERSONAGEM DAENERYS TARGARYEN (GOT)
SOB A ÓTICA DO FIGURINO: UMA ANÁLISE DOS PONTOS DE VIRADA NAS
CARACTERIZAÇÕES DA PERSONAGEM**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social –
Rádio e TV da Universidade Federal do Maranhão (UFMA),
para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social.

Orientador(a): Prof.^a. Dr.^a. Patricia Kely Azambuja.

Aprovada em: 07/08/2025 . Nota: 9,0

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a. Dr.^a. Patricia Kely Azambuja (Orientadora)

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof.^a. Dr.^a Carolina Guerra Libério

Prof. Dr. Carlos Benedito Alves da Silva Junior

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por iluminar meu caminho durante todos esses anos de graduação, me mantendo firme durante as dificuldades.

A minha mãe Léa dos Santos Souza, pela dedicação e cuidado desde o início da minha vida. Às minhas avós, Artumira Loiola do Nascimento Sousa e Lindalva dos Santos Souza, por cultivarem amor e carinho em meio às dificuldades.

Ao meu marido Rafael Dias Ferreira, pessoa com quem eu amo compartilhar a vida, pelos incontáveis incentivos, paciência e por me dar um porto seguro sempre que preciso.

Ao meu filho, Rafael dos Santos Ferreira, que nasceu em meio a vida acadêmica e me deu um novo olhar sobre o que sou hoje, me transformando em mãe.

Aos meus amigos de graduação, Adson Mendes, João Pedro Caldas Leite, Hugo Borges e Marcos Aurélio, pelas alegrias e tristezas compartilhadas ao longo dessa trajetória, por manterem os laços que a UFMA uniu em 2019 até hoje. Com vocês aprendi a ser acadêmica, amiga e parceira de trabalho.

A minha orientadora, professora e guia acadêmica, Patrícia Kely Azambuja, por aceitar todos os desafios que envolveram esta pesquisa, pela paciência em compreender a minha fase como mãe, pelo incentivo e encorajamento quase que diário para a conclusão deste trabalho. Posso dizer, que a minha formação não só profissional como também pessoal, não teria sido a mesma sem você.

Por fim, a todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste sonho.

RESUMO

Esta monografia consiste na análise de algumas caracterizações específicas no figurino da personagem Daenerys Targaryen, do seriado televisivo *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), ao longo de oito temporadas. Tem como objetivo compreender como elementos materiais de cena, em especial, o figurino, converte-se em efeitos psicológicos e contribuem para construção da narrativa da personagem, bem como, identificações das variações de sua personalidade na trama. Para isso, utiliza como metodologia inicial a revisão de literatura, a fim de investigar a história do vestuário em seu contexto social (Calanca, 2011; Katz, 2008; Köhler, 2009; Svendsen, 2010), com ênfase na caracterização das vestes, suas alterações ao longo do tempo e como consolidaram no cinema, por meio do figurino, uma materialidade fílmica essencial à dramaturgia. O segundo momento do trabalho envolve o uso da análise fílmica (Vanoye; Goliot-Lété, 1994 e Penafria, 2009), para compreender como se dá o trabalho do figurinista no audiovisual, levando em consideração o vestuário como peça importante para a narrativa, servindo como ferramenta para o avanço da narrativa.

Palavras-Chave: Corpo; Direção de Arte; Figurino; Produção Audiovisual.

ABSTRACT

This monograph consists of an analysis of the costume design of the character Daenerys Targaryen from the television series *Game of Thrones* (HBO, 2011–2019) over the course of eight seasons. The objective is to understand how material elements on screen, especially costume, translate into psychological effects and contribute to the construction of the character's narrative, as well as to the reflection of her personality within the plot. To achieve this, the initial methodology used is a literature review aimed at investigating the history of clothing in its social context (Calanca, 2011; Katz, 2008; Khöler, 2009; Svendsen, 2010), with emphasis on the characterization of garments, their evolution over time, and how they have helped to establish a visual language that is essential to cinematic storytelling. The second stage of the study involves the use of film analysis (Vanoye & Goliot-Lété, 1994; Penafria, 2009) to understand how the work of the costume designer unfolds in audiovisual productions, considering clothing as a key element of the narrative—serving as a tool for plot progression and character development.

Keywords: Dressed; Art Direction; Costume design; Audiovisual Production.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1 - O CORPO E O VESTUÁRIO COMO SIGNIFICAÇÃO SOCIAL.....	12
1.1. Corpo: experiência subjetiva e simbólica.....	12
1.2. Corpo vestido e algumas referências históricas.....	15
1.3. A roupa e a moda: organização dual entre distinção e democracia.....	19
2 - DIRETOR DE ARTE E FIGURINISTA: MATERIALIZAÇÃO NÃO VERBAL DA CENA E DOS PERSONAGENS NA DRAMATURGIA.....	23
3 - PERSONALIDADE DOS FIGURINOS DE <i>DAENERYS TARGARYEN</i> EM <i>GAME OF THRONES</i> : ANÁLISE FÍLMICA.....	33
3.1. Daenerys Targaryen: <i>Primeira de Seu Nome e Khaleesi dos Dothraki do Grande Mar de Grama</i> (1a Temporada).....	36
3.2. Daenerys Targaryen: <i>Filha da Tormenta, a Não Queimada, Mãe de Dragões</i> (2a Temporada).....	39
3.3. Daenerys Targaryen: <i>Quebradora de Correntes</i> (3a Temporada).....	42
3.4. Daenerys Targaryen: <i>Rainha de Meereen</i> (4a Temporada).....	44
3.5. Daenerys Targaryen: <i>Rainha dos Ándalos, dos Roinares e dos Primeiros Homens</i> (5a Temporada).....	46
3.6. Daenerys Targaryen: <i>Refúgio das viúvas Dothraki</i> (6a Temporada).....	48
3.7. Daenerys Targaryen: <i>Protetora dos Sete Reinos</i> (7a Temporada).....	50
3.8. Daenerys Targaryen: <i>A Rainha</i> (8a Temporada).....	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS.....	60

INTRODUÇÃO

O vestuário possui potencial comunicativo tão importante quanto a linguagem verbal, podendo se tornar mais evidente em termos de expressividade. A possibilidade de nos adaptarmos a diferentes contextos, sociais e ambientais, pode de certa forma contribuir para a construção da personalidade dos indivíduos e, através disso, criaram-se maneiras de se expressar visualmente, manifestando possíveis gostos e preferências. Nesse sentido, a roupa assume uma função simbólica relevante de representação, carregando significados que se expressam em formas, cores, texturas e volumes. A partir desse aspecto, o vestuário pode revelar não só características individuais, mas também laços temporais, indicando local, contexto ou papel social ali desenvolvido. É através disso que o vestuário se caracteriza como um importante instrumento de comunicação visual e social.

Diante dessa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo, por meio da análise fílmica (Vanoye; Goliot-Lété, 1994; Penafria, 2009), decompor a forma pela qual os elementos que integram o figurino são capazes de transmitir significados. A pesquisa parte do pressuposto de que as vestimentas carregam valores simbólicos atrelados a si, sendo essencial compreender as motivações pelas quais esses significados são atribuídos ao processo de comunicação. Além disso, investiga-se como o vestuário é capaz de representar diferentes situações sociais, tal como ocorre na elaboração e construção do figurino das personagens, em suas respectivas trajetórias. Sob essa perspectiva, destaca-se o trabalho do figurinista - profissional responsável pela construção estética e simbólica dos vestuários utilizados, e, que por meio de pesquisas e análises do contexto social, histórico, enredo, assim como aspectos psicológicos, atribui formas e significados específicos para as caracterizações em cena.

A análise atém-se, especificamente, à descrição de um conjunto específico de figurinos da personagem *Daenerys Targaryen*, na série televisiva *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), buscando destacar uma funcionalidade particular do vestuário em cada uma das oito temporadas, enquanto conquista novos títulos para si: A Primeira de seu Nome, Nascida da Tormenta, A Não Queimada, Mãe de Dragões, Khaleesi do Grande Mar de Grama, Quebradora de Correntes, Rainha de Mereen, Rainha dos Ândalos, dos Roinares e dos Primeiros Homens, Senhora dos Sete Reinos e Protetora do Reino. Dessa forma, é possível considerar sua relevância e representação cultural não só dentro da narrativa, mas também através da repercussão midiática, que reverbera até os dias atuais. A escolha da análise fílmica de uma série televisiva justifica-se pela qualidade técnica da produção audiovisual e pelo rico potencial simbólico presente em suas vestimentas, que refletem aspectos centrais da

personagem ao longo da narrativa, contribuindo para o seu desenvolvimento na trama, contextualização cultural, elementos físico e psicológico, além da complementaridade dos seus traços de personalidade e de conjuntura, tais como, tomadas de decisão, posicionamentos políticos, vulnerabilidades, sede por poder, loucura, entre outros.

A série televisiva norte-americana *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019) foi baseada em uma série de livros do autor George R. R. Martin, e dirigida por David Benioff e D. B. Weiss, atualmente a saga ganhou uma nova adaptação que detalha o reinado dos Targaryen antes do nascimento de Daenerys (Casa do Dragão). O enredo se concentrou em torno de várias disputas pelo Trono de Ferro, a partir das quais famílias nobres competem entre si, gerando inúmeras batalhas e reviravoltas nas histórias dos personagens. Além disso, a direção da série integrou temáticas que misturam e variam gêneros cinematográficos como *drama*, *ação* e *suspense*, acompanhados por uma estética visual medieval que intercala com a fantasia e imaginação de seres sobrenaturais. A série foi marcada por personagens femininas fortes e bem construídas, subvertendo alguns estereótipos femininos do cinema e se destacando pela complexidade das suas posições dentro da trama. Entre essas personagens marcantes, destaca-se *Daenerys Targaryen* (personagem interpretada pela atriz Emilia Clarke), por representar um desses vínculos fundamentais para a narrativa, com trajetória turbulenta e sinalizada pelo anseio em reconquistar o Trono de Ferro, tomado da sua família enquanto ainda era criança e assim se tornar Rainha dos Sete Reinos.

Apesar de tratar-se de obra de ficção, situando-se como produção midiática vinculada ao entretenimento, a personificação das vidas desses seres em um mundo fantástico envolvem questões justificadas em determinações simbólicas, que envolvem de forma análoga, tanto o figurino caracterizado na cena dramática quanto alguns fundamentos ligados à identidade social e aos modos de vida mais abrangentes. O objetivo final deste trabalho, de relacionar simbologias implícitas na construção do figurino da personagem *Daenerys Targaryen*, com ênfase em momentos de mudanças significativas em sua trajetória, ampara-se na análise fílmica e, de forma complementar, em teorias ligadas ao vestuário no sentido de compreender como roupas e corpos estão relacionados e inscrevem-se socialmente.

Portanto, como metodologia complementar à análise fílmica (Vanoye; Goliot-Lété, 1994; Penafria, 2009), busca-se revisão bibliográfica anterior, no intuito de compreender como o vestuário pode expressar quem somos e o que representamos ao outro. Percebe-se que, desde os primórdios da existência humana, busca-se expressar os sentidos internos em ações externas. O corpo surge então como um meio para cumprir essa função. Por esta perspectiva, percebe-se que o corpo se constitui não só por sua matéria orgânica, mas também com sua

interação afetivo/sensorial com o espaço, concretizando a caracterização do sujeito. Parte-se portanto, do entendimento de complementaridade social e cultural na relação dos corpos/vestes com os meios em que estão inseridos, articulada pelos sistemas simbólicos que instituem a existência humana. Pressupostos simbólicos que também justificam argumentos narrativos para produções audiovisuais.

Ao considerar autores, tais como Ana Cláudia Oliveira (2009), Daniela Calanca (2011), Helena Katz (2008) e Lúcia Santaella (2004), passa-se a compreender os corpos como aparatos simbólicos individuais, que também são sociais, isto é, o indivíduo se reconhece no mundo emocional por situações e valores culturalmente construídos. O corpo, portanto, estabelece acordos com os ambientes em que está instalado, numa relação de codependência. Com a roupa não é diferente, pois sua função ultrapassa o objetivo primário de vestir, articulando outras categorias simbólicas. A relação entre corpo, roupa e moda está vinculada às práticas sociais e à construção identitária do sujeito em suas performances diárias no mundo; isto é, interações sociais definem intervenções marcantes nos rearranjos plásticos que revestem os corpos. Percebe-se, portanto, todo o viés representacional da roupa - conferido no vestuário dos diferentes povos ou pelos costumes ditados pela moda.

Em momento complementar, o entendimento da função da Direção de Arte, sob o olhar dos pesquisadores Carolina Bassi Moura (2015), Butruce (2017), Luiz Fernando Pereira (2016) e Vera Hamburger (2014), reafirma o figurino como elemento comunicacional potente e, dentro de cena, como configuração não verbal que favorece a codificação direta com o público. Aspectos estes que são inevitavelmente incorporados pelo desenho da cena das narrativas audiovisuais e nas camadas criativas de dramatização e de expressividade das histórias contadas. Este trabalho parte do pressuposto de que a caracterização da personagem exerce tanto uma função concreta/material quanto abstrata/simbólica dentro da dimensão fílmica. Para Vera Hamburger (2014), o personagem é o objeto principal da narrativa, e o figurino tem a função de sugerir tanto aspectos psicológicos quanto emocionais para cada experiência dramática. As diferentes expressões artísticas amparam as construções plásticas e o figurinista precisa estabelecer o conjunto de materialidades amparadas no entendimento das vestes como organismos sociais e não apenas predefinidas pela indústria cinematográfica.

De tal modo, podemos destacar que a relevância deste estudo encontra-se no entendimento de como o significado atribuído ao figurino contribui para a construção e identificação do personagem para uma dramaturgia. Sendo assim, a análise do vestuário de *Daenerys Targaryen* adquire importância estratégica dentro da narrativa, uma vez que o mesmo ajuda a

compreender como os elementos visuais transformam-se em símbolos característicos da personagem.

1. O CORPO E O VESTUÁRIO COMO SIGNIFICAÇÃO SOCIAL

Ao analisar a história da humanidade, observa-se de início que a relação do humano com o vestuário foi moldada para satisfazer as necessidades físicas do indivíduo, protegendo o corpo contra eventuais ameaças externas, tais como mudanças climáticas ou ataques de inimigos. Em seguida, essa funcionalidade foi substituída pela necessidade de diferenciar-se dos demais, o vestuário então torna-se capaz de expressar os sentimentos do sujeito, dando vazão ao seu lado interior.

A moda está totalmente inscrita nesse nexos que tem por base o dualismo da existência humana. Na medida em que ela é imitação, ela responde à necessidade de inserção no grupo, incluindo o singular no âmbito coletivo (Waizbort, 2008, p.9).

O filósofo René Descartes (1999), na obra *Meditações Metafísicas*, aborda concepções que diferenciam dois tipos de domínios: o corpo como objeto da ciência e a mente como objeto da filosofia. Por outro lado, correntes clássicas e modernas buscaram discutir essa dicotomia e restabelecer a ideia de unidade humana. Já a teoria do paralelismo de Baruch Spinoza (1632-1677) nega a relação de dependência ou passividade entre matéria e espírito ou corpo e mente, pois seu funcionamento se dá de forma integrada. Considerando estas perspectivas, tanto histórica quanto filosófica, o intuito deste capítulo é perceber que o corpo, assim como o vestuário, se constitui não apenas por sua matéria orgânica ou exclusivamente física, mas também por sua interação afetivo/sensorial com o espaço, caracterizando os sujeitos. Portanto, o entendimento de complementaridade social e cultural na relação dos corpos/vestes com os meios em que estão inseridos é articulado pelos sistemas simbólicos que instituem a existência humana. Pressupostos simbólicos que também justificam argumentos narrativos para produções audiovisuais, o que será analisado mais adiante.

1.1. Corpo: experiência subjetiva e simbólica

Para Helena Katz (2008, p.69), o “corpo nunca existe em si mesmo, nem quando está nu”. Entende-se com isso que o corpo se configura como um estado de transformações e ações mediadas pelo ambiente no qual está inserido, estimulando as experiências simbólicas de comunicação. O sujeito dentro dessa discussão exerce uma função integral que vai além do físico, incluindo a mente e seus aspectos psicossociais. Já para a autora Lúcia Santaella (2004, p.13), esses aspectos se encaixam e se conectam ao tema do seu estudo “*o corpo sob o fantasma do sujeito*”, uma vez em que o indivíduo necessita de um corpo físico para expressar suas emoções, sentimentos e aspectos culturais, de maneira externa. O corpo se comunica não só como um aparato simbólico individual, mas também social, uma vez que o mesmo se

reconhece no mundo, interligado por valores culturalmente construídos em conjunto. Essa simbologia é compreendida novamente por Helena Katz (2008) como uma relação de codependência com o ambiente em que está ligado, pois quando o corpo muda, tudo ao seu redor já se transformou. Dessa forma, pode-se considerar que o mesmo é socialmente construído e sintoma da cultura, logo, o corpo passa a corresponder a uma coleção provisória de informações múltiplas e significados decorrentes: um estado de codependência, no sentido em que se configuram vínculos e acordos nos ambientes nos quais habita.

Para compreender essa transformação a que o corpo está subordinado, Helena Katz (2008, p.69) desenvolve duas percepções. Na primeira, considera o corpo como um processador, ou seja, ele entra em contato com as informações ao seu redor, absorve, processa essas concepções e depois expressa isso, tanto entre o seu círculo social como para o mundo. Na comunicação, compreendemos esse comportamento como “corpo-veículo-de-comunicação”, pois o corpo se caracteriza como um transporte de mensagens, recebendo informações, processando os seus mais diversos aspectos e em seguida distribuindo esses fatos. Já na segunda percepção, essa relação se caracteriza pelo conceito de corpomídia, isto é, o corpo deixa de ser tratado como um meio atravessado por informações, e passa a ser entendido como uma "automídia" que se expressa; dessa forma, o corpo não se caracteriza somente como um objeto a ser moldado, a informação torna-se o próprio corpo, materializado pela sua própria coleção de dados interpretados e adquiridos ao longo da jornada do sujeito.

Daniela Calanca (2011, p.12), em História social da moda, refere-se ao termo como fenômeno social que vai sendo moldado por alterações cíclicas nos costumes e gostos, ou seja, nos modos de ser em seus diferentes contextos. Lars Svendsen (2010, p.95) destaca a capacidade dos corpos em ajustarem-se aos padrões sociais, mesmo quando em repouso, pois "o que pode ser visto como 'natural' é tão mutável quanto a própria moda"; assim como, as convenções da beleza, que são histórica e socialmente variáveis, inclusive, simbolizam modos específicos de representação cultural. "A moda, portanto, tanto liga como separa, aproxima como afasta, torna distinto e indistinto" (Waizbort, 2008, p.10), ou seja, para os autores pesquisados, o corpo é a materialidade instituída de forma social, cultural ou pelo meio no qual é percebida e compreendida no mundo em transformação.

A ideia de representação proposta para o corpo dá vazão ao seu valor simbólico, quando passa a interpretá-lo como um elemento figurado, constituído por representações culturais. É a partir desse processo que são identificadas as formas de representação da linguagem não verbal, capazes de moldar as consciências acerca dos corpos e como nos relacionamos a ele. Ou seja, todas as questões analisadas que permeiam o corpo, desde a sua construção até a sua

própria desconstrução, evidenciam que não existe sujeito distanciado dos aspectos sociais, culturais, da linguagem ou das relações de poder. "O corpo está em todos os lugares. Comentado, transfigurado, pesquisado, dissecado na filosofia, no pensamento feminista, nos estudos culturais, nas ciências naturais e sociais, nas artes e literatura" (Santaella, 2004, p. 133).

A partir disso, entendemos que o corpo tem a sua própria capacidade de se transfigurar, rearranjar e construir-se em uma jornada de representatividade do sujeito, sendo explorado pela sua corporeidade; ou seja, a necessidade do indivíduo em querer diferenciar-se dos demais é uma prática decorrente do seu desejo interior em atrair o olhar sobre si, manifestando esse aspecto sob o seu corpo de maneira interna ou externa, pois o rearranjo da plástica do corpo se dá através da necessidade que o sujeito manifesta. Na tentativa de chamar atenção, de diferenciar-se dos demais, observa-se a importância do corpo como mediação social e o uso que a moda faz desse aspecto. Kathia Castilho e Marcelo Martins (2005) consideram o corpo como um elemento central na relação entre a linguagem em geral e a moda, em particular. Ela discute o corpo como uma extensão do sujeito, que busca particularizar-se por meio dos arranjos plásticos no vestuário. Para os autores, o corpo é uma prática decorrente das modulações socioculturais que envolvem o sujeito em sua época. Destacam a importância da problemática do corpo-vestido no contexto comunicacional, explorando como a cultura intervém na dinâmica estabelecida entre roupa e corpo.

As linguagens das linhas, das formas, das cores, das proporções e dos volumes expressam e são traduzidas artisticamente pela organização plástica da moda, numa manifestação que pode ser percebida e compreendida pelos integrantes de uma dada situação interativa, ou seja, num corpo vestido (Martins, 2005, p.184).

Vale ressaltar que não só o corpo é responsável por exercer uma função simbólica dentro de determinado contexto social, como suas vestes também atribuem aspectos de representação e pertencimento, tanto individuais quanto coletivos. Não existe nenhuma sociedade que não se tenha utilizado de adornos, acessórios ou tecidos para se compor, independentemente da funcionalidade da peça, seja para a conservação do corpo contra os eventos externos que estão presentes no dia a dia do sujeito ou como caracterização da personalidade do mesmo. O vestuário, portanto, é usado para distinguir o indivíduo, e transmite não só significados sobre a personalidade de quem o usa, mas também o local onde o indivíduo está inserido socialmente e, por mais imperceptível que possa parecer, a roupa consegue se comunicar de maneira direta, sem necessitar de uma expressão verbal para complementar.

Para a autora Kathryn Woodward (2014, p.15), o "corpo é um dos locais envolvidos no estabelecimento das fronteiras que definem quem nós somos, servindo de fundamento para a

identidade". Portanto, a moda reflete o tempo e a sociedade na qual está inserida. Dessa forma, é possível compreender como cada peça se torna uma chave para a expressão do sujeito, ligando este ponto à identidade construída pelo mesmo ao longo da história do vestuário. A roupa então passa a exercer uma função de distinção ou assimilação entre os grupos sociais.

1.2. Corpo vestido e algumas referências históricas

A construção do sujeito como corpo, representação e vestuário está ligada inicialmente às práticas sociais desenvolvidas pelas diferentes civilizações. Sob esse aspecto, o pintor e historiador Carl Köhler (2009), através da sua obra *A História do Vestuário*, destaca como o processo de instituição das roupas teve início. A princípio, exemplifica seu pensamento através do vestuário dos povos egípcios, no qual diferenciavam as classes ricas das demais por meio das ornamentações com adereços, entre eles, cintos, sandálias e mantas. Com o Novo Império, outro traje foi introduzido nos costumes do povo egípcio, conhecido como kalasiris (FIGURA 1), servindo para ambos os sexos. Para os escravos, esse traje era usado mais solto para facilitar as atividades do dia a dia, já as mulheres utilizavam um recorte mais fechado para ocultar partes do seu corpo. Apesar das variações, todos os kalasiris tinham o mesmo comprimento, sendo longos até os tornozelos, como era o costume da época. Esse tipo de vestuário também estava presente em outras civilizações, como na Grécia e na Roma Antiga, sendo comum para ambos os gêneros, porém na Grécia, apesar do uso de um mesmo traje ser algo coletivo, existia uma diferenciação entre os sexos, dessa forma as mulheres aderiram uso do peplo (FIGURA 2), túnica sem mangas, plissadas aos ombros, diferenciando-se dos homens. Já na Roma Antiga, segundo o filósofo Lars Svendsen (2010), a toga-túnica (FIGURA 3) estava estabelecida para uso exclusivo dos cidadãos romanos; dessa forma, quem não tivesse essa cidadania estava proibido de usá-la. Conclui-se que o vestuário dos povos antigos (egípcios, gregos e romanos) era um reflexo de segmentações como classe social, gênero e nacionalidade, que definiam o tipo de roupa a ser usada nessas sociedades.

FIGURA 1 – *kalasiris* (Egito)

Fonte: Blog Luana Freitas, 2021.

FIGURA 2 - *Peplo* (Grécia)

Fonte: National Geographic: O vestuário na Grécia, 2021.

FIGURA 3 - Toga-túnica



Fonte: Site HISOUR, 2022.

Já no início da Idade Média, o corpo era tido como algo sagrado, resguardado através dos recortes das vestes. Essa atribuição pode ser entendida devido à forte autoridade da Igreja sobre a sociedade na época, quando as roupas seguiam o padrão bizantino. Essa influência do início da Idade Média foi sendo transformada aos poucos, e alguns detalhes surgiram para explorar novas formas. A exemplo disso, é possível perceber que os vestidos passaram a ser divididos em dois, onde o colo e os ombros se tornaram mais evidentes, distanciando-se aos poucos do padrão bizantino.

Já no século XV, também é possível observar que as vestes ganharam novos adereços através do uso de fios de ouro e prata para ornamentar os trajes. Esse artifício foi adquirido sob influência do Oriente durante as Cruzadas, porém, esse material seguia restrito apenas à nobreza. Esse ponto demonstra como a roupa em si marca a distinção de classes, através do atravessamento econômico da época. Outro fator importante a ser destacado dentro do vestuário durante o período da Idade Média foi a implementação das Leis Suntuárias, cujo objetivo era impedir que a população vestisse trajes acima da sua classe social, demarcando o poder econômico de cada sociedade, impossibilitando que cidadãos comuns fossem confundidos com pessoas nobres. Essa atribuição permitiu de certa forma que muitos lugares desenvolvessem a sua própria maneira de vestir e se constituir dentro do corpo social.

Ainda de acordo com Köhler (2009), ao final da Idade Média (metade do século XV), é possível perceber algumas mudanças importantes no vestuário (FIGURA 4). A indumentária feminina dispôs de transformações significativas, com o uso evidenciado dos atributos físicos, dando visibilidade ao lado fértil da mulher, ponto muito valorizado na época. A exploração de novos territórios também permitiu a expansão da indústria têxtil no grande tráfego comercial. A exemplo disso, materiais como seda, algodão turco e plumas passaram a ser incluídos nas produções dos vestuários pela Europa, marcando o nascimento da moda como um efeito direto da expansão econômica.

FIGURA 4 - Vestuário na Idade Média



Fonte: Site Moda Histórica, 2013.

Outro ponto demarcado pela relação entre poder e moda foi conhecido como período vitoriano, no qual, a forte influência da Rainha Victória sob o Reino Unido destacou-se pela mudança drástica no uso do vestuário (FIGURA 5).

FIGURA 5 - Era Vitoriana



Fonte: Site Fashion Bubbles, 2020.

A substituição das anáguas de diversas camadas de tecido por crinolinas de aço facilitou a locomoção das mulheres, mas, em contrapartida, o uso excessivo dos espartilhos fragilizava a saúde delas. Esse fenômeno ocorria devido à valorização do corpo como um templo perfeito. Todos esses pontos, em conjunto, tinham um só objetivo: o controle do corpo. “A dieta do final do período vitoriano, por outro lado, foi um fenômeno que se difundiu na classe média e

estava relacionada com a regulação do consumo de alimentos, de tal modo que disso resultasse um corpo idealizado, esbelto” (Svendsen, 2010, p. 52).

1.3. A roupa e a moda: organização dual entre distinção e democracia

Discutir a história do vestuário, portanto, significa abordar padrões estabelecidos em cada momento histórico e grupo social, seja por seu valor estético, hierárquico ou econômico. Isso nos ajuda a entender como o corpo se adequa e se subordina ao que é útil, belo ou desejável em cada época.

Dessa forma, é possível analisar as características vividas por determinados povos a partir das indumentárias que usavam, levando em consideração os ambientes culturais que condicionam seu modo de vestir. Compreende-se, assim, que o vestuário se desenvolveu historicamente junto com a humanidade, refletindo questões sociais, ambientais, políticas ou religiosas. A moda pode ser considerada um modo de expressão, uma maneira pela qual o indivíduo se posiciona na sociedade, comunicando sua identidade e externalizando seus sentimentos através da roupa.

Como visto nos processos anteriores à moda, o vestuário teve seu início ligado à proteção do corpo contra eventos da natureza, com o uso de fibras vegetais e pele de animais. No entanto, com o desenvolvimento das sociedades, foram incluídos aspectos de distinção de materiais, como lã e linho. Esses itens, incorporados às vestes dos povos primitivos para aprimorar e adornar o vestuário, criaram um ambiente propício para o estabelecimento definitivo do conceito de moda, especialmente no que diz respeito ao apelo ao novo e ao efêmero.

A renovação das formas se torna um valor mundano, a fantasia exhibe seus artifícios e seus exageros na alta sociedade, a inconstância em matéria de formas e ornamentações já não é exceção, mas regra permanente: a moda nasceu (Lipovetsky, 2010, p.24).

O autor Gilles Lipovetsky (2009, p.28) dispõe que a concepção da moda se baseia na demarcação sócio-histórica, entendida como um sistema responsável por delimitar alguns fatores como o tempo, espaço, lugar ou valor. Essa atribuição passa a ser entendida quando o autor detalha a evolução do vestuário e o valor simbólico relacionado ao mesmo. Isso pode ser entendido através dos sistemas de vestuários identificados pelo sociólogo e semiólogo Roland Barthes (2006), quando fala sobre vestuário-real, que tem a funcionalidade de proteger e adornar quem o usa, diferente do vestuário-imagem, cuja finalidade é usada como tendência de mercado. Para Lipovetsky (2009, p.29), a moda está em constante mudança e

institui um sistema carregado de simbolismo que revela os diferentes contextos históricos e seus sistemas reguladores. Nas sociedades primitivas o uso do vestuário acompanha o instinto de proteção, no intuito de preservar o corpo do clima e os demais fatores externos. Além disso, sua existência é fundamentada na estabilidade, manutenção das tradições e heranças que fixam um passado coletivo e hiper conservador: “a sociedade primitiva impede o aparecimento da moda por ser esta inseparável de uma relativa desqualificação do passado”.

De fato, o conceito de moda é instituído em meados do século XIV, a partir do momento em que o gosto pela novidade se torna um princípio regulador. Antes disso, esteve "centrada no respeito e na reprodução minuciosa do passado coletivo" (Lipovetsky, 2009, p.27) e da tradição, a fase inaugural da moda concebe a veste não como um objeto determinado, mas como "um dispositivo social caracterizado por uma temporalidade particularmente breve, por reviravoltas mais ou menos fantasiosas" (Lipovetsky, 2009, p.24), enfim, um sistema incessante de metamorfoses. Seguindo essa mesma linha de pensamento, o filósofo Lars Svendsen (2010) observa que a instituição da moda e as distinções de classe não permitiam o acesso de pessoas "comuns" a esse tipo de consumo, uma vez que, uma das principais características de distinção social nesse período era gerada devido à falta de poder econômico.

Essa realidade mudou na metade do século XIX, quando a moda em seu sentido moderno surgiu e instalou-se, dessa forma, a produção do vestuário passou a ser realizada em massa, estabelecida pelo advento da Revolução Industrial, já que anteriormente a produção dos trajes o transformava em um artigo de luxo por ser produzido manualmente. De certa forma, a massificação do vestuário foi ocasionada tanto pelas transformações tecnológicas quanto pelo capitalismo, sendo definida pelo autor Gilles Lipovetsky (2009, p. 130) como a "moda de cem anos - “com sua organização dual sob medida/confecção, era uma formação híbrida meio-aristocrática, meio-democrática”, e teve sua origem em um processo crescente de inovação estética e aceleração do consumo por meio da obsolescência programada.

Moda de cem anos: sem dúvida, maneira de dizer que um ciclo está terminado, maneira sobretudo de insistir em tudo o que nos une ainda, profundamente, a essa fase fundadora, instituidora de uma nova organização do efêmero, de uma nova lógica do poder chamada a experimentar um extraordinário destino histórico, já que se imporá cada vez mais no coração de nossas sociedades (Lipovetsky, 2009, p.79).

Esse processo ocorreu entre meados do século XIX e meados do século XX, período em que, de acordo com Lipovetsky (2009), uma certa ideia de democratização foi instituída na moda. É possível observar, por exemplo, como os trajes que diferenciavam as classes sociais desapareceram, dando lugar a um vestuário mais acessível, uniformizado e igualitário. A moda de cem anos surgiu como um contraponto à Alta Costura, introduzindo um sistema de

produção em massa e homogeneização do vestuário, o que reduziu as marcas de distinção social. Esse processo ficou conhecido como *prêt-à-porter*, fusão entre a indústria e a moda. A Alta Costura, com suas tendências e inovações francesas, passou a se opor à confecção industrial, que se tornou acessível às massas. Dessa forma, as discussões acerca do tradicional *versus* moderno começam a entrar em ascensão, incluindo as proibições de peças por gênero, como na calça, onde anteriormente essa peça estava atribuída somente ao vestuário masculino, sendo proibida às mulheres desde a Antiguidade. A mudança e democratização desse traje só foi introduzida no período da moda industrial, tanto pela participação das mulheres na prática de esportes e atividades de lazer em 1920, o que justificava o uso das calças pela facilidade em se locomover, quanto pelos vários protestos dos movimentos feministas por igualdade em diversos setores, incluindo o vestuário.

Não há nenhuma razão “natural” para que calças tenham sido consideradas uma peça de roupa especificamente masculina por longos períodos da história da moda. O *tênue* “significado” que as roupas possuem é completamente arbitrário, havendo portanto pouca razão para nos deixarmos prender por ele (Svendsen, 2010, p.48).

Todavia, essa transformação no modo de produção não significou que as distinções se tornaram extintas, mesmo com uma maior participação da sociedade no mercado da moda. Conforme o pensamento do filósofo Lars Svendsen (2010), a moda é um processo de seletividade, responsável por definir esses grupos. Sendo assim, é possível observar, dentro desse parâmetro, que as classes mais altas rejeitam algumas tendências e aderem a outras, a fim de se diferenciarem dos outros grupos sociais, considerados inferiores. Essa ação também determina a forma de consumo da massa, uma vez que ela observa a necessidade de se tornar semelhante às classes mais altas, usufruindo do mesmo, ainda que em versões inferiores, para imitar e se sentir pertencente e validada a um grupo por meio do vestuário.

Essa perspectiva é abordada pelo sociólogo alemão Georg Simmel (1858-1918) como um dualismo da existência humana. Ou seja, enquanto algo é imitado, observa-se a necessidade de pertencimento do sujeito a determinado grupo; em contrapartida, surge a distinção como fuga para a homogeneização das classes. A imitação, assim, fornece uma identidade coletiva, a partir da qual a urgência por pertencer a algo transforma a medida de singularização do sujeito em algo coletivo, onde as classes mais ricas se organizam para criar tendências inalcançáveis às classes consideradas inferiores, tornando-as distintas. "A moda, portanto, tanto liga como separa, aproxima como afasta, torna distinto e indistinto" (Simmel, 2008, p. 10). É por meio dessa lógica que os grupos vão se formando de maneira homogênea, na qual as colocações sociais, econômicas e psicológicas ganham interações, dando vez ao

gerenciamento da aparência com a qual o outro se identifica. A moda fundamenta-se nessa perspectiva, e a roupa passa a se comportar por meio desses diversos significados, estando presente desde os desfiles e catálogos de moda até a representação do poder econômico de quem a usa.

Percebe-se, dessa forma, que a representatividade encontrada no vestuário, tanto pela sua concepção cultural quanto pelos costumes e tendências designados pela moda, são aspectos que podem ser encontrados dentro da atmosfera filmica do audiovisual, materializada em camadas criativas que levam em consideração a expressividade do corpo inserido histórica e culturalmente em uma narrativa dramática.

A efemeridade dentro da moda surge como fruto de uma sociedade mais dinâmica, tendo em vista que o seu sistema tem relação direta com a necessidade de distinção, servindo como um demarcador das camadas sociais. Além disso, essa evolução acompanha não só o mercado do vestuário, mas também outros meios e linguagens, ligados ao entretenimento, por exemplo. É através destes que o uso do vestuário aplicado à dramaturgia se instala, reiterando a evolução dos personagens dentro das tramas por meio do corpo moldado pela caracterização do figurino.

Dessa forma, assim como a moda se apresenta de maneira dinâmica pelas mudanças sociais, é possível perceber que esse ponto de vista também é evidenciado dentro da série *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019) por meio da trajetória da personagem Daenerys Targaryen. As adaptações que os figurinos da personagem sofrem no decorrer das temporadas demonstram as variações necessárias para entender as mudanças incorporadas à história da protagonista. Ou seja, o vestuário pode ser marcante ou passageiro dentro da narrativa ficcional.

É por essa perspectiva que corpo, roupa e figurino são analisados neste trabalho, como meios de comunicação não verbal, uma vez que a linguagem é estabelecida pelo compartilhamento da verossimilhança e dos efeitos simbólicos atrelados a este contexto. Sendo assim, esses produtos usados para distinguir o indivíduo transmitem não só significados sobre a personalidade de quem o usa, mas também o local onde o sujeito está inserido socialmente. Dessa forma, por mais sutil que seja, o figurino consegue comunicar de forma direta e sensível, reforçando a expressão verbal da narrativa.

2. DIRETOR DE ARTE E FIGURINISTA: MATERIALIZAÇÃO NÃO VERBAL DA CENA E DA PERSONAGEM NA DRAMATURGIA

A Direção de Arte é uma das etapas criativas fundamentais para uma obra audiovisual. Sua existência surgiu a partir do teatro com os povos antigos (egípcios, gregos e chineses). Essas civilizações faziam uso de adereços como máscaras e figurinos para compor as peças teatrais. O autor Luiz Fernando Pereira (2015) enfatiza que a arte fornece a função plástica a um projeto, seja uma montagem teatral ou produção cinematográfica. Ela se configura como obra de arte, pois utiliza diversos elementos visuais para compor o espaço, como fotografias, pinturas, desenhos e arquitetura. O audiovisual conseguiu atribuir à Direção de Arte fundamentos artísticos que a consolidaram como atributo primordial para o desenvolvimento e concepção visual de obras cinematográficas no decorrer de sua história, pois é ela que concede o simbolismo plástico e fornece uma criação artística única.

[...] a relação entre o espaço e a Direção de Arte adquiriu, tanto no teatro quanto no cinema, uma importância-chave no desenvolvimento cênico e tornou-se um dos principais elementos receptores da visualidade que revela o espaço do cenário e o espaço das personagens (Pereira, 2015, p. 46).

O trabalho de diretor de arte foi oficializado como profissão no século XX, com a instituição do cinema americano, devido à necessidade de incluir os diversos profissionais envolvidos na concepção artística das produções audiovisuais. A função de diretor de arte surgiu através do trabalho de William Cameron Menzies, quando o produtor do filme *...E o Vento Levou* (1939), David Selznick, o incumbiu de desenhar, quadro a quadro, nos mais precisos detalhes, a cenografia e as demais particularidades materiais da cena fílmica. Como recompensa pelo árduo trabalho, Menzies recebeu o título de *production designer*, dando nome a uma das mais importantes funções dentro do audiovisual. Além disso, o termo *production designer* diz respeito à posição que esse profissional ocupa, lidando diretamente com a equipe de produção da obra e tratando de assuntos como orçamento e finanças, por exemplo, tudo isso pela necessidade de calcular os custos da locação, cenários, figurinos e assim por diante.

O trabalho da Direção de Arte, assim como todos os outros, foi sendo moldado e formado através da dedicação de diversos artistas. A funcionalidade da equipe que trabalha e projeta as produções muitas vezes alcançou a maior quantidade de profissionais dentro da obra para o exercício de funções que careceriam de olhares específicos para o desenvolvimento do trabalho, a exemplo disto, têm-se figurinistas, cenógrafos, maquiadores e aderecistas, além dos assistentes de produção, e tudo para entregar um trabalho criativo e uniforme em conjunto com a direção e a direção de fotografia. No Brasil, essa profissão foi consolidada em meados

de 1980 também através do cinema, mas a especialização na área sempre esteve vinculada ao aprimoramento multidisciplinar entre o audiovisual, as artes plásticas, cênicas e/ou arquitetura.

A atuação principal do diretor de arte se dá através do processo da concepção visual, elaborando criativamente a parte estética e plástica do produto audiovisual. Ou seja, esse profissional é o responsável direto pela materialidade visual da obra, coordenando a equipe de maquiadores, cenógrafos e figurinistas, além de guiar o espectador aos detalhes estéticos da história narrada. Carolina Bassi Moura (2015, p. 38) destaca que “o primeiro termo, *technical director*, evidencia dois aspectos importantes da função: que ele era um 'diretor' e que tinha uma competência 'técnica' que o diferenciava do diretor do filme”. A criação desse termo aproximou a abrangência da arte ao campo, pois culminou na junção da arte com a tecnicidade vinculada aos processos cinematográficos. O título acaba sendo autoexplicativo, mas com a mudança de nomenclatura para *production designer*, ele colocou abaixo toda a luta pelo reconhecimento da profissão, uma vez que os diretores dos filmes não queriam dividir o título de direção da obra, pois estava atrelado ao lado mais artístico da cena (*designer*). Fora do Brasil, a estrutura do departamento de Direção de Arte é mais completa, uma vez que a equipe é bem dividida e não há acúmulo de cargos. Sendo assim, eles se dividem em diretor de arte, cenógrafos, figurinistas, maquiadores e assistentes, o que faz com que o número de técnicos envolvidos na produção seja muito maior e facilita na execução de cada parte, diferente do Brasil, onde a estrutura não está bem definida e as demandas acabam sobrecarregando a equipe.

Com relação ao restante das funções, comparando os mercados externo e interno, podemos notar que existem muito mais funções preenchendo os departamentos de arte, fora do país, do que temos nos nossos departamentos, no Brasil. Disto resulta que nossos profissionais acumulam muito mais demandas (Moura, 2015, p.47).

Ao considerar o que diz a pesquisadora e diretora de arte, Vera Hamburger (2014), observa-se a importância da profissão como uma das principais atribuições dentro do campo da linguagem audiovisual, até porque, figurinos, cores, cenografia, maquiagem e iluminação são elementos fundamentais para a construção da materialidade fílmica. As atribuições do diretor de arte correspondem aos efeitos estéticos e artísticos preponderantes à concepção visual da linguagem plástica das narrativas.

Tradicionalmente, a Direção de Arte é mais notada em gêneros cinematográficos específicos, como musicais, filmes de época e ficções científicas, em que certos códigos de representação são retratados primordialmente pelos elementos visuais. A atração se dá pela fidelidade de algumas reconstituições cenográficas e pela grandiosidade de sua aparência decorativa (Butruce, 2017, p.12).

A criação artística se manifesta de diversas maneiras neste trabalho também técnico. Cada elemento dentro da Direção de Arte complementa o outro em cena, pode-se perceber que a paleta de cores dialoga com cenário, objetos de cena, o figurino, e este com a maquiagem, e assim sucessivamente, tudo isto a fim de estimular através dos sentimentos e emoções, o espectador. O autor Luiz Fernando Pereira (2016, p. 48) complementa que a “Direção de Arte, com todas as suas nuances e complexidades, é considerada uma arte em função de um objetivo: a narrativa”. Ou seja, a relação incorporada a ela não se configura somente em sua função plástica, mas também pelas articulações possíveis dentro da trama, envolvendo o público através dos elementos visuais e estéticos aplicados. Essa construção é significativa, uma vez que, se mal executada, pode influenciar negativamente a percepção do espectador sobre a história, implicando no desenvolvimento dos outros setores da produção.

O objetivo principal da Direção de Arte é construir uma representação material do roteiro, alinhando o seu trabalho ao da Direção de Fotografia. Além disso, toda a materialidade em torno do trabalho deve contextualizar as características físicas, emocionais e psicológicas do personagem, o que dá vazão às ações do personagem dentro da trama. Através do trabalho em parceria entre as direções, forma-se uma espécie de hierarquia dentro do projeto, onde é possível observar que a construção visual da produção se baseia sob o efeito da concepção estética elaborada junto ao diretor de fotografia.

A fotografia funciona como um filtro ao olhar do espectador, se a Direção de Arte constrói e ambienta cenários e paramenta as figuras, definindo o universo plástico e arquitetônico que compõe aquela ficção, o fotógrafo determina qualidades fundamentais da conformação visual da cena (Hamburger, 2014, p.20).

Diante da complexidade dos projetos em Direção de Arte, houve um aumento do número de profissionais envolvidos para a execução dos projetos audiovisuais, pois o mesmo abrange subcategorias, tais como, marceneiros, pintores, designers, pesquisadores de objetos, aderecistas, maquiadores, etc. Cada elemento é responsável por adequar a atmosfera fílmica de maneira eficaz ao projeto, oferecendo ao espectador diversos sentidos e emoções.

O cenário, o figurino, os objetos, a iluminação, as lentes, os movimentos de câmera, os enquadramentos, a cor (luz ou pigmento), ou seja, a união entre o diretor de arte e o diretor de fotografia vai produzir a linguagem narrativa visual da “tela como espaço plástico”, como um quadro “vivo” em três dimensões, que será completado pelo diretor criando assim a linguagem simbólica de cada obra de arte fílmica (Pereira, 2016, p. 51).

Na iluminação, por exemplo, é possível analisar que muitos enredos ganham a cena e se tornam protagonistas da trama, seja com o uso dos jogos de sombras, que criam suspense, ou com luzes coloridas, que transmitem alegria e euforia, estabelecendo o clima certo para a cena. A luz pode, portanto, tornar-se em muitas criações artísticas a protagonista do enredo, elevando o vínculo emocional do espectador com a trama. Além disso, é também possível admitir que esse elemento é importante no momento de pós-produção, pois o profissional envolvido com a iluminação observa a concepção do balanceamento das cores, os ajustes em contraste, a saturação das luzes e sombras. No final, esse processo pode ser também administrado pelo próprio diretor de arte, com uma ótica estética sobre o produto, tornando-o único, criativo e original.

Em relação ao cenário, Vera Hamburger (2014, p. 33) destaca a essência desse elemento: “são elementos vivos que, somados aos efeitos de luz e outros, fabricam atmosferas e armam situações a cada acontecimento do roteiro”. Em outras palavras, o cenário tem uma função plástica importante dentro da trama. A sua concepção visual se baseia na melhor experiência a ser proporcionada ao espectador, seja por locações reais ou construções em estúdios. Além disso, o uso de objetos em cena também é uma característica do cenário, uma vez que esses elementos dialogam de maneira direta ou indireta com os personagens.

A maquiagem, em conjunto com o cabelo, também compõe o trabalho da Direção de Arte, caracterizando os personagens e externalizando seus sentimentos, seja de forma artística e alegórica, seja de maneira natural e despojada. Segundo a estudiosa Andréa Cavalcante de Almeida Queiroz (2023, p. 11), uma característica evidente desse elemento é a sua capacidade de transfiguração: “Na maquiagem, ele se apropriou das técnicas para enfatizar a composição externa da personagem, a partir da interiorização dos sentimentos”. Assim, ela pode representar o estado de saúde, como olheiras e hematomas, por exemplo, ou o estado emocional, com o uso de tonalidades mais leves e discretas em sua composição. Além disso, esse elemento ajuda o espectador a se estabelecer na cronologia da produção, com o uso de artifícios para envelhecimento e para a passagem do tempo em geral, pois dessa forma, fica evidente o estado em que o personagem se encontra dentro da atmosfera filmica.

“Auxiliando na composição da ficção, a maquiagem fornece pistas da realidade de cada personagem envolvido na trama, ao mesmo tempo que suas qualidades visuais provocam sensações particulares no público” (Hamburger, 2014, p.49).

O figurino, por sua vez, é responsável por comunicar o interior do personagem, destacando suas emoções, valores, princípios e crenças, além de explorar o lado histórico na trama. Torna-se importante destacar que o mesmo atua de maneira equivalente à maquiagem, sendo

um elemento mais artístico ou cotidiano. Um ponto crucial nesse processo criativo é a “evolução” dos personagens através do figurino; na maioria das vezes, a mudança começa internamente nas emoções e depois externamente através da caracterização física. Vale ressaltar que a equipe de figurino precisa trabalhar em conjunto com a de maquiagem e de penteado, que por sua vez, ajudam a complementar o resultado final.

Pressupondo que para criarmos um figurino e uma determinada maquiagem haja necessidade de entendermos todo o contexto social do qual a personagem veio, no qual ela será inserida, para onde ela vai e qual a mensagem que ela deve passar ao espectador, podemos afirmar que a sociedade é uma fonte primária na criação de figurino e maquiagem, que nos permite passear por várias áreas das ciências sociais, dentre elas nós temos o design, a moda, o audiovisual, o cinema, a internet e muitas outras que possa nos trazer subsídios para criação (Queiroz, 2023, p.12).

Com isso, percebe-se como a Direção de Arte é fundamental para a criação da essência do audiovisual, englobando diversos pontos que juntos transmitem a história e o conceito da obra de maneira eficaz, gerenciando desde a concepção artística do produto até o resultado em cena. Sob esse aspecto, é possível observar a importância da mesma dentro das produções audiovisuais, pois apesar de não ser um trabalho tão conhecido entre os consumidores da obra, ainda assim tem a sua relevância dentro do resultado da produção.

Além disso, a harmonia entre a Direção de Fotografia e a Direção de Arte, demonstra como ambos trabalham em complemento um em relação ao outro, a fim de assegurar a qualidade visual do produto final, uma vez que a fotografia realça os aspectos materiais criados pela arte, dessa maneira os cenários, figurinos e todos os elementos artísticos ganham vida através das lentes da câmera e demais recursos de composição.

Diante disso, o presente estudo visa, especificamente, à análise do figurino como elemento primordial para o desenvolvimento da personagem Daenerys Targaryen dentro da trama. No texto *Arte em cena*, Vera Hamburger (2014, p.47) afirma que cada "peça de vestuário é lida, mesmo que inconscientemente, como um signo pertencente a códigos sociais ou até como fetiches pessoais". O ato de vestir-se envolve mais que requisitos funcionais de proteção do corpo, pois inclui sistemas culturais de significação. Neste sentido, o figurino pode ser entendido como elemento comunicacional potente e, dentro de cena, como configuração não verbal que favorece a comunicação direta de códigos com o público.

Dessa maneira, compreende-se como o figurino é um elemento fundamental para a concepção das histórias, trabalhando diretamente nas particularidades narrativas e visuais do personagem, ou seja, ao assistir o público é levado a sentir contextualizações e caracterizações do mesmo, no que concerne à narrativa.

O figurino - também chamado vestuário ou guarda-roupa - é composto por todas as roupas e acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro e da direção do filme e as possibilidades do orçamento. O vestuário ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens (Costa, 2002, p.38).

Para Adriana Leite e Lisette Guerra (2002) na obra *Figurino: uma experiência na televisão*, o vestuário é caracterizado pela composição de tecidos combinados na intenção de manter uma relação interna e profunda com o sujeito, sendo capaz de moldar a sua personalidade e construir processos de singularização que intervêm diretamente sobre o corpo do sujeito.

Seguindo esta mesma lógica, o trabalho do figurinista aparece como elemento fundamental para a estrutura narrativa. Para isso, é necessário a compreensão aprofundada e exata do roteiro; e para que este trabalho seja bem executado, é necessário que o figurinista tenha repertório de referências e sobre estilos de cada personagem, época na qual a produção se baseia, materiais diversos, efeitos estéticos, entre outros, dando previsão ao trabalho final da Direção de Arte.

Para Carolina Bassi de Moura (2015, p.64), “assim que entra no filme, o figurinista mune-se primeiro de suas próprias impressões, depois acolhe as impressões do diretor de arte, readaptando o que havia imaginado anteriormente e, só então, parte para criar os trajés”. De acordo como o levantamento apontado pelo referencial teórico, percebe-se que a roupa não é entendida apenas por sua função de proteção, mas abrange demais indagações do sujeito sobre o ponto de vista do seu individualismo, no que tange às perspectivas contextualizadas de espaço e tempo; assim como o figurino, matéria de cena responsável por delimitar as personalidades dramáticas que protagonizam histórias contadas. Para a diretora de arte Vera Hamburger (2014, p.47), cada "peça de vestuário é lida, mesmo que inconscientemente, como um signo pertencente a códigos sociais ou até como fetiches pessoais".

Para Adriana Leite e Lisette Guerra (2002, p.29), na obra *Figurino: uma experiência na televisão*, as vestes são composições de tecidos costurados e combinados no intuito de manter “uma relação interna e visceral com o sujeito [...]: quando usada, incorpora-se a ele, dialeticamente, moldando sua personalidade e por ela sendo moldada, constituindo um processo de singularização”. O ato de vestir, pura e simplesmente, parte de uma ideia que se materializa pelo objeto, roupa e tudo aquilo que se relaciona com a atitude de se ornamentar, desde penteados até intervenções feitas diretamente sobre o próprio corpo, constituindo um sistema de representação.

O realismo emocional que a série *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019) construiu, criou uma identidade visual única. A atmosfera audiovisual elaborada em conjunto à Direção de Arte, trouxe regionalismo à trama, a partir do qual é possível identificar no figurino a peculiaridade de cada grupo social, ou mesmo individualidades através do uso de cores e formas, contribuindo, portanto para transmitir a evolução narrativa dos personagens em cada episódio, em especial, a protagonista da trama, *Daenerys Targaryen*. A função das cores atreladas ao figurino nessa perspectiva é criar um laço psicológico com quem assiste, ou seja, cada cor tem uma função representativa para os vários sentimentos elencados pelo roteirista à figurinista da série. Através disso, pode-se observar que o trabalho da Direção de Arte está elencado não só ao uso de tons que variam conforme o momento vivido pela personagem, mas também dialoga de maneira sutil com o espectador da trama. A exemplo disso, percebe-se que os elementos acrescentados ao traje da protagonista mesclam a sua trajetória como herdeira do Trono de Ferro com a identidade da sua Casa. Em relação aos dragões, essa caracterização denota uma certa sutileza no uso de cores e texturas como um meio de mudança dentro da narrativa, para que, de certa forma, fique evidente ao espectador as mudanças em sua jornada.

A diretora de arte Vera Hamburger (2014, p.49) destaca a diferença entre figurino e moda, “[...] é frequente a confusão entre figurino e moda. Apesar de lidar com as mesmas matérias, são atividades bastante distintas. [...]”. A figurinista da série Michele Clapton, em sua página do *Instagram*¹, fez questão de enfatizar isso em seu trabalho. No figurino, a interpretação plástica de significados dramáticos é muito mais importante que seguir tendências e leis de mercado, sendo um arranjo importante para destacar a personalidade da personagem, a sua trajetória dentro da narrativa, além de mostrar os seus objetivos, ambições, medos e conquistas (FIGURA 6). Todavia, a produção desses figurinos foi capaz de alcançar o vestuário para além da trama, servindo de inspiração para desfiles de moda e outras figurinistas.

FIGURA 6 – Figurino Daenerys



¹ Disponível em: <<https://www.instagram.com/micheleclapton/>>. Acesso em: 09, nov, 2023.

Fonte: Postagem no perfil do instagram de Michele Clapton , 2020. ¹

Para a construção de cada figurino, Michele Clapton alinhou as suas inspirações à expectativa dos diretores da série, David Benioff e Dan Weiss, que propuseram uma criação mais realista e menos fantasiosa. Partindo dessa perspectiva, Michele Clapton pesquisou não só nos livros que deram origem a série, mas também investiu em pesquisas nos museus, pinturas persas e japonesas, até chegar a uma atmosfera medieval única. Assim, a sua produção não se baseou em povos ou culturas específicas, criando um vestuário realista e exclusivo.

Outro detalhe relacionado à produção dos figurinos foi o uso do envelhecimento das peças para dar o ar de desgaste e uso prolongado ao vestuário, a exemplo disso, o figurino usado pela protagonista da trama enquanto esposa de Khal Drogo. O uso de um traje mais sujo e desgastado dá sentido à realidade dos Dothraki como povo “selvagem” e nômade. Dessa forma, podemos estabelecer também a importância das cores através da Direção de Arte, que age diretamente com a indicação de espaço e tempo vividos pela personagem, assim como a verossimilhança dos períodos históricos atribuídos à trama como inspiração para a criação da narrativa. Hamburger (2014, p.49) refere que “Seu estilo visual marca-o visualmente, permitindo que seja reconhecido a cada aparição ou compreendido em suas transformações”.

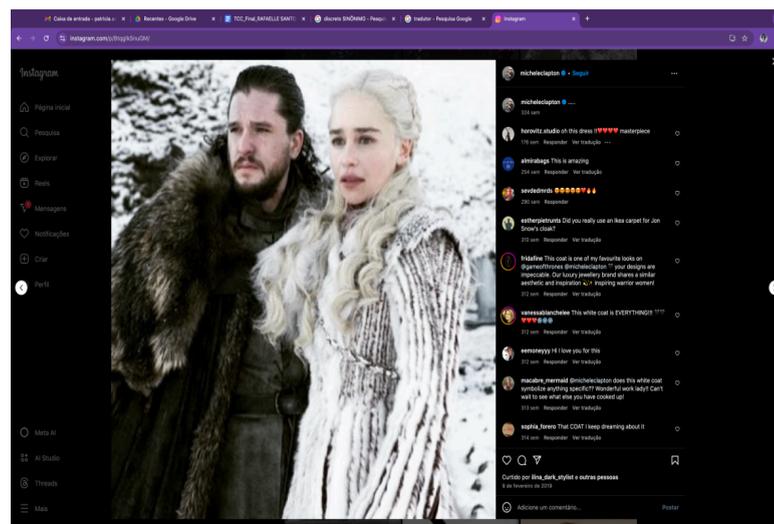
Na construção de cada figurino, criar essa identificação pessoal com o público é fundamental para o sucesso da obra, uma vez que o modelo vira referência em qualquer circunstância. A figurinista, em entrevista à revista Vogue (2019), afirma que a construção do figurino de cada personagem conversa diretamente com o desenvolvimento do mesmo dentro da trama e esse é um ponto crucial dentro do processo criativo do figurino. A evolução do elenco se dá inicialmente de maneira interna, com a autoconfiança por exemplo, para então ser externalizada através das roupas e acessórios. Dessa forma, ao observar a trajetória da protagonista *Daenerys Targaryen*, fica claro como alguns detalhes se adequaram esteticamente à narrativa (FIGURAS 7 e 8), ao dar imponência ou alguma distinção à personagem.

FIGURA 7 – Figurino Daenerys Gelo



Fonte: Postagem no perfil do instagram de Michele Clapton , 2017. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BYGWomJBU0E/>> . Acesso em: 09, nov, 2023.

FIGURA 8 – Figurino Daenerys Gelo



Fonte: Postagem no perfil do instagram de Michele Clapton, 2018. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BYGWomJBU0E/>> . Acesso em: 09, nov, 2023.

Compreendeu-se aqui o contexto histórico e conceitual da profissão de Direção de Arte e a sua relevância dentro da dramaturgia ao longo dos anos, além do entendimento dos pressupostos simbólicos e questões envolvidas com a pesquisa de referências que caracterizam a busca conceitual para a construção inicial da personagem *Daenerys Targaryen*. As demarcações produzidas pelo figurino no avanço narrativo e no desenvolvimento emocional da trama estruturam-se, *a priori*, na etapa de concepção estratégica da Direção de Arte.

Além disso, após abordagem desenvolvida no primeiro capítulo, sobre teorias ligadas ao vestuário e sua relação com os sujeitos socialmente inscritos, o intuito deste artigo passa a ser analisar como as visualidades personificadas no figurino desta personagem, em particular, estabelecem intenções dramáticas e efeitos simbólicos decorrentes. A pesquisa, de cunho qualitativo, utilizará como ferramenta metodológica a análise fílmica (Vanoye; Goliot-Lété, 1994; Penafria, 2009) e se propõe a delimitar algumas dimensões físicas do figurino, bem como, caracterizações dramáticas e trajetórias da protagonista da série. Importante destacar que a escolha metodológica para análise de uma produção televisiva leva em consideração seu padrão cinematográfico, em especial no que tange a Direção de Arte.

3. PERSONALIDADE DOS FIGURINOS DE *DAENERYS TARGARYEN* EM *GAME OF THRONES*: ANÁLISE FÍLMICA

Manuela Penafria discorre, em seu texto *Análise de Filmes - Conceitos e Metodologias* (2009), sobre duas características que se fazem presentes nas análises fílmicas: decomposição e interpretação. Embora existam diversos métodos para descrever um objeto audiovisual, é comum a esses trabalhos a descrição dos elementos materiais da cena como iluminação, cenários e afins para, em seguida, estabelecer as relações que esses objetos cênicos estabelecem com o espectador, reconstruindo a percepção da obra.

A decomposição recorre pois a conceitos relativos à imagem (fazer uma descrição plástica dos planos no que diz respeito ao enquadramento, composição, ângulo...) ao som (por exemplo, *off* e *in*) e à estrutura do filme (planos, cenas, sequências). O objectivo da Análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação (Penafria, 2009, p. 01).

Penafria (2009) ressalta que é comum haver confusão entre a análise e crítica, pois ambas descrevem o audiovisual em camadas. A crítica, de certa forma, visa abordar situações externas ao audiovisual, como juízos de valor que buscam entender como a obra criticada afeta o coletivo e molda de certa forma comportamentos sociais, ou mesmo discussões relativas aos temas apresentados. Já a análise tem como principal característica a decomposição do objeto estudado, a fim de perceber um novo olhar sobre determinados elementos desunidos da obra, ou seja, atribuindo um significado específico para aspectos que podem passar despercebidos ao longo de uma produção.

Dessa forma, considerando a metodologia análise fílmica que Penafria (2009) descreve, o ato de decompor e descrever de maneira coesa e detalhada torna-se a principal forma de atividade exercida através dessa abordagem metodológica. Com isso, compreende-se que a decomposição de uma obra cinematográfica é o início da análise fílmica, levando à etapa de reconstrução do objeto, que condiz com a finalização da análise, e traz, de maneira leve, conclusões acerca de particularidades não pertinentes a uma crítica audiovisual. O mesmo é observado por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), no *Ensaio sobre Análise Fílmica*:

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”, pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para “desconstruí-lo” e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme (Vanoye e Goliot-Lété, p.15).

Partindo dessas considerações acerca da análise fílmica como método de estudo, pondera-se sobre a percepção distanciada do analista e seu objeto de estudo. Isso permite aprofundar e compreender os significados presentes nos elementos fílmicos, bem como incorporar novas possibilidades de interpretação ou maneiras como esses componentes se relacionam dentro da trama. “Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente” (Vanoye e Goliot-Lété, 1994, p.12). Dessa forma, percebe-se que desconstruir uma obra audiovisual e estudar a sua estrutura de maneira detalhada, pode levar à reconstrução do olhar com novos significados para ela, valorizando, inclusive, elementos que não são visíveis ao grande público.

Vanoye e Goliot-Lété (1994) afirmam que, para analisar, é necessária a observação de dois tipos de obstáculos: o material e o psicológico. Os de ordem material são aqueles circunscritos ao campo visual, enquanto os de ordem psicológica lidam mais com os significados da obra, ou seja, implicações e questionamentos em torno das formas aplicadas na concepção do produto audiovisual. Além disso, para os autores, o trabalho da análise fílmica é estabelecido tanto pelas significações geradas através do audiovisual, quanto pelo impacto concebido pelas reflexões que o cercam, a partir da decomposição dos seus elementos. Portanto, a relação entre a materialidade audiovisual e o laço psicológico está atrelada, para fins deste trabalho, à atuação da Direção de Arte, em especial, do figurino, conforme já estudado anteriormente. Assim, traçam-se conexões entre as matérias que caracterizam a personagem, seu corpo, e os efeitos psicológicos gerados através da narrativa.

O uso da análise fílmica em série televisiva nos permite compreender de maneira mais profunda sobre os elementos visuais pertencentes à narrativa, expondo os significados implícitos na trama, tais como contexto social vivenciado na série, o uso de arranjos artísticos trazendo uma verossimilhança com a realidade, entre outros. Dessa forma, ao analisar a série televisiva *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), poderemos observar questões inerentes a materialidade fílmica e a sua subjetividade através do desenvolvimento da personagem Daenerys Targaryen.

Daenerys Targaryen, personagem do seriado televisivo *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019) possui uma trajetória complexa, demarcada por sua denominação expandida: *Daenerys Targaryen, Filha da Tormenta, a Não Queimada, Mãe de Dragões, Rainha de Mereen, Rainha dos Andalos e dos Primeiros Homens, Senhora dos Sete Reinos, Khaleesi dos Dothraki, a Primeira de Seu Nome*. Essa denominação já enfatizando também mudanças identitárias dentro da própria narrativa.

No que concerne aos obstáculos psicológicos, pontuados por Vanoye e Goliot-Lété (1994), constata-se como aspecto narrativo importante as diferentes personalidades atribuídas à Daenerys. Elas estarão demarcadas aqui em oito fases distintas, dialogando com obstáculos materiais como, trajes, tecidos, cores, texturas ou acessórios utilizados, de maneira que se torne possível, no rearranjo final da análise, compreender as simbologias que envolvem a trajetória da personagem.

A partir do momento em que a sua jornada sofre mudança, suas configurações materiais - no corpo, nas vestes e nos acessórios -, acompanham e demarcam tais transformações. A análise dos figurinos é tido neste estudo como objeto principal para o desenvolvimento da personagem dentro da trama. As significações para o meio comunicacional são elencadas com o uso de cores, texturas e cortes, que concretizam a identidade de Daenerys ao longo da sua jornada em busca do Trono de Ferro.

Os figurinos serão analisados por temporada, a fim de identificar os elementos responsáveis pela evolução da personagem dentro da narrativa. Dessa maneira conseguimos observar os elementos materiais gerados com o uso dos trajes e os efeitos psicológicos a eles atribuídos. Da primeira temporada à oitava e última, a trajetória é longa e cheia de mudanças, isto porque cada fase de sua jornada é adornada de diferentes circunstâncias. Em sua primeira aparição em cena, fica demarcado o aspecto frágil atribuído a Daenerys, para então estabelecer uma trajetória balizada por situações desafiadoras. Ao final da série, é perceptível que Daenerys deixa a personalidade de princesa submissa e incorpora mudanças narrativas e físicas consideráveis, sinalizadas em cada uma das oito temporadas de *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019).

Com isso, serão analisados oito figurinos (um por temporada). Como critério de observação, serão considerados os episódios que marcaram a transformação da personagem e contribuíram para sua evolução, confirmando a sua importância dentro da trama. Essas análises buscam descrever as modelagens, materiais, formas, cores, texturas, entre outros aspectos que compõem o vestuário da personagem, buscando destacar os elementos que demarcam no figurino os significados ou as simbologias atreladas ao desenvolvimento narrativo da protagonista. A descrição será dividida em oito partes, nas quais observam as matérias específicas do figurino, sua concepção visual de formas, cores ou acessórios, alguns fatores histórico-culturais e os sentidos atrelados à construção das identidades de Daenerys por meio desses elementos.

3.1. Daenerys Targaryen: *Primeira de Seu Nome* e *Khaleesi dos Dothraki do Grande Mar de Grama* (1a Temporada)

No início da sua jornada, quando ela se identifica como a *Primeira de Seu Nome*, observam-se aspectos vinculados aos seus conflitos pessoais - como o casamento arranjado por seu irmão, Viserys, com o líder do povo Dothraki, Khal Drogo, em troca de um exército para reconquistar o Trono de Ferro, suposta herança dos Targaryen. Seu figurino, em tecidos leves, fluidos, quase transparentes e em cores no tom pastel, demonstra a "pureza" necessária para o acordo, fragilidade e ingenuidade características da posição de subjugação vivida pela personagem (FIGURA 9). As cores em tonalidades neutras e translúcidas simbolizam a falta de controle que Daenerys tinha sobre suas próprias ações, sendo objetificada por seu irmão em troca de um acordo.

FIGURA 9 - Primeira aparição de Daenerys Targaryen



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 1, Episódio 1.

Nesse aspecto, a personagem é apresentada como uma escrava sendo vendida pelo seu irmão, isso demonstra a ausência de poder sobre. Além disso, observa-se a aproximação do figurino de Daenerys Targaryen com o *kalasiris* e a toga-túnica greco-romana. Como analisado no primeiro capítulo deste trabalho, essas vestimentas, embora comuns a ambos os sexos e a grande parte da população, diferenciavam-se classes sociais e relações de poder pelo uso de adornos especiais.

O que não acontece com Daenerys neste primeiro momento, pois ela quase sempre aparece desprovida de acessórios, tanto nas roupas quanto nos cabelos. Essa submissão à autoridade do irmão é confirmada pela figurinista Michele Clapton (Cogman, 2013):

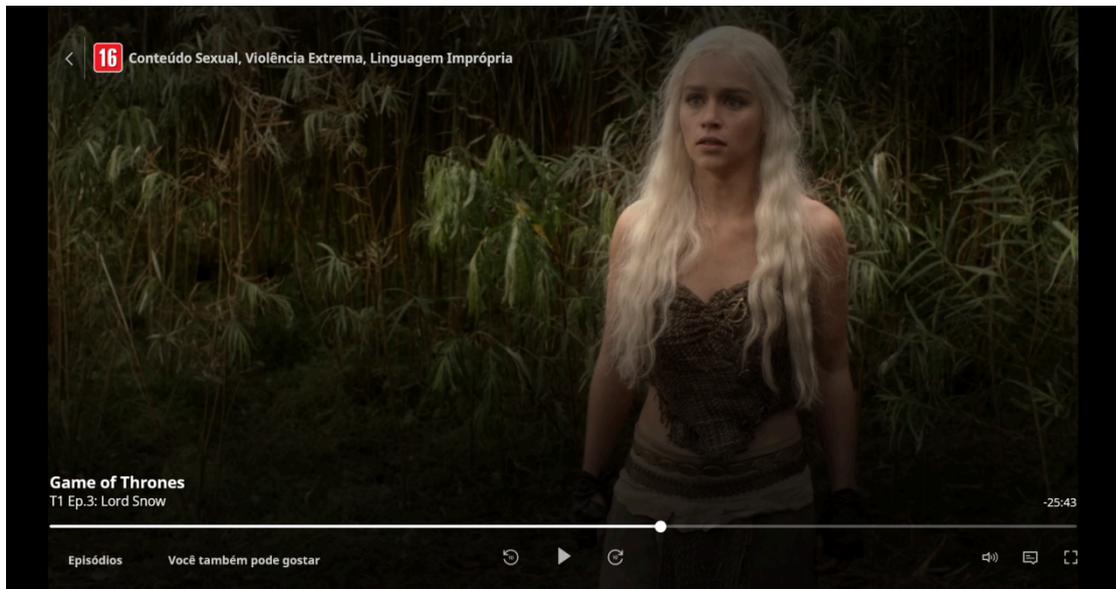
No começo da série, Dany vive a maior parte do tempo com alguém - inicialmente com seu irmão - dizendo-lhe o que vestir. Ela tem dois vestidos-chave no primeiro episódio: o 'de exame' e o de casamento. O vestido 'de inspeção' foi essencialmente desenhado para fazê-la parecer nua quando Drogo vem para ver a mercadoria [...] Quanto ao vestido de casamento, foi feito para ser desembrulhado, como se Drogo estivesse abrindo um presente (Cogman, 2013, p.158).

Esta primeira fase, portanto, simboliza a personagem como objeto de troca, com o propósito de sustentar a tradição familiar. Isso é demarcado pela representação que Daenerys sustenta um ideal de beleza (cabelos longos, jovem, atraente e intocada), sendo, nesse contexto, descrita como uma noiva ideal. Os elementos usados na construção desse primeiro figurino deixam clara a posição da protagonista na trama, na medida em que exaltam a sua fragilidade no uso de tecidos fluidos e cortes com caimento que destacam seu corpo delicado. A trajetória de Daenerys Targaryen se inicia, então, com a imagem de uma princesa frágil e manipulável às ações do seu irmão, Viserys. Essa perspectiva se transforma a partir do momento em que ela se casa com Khal Drogo e usa da sua feminilidade para dominar o parceiro. Em ambas situações, é possível constatar que as duas primeiras aparições da personagem estão envoltas em uma cultura patriarcal (a mulher sem vontade própria e como objeto sexual e reprodutor), demonstrando que o corpo feminino age conforme o desejo e vontade do homem, alinhando essa perspectiva ao domínio sob as vontades da mulher.

No decorrer da narrativa, é perceptível a evolução da mesma seguindo a mudança em suas vestes. A união de Daenerys Targaryen a Khal Drogo, fruto de um acordo estabelecido entre os Targaryens e o povo Dothrak, marca a segunda fase, *Khaleesi dos Dothraki*, e traz novas adaptações ao modo de viver da personagem. A adoção de um novo estilo de vida é perceptível, uma vez que ela passa a fazer parte de uma nova cultura. Entre os figurinos das FIGURAS 9 e 10, nota-se a mudança drástica dos tecidos - dos leves e transparentes presenteados por seu irmão, transmitindo fragilidade e submissão, até aos resistentes e característicos do povo governado por seu marido, com materiais em couro de pele de animais, transicionando para a figura selvagem, uma Khaleesi. Apesar das mudanças de trajetória, suas vestes continuam sinalizando obediência ao patriarcado ou às tradições culturais de outros povos, além de mascarar as suas vontades e desejos. A caracterização do personagem ao longo da trama deve se destacar de forma significativa ao espectador, “permitindo que seja reconhecido a cada aparição ou compreendido em suas transformações”

(Hamburger, 2014, p.49). Na construção de cada figurino distinto, criar essa identificação pessoal com o público é fundamental para o sucesso da obra, uma vez que o modelo vira referência em qualquer circunstância.

FIGURA 10 - Vestuário de Daenerys Targaryen



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 1, Episódio 3.

FIGURA 11 - Detalhe dos trajés de Daenerys na primeira temporada



Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022.

Outro aspecto a ser considerado, analisado em capítulo anterior pelo ponto de vista da autora Helena Katz (2008), envolve a perspectiva do corpo como um processador. À luz desta reflexão teórica, a mudança do figurino de Daenerys no momento em que entra em contato

com as informações ao seu redor (a cultura Dothraki) é entendida como um processo de absorção, processamento e depois expressão. Essa assimilação também é conhecida na história do vestuário dos povos antigos, quando as roupas eram confeccionadas tanto para proteger o corpo do clima (frio, calor ou chuva) como também demarcar conquistas. Um exemplo disso é o uso de dentes de animais como acessórios.

Essa inspiração de criação veio da própria figurinista da série, Michele Clapton, que, em seu trabalho de representação do vestuário do povo selvagem Dothrak - onde o uso de couro era uma característica do estilo de vida -, peças mais rústicas e artesanais foram incorporadas em cena para demonstrar a realidade nômade vivida. Quando a personagem se une a esse grupo, ficou nítida a troca de identidade através da materialidade das suas vestes. No entanto, sua essência enquanto Targaryen se manteve, ao incorporar minúcias e simbologias da sua família, como os detalhes feitos nos tecidos de couro a fim de se assemelhar às escamas do Dragão (FIGURA 11). Esses detalhes, que até podem passar despercebidos aos olhos do público, demonstram mais uma vez que as escolhas não são acaso e visam incorporar significados à trama a partir da caracterização da protagonista.

Dessa forma, mesmo Daenerys Targaryen assumindo o posto de Rainha dos Cavalos, aos poucos se percebe que ela está construindo uma identidade própria na narrativa, deixando de lado a fragilidade e submissão com o uso de roupas específicas. Um exemplo disso é a incorporação de calças e botas, tal como uma guerreira Dothrak, além do uso de tranças que demarcam seu lado tribal e representa força e resistência, características que a acompanharão ao longo da sua trajetória. Porém, nesse contexto da primeira temporada, é importante ressaltar que a personagem ainda se mantinha subjugada tanto pelo irmão Viserys quanto pelo marido Khal Drogo, cedendo aos desejos deles a fim de obter aprovação e aceitação.

3.2. Daenerys Targaryen: *Filha da Tormenta, a Não Queimada, Mãe de Dragões (2ª Temporada)*

Depois da morte do seu marido, Khal Drogo, que estava em estado vegetativo, Daenerys Targaryen decide se queimar. Ela se lança à fogueira junto à feiticeira que a enganou e tirou a vida de seu filho e, logo depois, a de seu amado. Além disso, também colocou na fogueira os três ovos de dragão que guardava como presente. Essa atitude de se lançar às chamas é uma tentativa de se livrar do sofrimento causado pelo luto, tanto pela morte da sua nova família quanto pela sua história, que foi mais uma vez arrancada de si com violência brutal. Esse momento é demarcado como Fogo e Sangue, lema da Casa Targaryen, trazendo a ressignificação da jornada da personagem com um grande marco na sua trajetória.

Ao contrário do que se esperava, Daenerys não morreu queimada. Pelo contrário, sua pele se manteve intacta em meio à brasa que, aos poucos, se apagava. A tentativa de acabar com a sua própria vida mudou com o nascimento dos dragões de Daenerys Targaryen (Drogon, Rhaegal e Viserion), demarcando ponto de virada na jornada da personagem. Ela acrescenta ao seu nome os títulos *Filha da Tormenta*, *a Não Queimada*, *Mãe de Dragões*, agora com uma trajetória política de conquista, a personagem marca o início da sua fase autossuficiente em busca do Trono de Ferro. As principais características nesta fase são: a maternal com os Dragões (determinada pela afetividade com seus filhos), a guerreira (através da força, coragem e imposição diante das circunstâncias) e a estrategista (estabelecidos pelo poder de negociação). Apesar disso, Daenerys Targaryen ainda é vista pelos líderes de Qarth como uma mulher a ser domada por homens. Ao chegar à cidade para negociar um exército, a personagem é presenteada com um vestido em detalhes dourados, com recortes que valorizam a sua silhueta. Isso demonstra a expectativa de que ela se apresenta como uma donzela a ser conquistada, e não como uma mulher guerreira, revelando, mais uma vez, a misoginia presente na cena e a falta de mulheres em posições de poder.

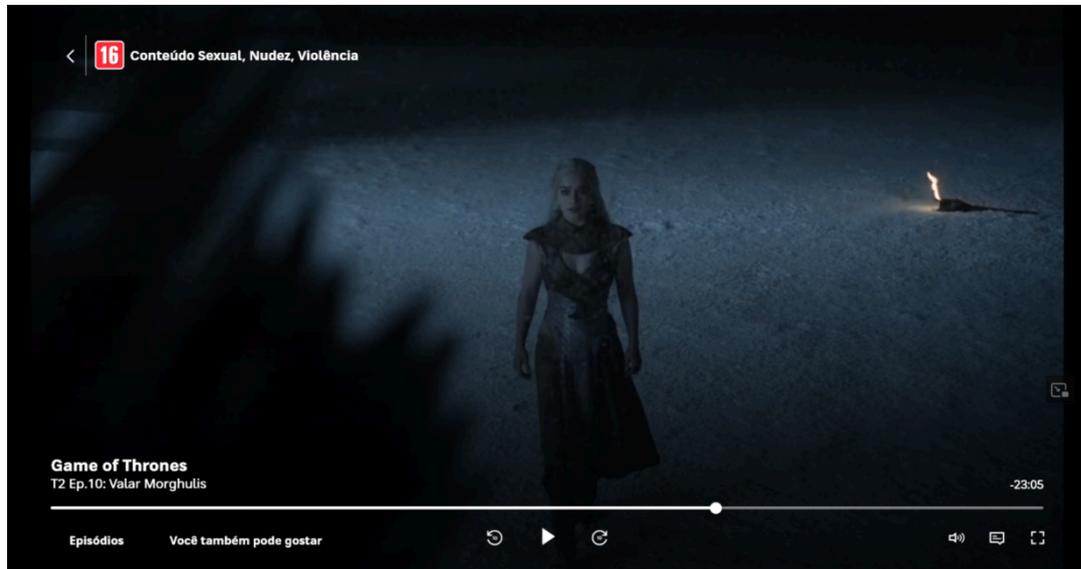
Na segunda temporada da série, fica perceptível o trabalho desenvolvido pela figurinista. A mudança se torna expressiva no uso de tecidos mais encorpados com texturas diferentes, em tonalidade marrom e rosa, nesta cena (episódio 10), Daenerys está na Casa dos Imortais a procura de seus dragões, passando por dimensões que estão sob efeito de magia, criando cenários imaginários do passado e futuro da personagem (FIGURA 12). Em uma dessas portas, Daenerys é acorrentada e forçada a usar o poder de seus dragões a favor do feiticeiro Pyat Pree, porém ele é morto logo depois pelos dragões, sob o comando de Daenerys.

Apesar da mudança em relação ao figurino da personagem, ainda é notória a incorporação de elementos da vivência de Daenerys enquanto Khaleesi. O uso do colete em couro em formato de armadura, transmitindo a personalidade de poder e força, admitidos por ela após a perda do seu filho e marido. A materialidade do figurino cria um jogo com o passado e o presente da personagem, e esse diálogo de texturas, formas e tecidos conectam diretamente com a trajetória de Daenerys dentro da trama.

Nesta fase, o figurino assume mais simbologias e significados. Os recortes na parte superior e inferior da roupa, por exemplo, fazem uma alusão tanto ao lado feminino e delicado de Daenerys, como mulher e mãe, quanto ao lado masculino, com uso de calças, o que transmite ao espectador a dualidade vivida pela personagem. De certa forma, sua caracterização foge dos padrões de outras personagens femininas da trama que pertencem a famílias nobres, pois sua personalidade masculina, de luta e de guerra, passa a demarcar

mudanças na trajetória da protagonista ao longo das duas temporadas, saindo da imagem de princesa frágil e delicada para guerreira e conquistadora.

FIGURA 12 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Segunda Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 2, Episódio 10.

FIGURA 13 - Detalhes do traje de Daenerys Targaryen na segunda temporada



Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022

3.3. Daenerys Targaryen: *Quebradora de Correntes* (3a Temporada)

Na terceira temporada, Daenerys está em busca de aumentar o seu poder com um exército maior. Além da sede de salvar os escravos da região de Astapor, a personagem faz um acordo com o líder Kraznys, trocando o maior de seus dragões, Drogon, por cerca de 7 mil imaculados - soldados eunucos altamente treinados e conhecidos por sua lealdade. O que parecia uma jogada arriscada e confusa diante do seu conselho, lhe rende a liberdade do povo junto ao exército de imaculados, que por ordem dela, matam todos os mestres da cidade, além do retorno do seu dragão, que apenas a obedecia.

À medida que a sua jornada em busca do Trono de Ferro se torna mais complexa e pessoal - conquistando diferentes povos e compartilhando culturas distintas a sua-, o seu figurino sofre adaptações significativas. Os tecidos trazem a textura das escamas, os tons em azul e cinza referem-se ao lado interno das chamas e cinzas produzidas pelo fogo, ou seja, o renascimento da líder como rainha. A fase *Rainha de Mereen, Rainha dos Ándalos e dos Primeiros Homens*, incorpora o uso de capas, atrelando às cenas a sensação de poder e soberania (FIGURA 14). Conforme a figurinista Michele Clapton (Taylor, 2016):

A paleta de cores foi centrada no azul, que é a cor preciosa para os dothraki. A mudança no seu estilo de vestuário se deve em parte à sua jornada para se tornar uma mulher e uma líder, mas também à praticidade. Dany leva uma vida nômade e, ao cavalgar, precisa de botas e uma calça de couro. É ótimo que essas peças confirmam tamanho força à sua aparência, mas eu queria que a forma transmitisse a sua feminilidade. Examinamos muitos elementos, experimentamos bordados de escamas de dragão, e as mangas quase parecem o capelo de um cobra. Eu queria desenhar os dragões, mas também criar um aspecto de armadura, de proteção em relação às escolhas que ela faz. Após Qarth, onde a roupa foi desenhada para passar a impressão de que ela cometera um erro na escolha do estilo, Dany começa a usar mais elementos do vestuário masculino - pois é onde ela sente que está o poder - e os torna seus (Taylor, 2016, p.82).

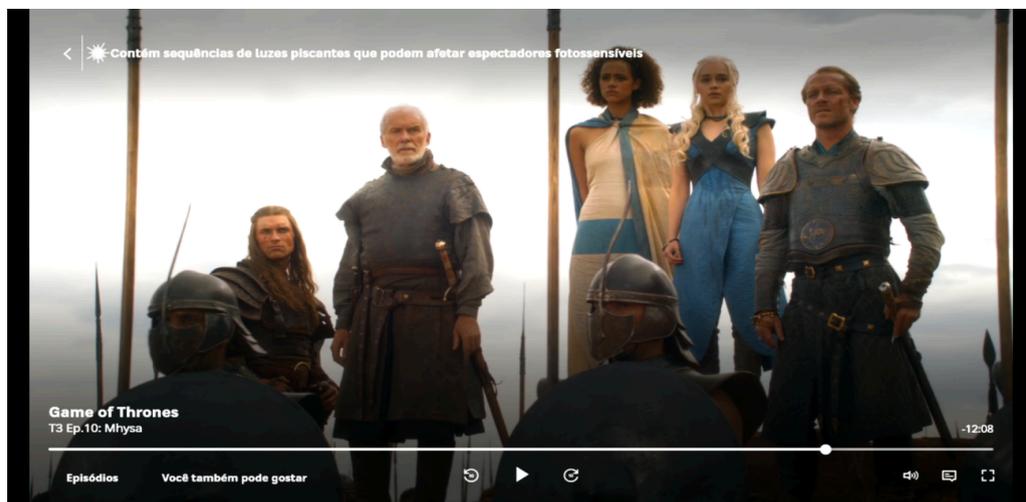
Esta fase é demarcada por outra evolução estilística de Daenerys Targaryen: o colete em formato de armadura (FIGURA 15) e o uso de calças. Esse detalhe se deve ao fato de a personagem continuar em busca de um exército para a conquista do Trono de Ferro. As particularidades de guerreira continuam presentes em seu vestuário, mas são incorporados outros detalhes que transformam o figurino e dialogam com a evolução da relação de Daenerys com seus dragões.

A tonalidade em azul faz referência ao lado leve e sereno da personagem, que está em fase de amadurecimento, mesclando-se com o uso de tecido em couro no colete, revelando as suas vivências passadas, suas lutas com as perdas dos seus familiares e dificuldades em reunir um exército. Além disso, o uso da capa também remete à figura de poder e soberania,

características que Daenerys vai conquistando ao longo de suas andanças por territórios estrangeiros.

Outro detalhe importante é a visão do povo (escravos, imaculados e Dothrak) a respeito da personagem: as simbologias de poder, confiança e força fazem com que eles a sigam e a reconheçam como líder. Rodeada por homens, o uso de calças nessa situação transmite uma mensagem de igualdade e poder entre ela e os outros personagens masculinos, demonstrando que, mesmo sendo mulher, tem personalidade e força para liderar exércitos e planejar a conquista dos Sete Reinos. Além disso, Daenerys transmite uma imagem de forte liderança que a faz ser seguida e adorada não apenas como líder, mas também como Rainha.

FIGURA 14 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Terceira Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 3, Episódio 10.

FIGURA 15 - Detalhes do Traje de Daenerys Targaryen na terceira temporada



Fonte: Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022

Com a evolução da personagem no decorrer da trama, o figurino se torna responsável por deixar essas transformações implícitas ao espectador. A materialidade dos tecidos dialoga com o desenvolvimento de Daenerys Targaryen, e fica perceptível a construção da sua identidade como rainha ao longo da sua jornada. Essa percepção foi concebida pela própria figurinista da série, Michele Clapton, em entrevista para o site *Business Insider*, que afirma o objetivo dela na criação das peças.

Eu acho que cada coisa – o [dragão] elo na cadeia, por exemplo – tudo sobre [seu traje] tem simbolismo e é isso que eu acho tão interessante em projetar os figurinos. Você deve ser capaz de olhar para cada personagem e quase mentalmente saber o que eles estão tentando dizer (Renfro, 2017, pg.5).

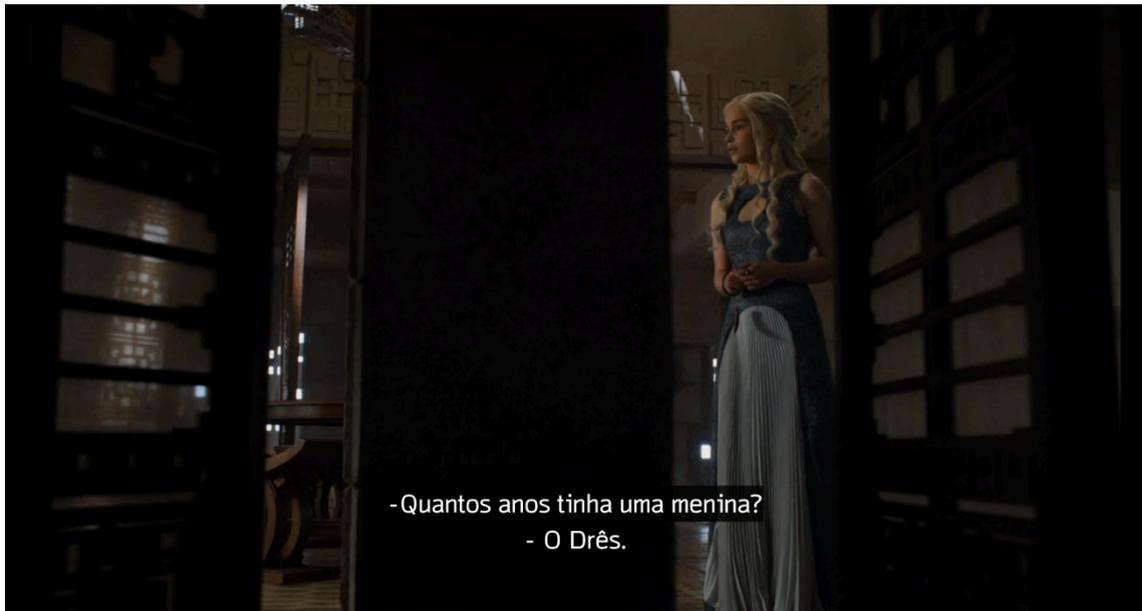
3.4. Daenerys Targaryen: Rainha de Meereen (4ª Temporada)

Após sua nova conquista, o reinado de Meereen, Daenerys se vê diante de uma cultura totalmente diferente da sua. Ela precisa conciliar seus ideais com os costumes locais e, além disso, encara o desafio de "educar seus dragões" para que a natureza selvagem deles não afete os cidadãos. Essa situação é marcada pela visita de um camponês que, ao pedir a ajuda de Daenerys, revela que seus dragões estão fazendo pessoas inocentes como presas e mostra uma sacola com os restos mortais da sua filha, queimada por Drogon. Horrorizada com as atitudes dos seus dragões, Daenerys não vê outra opção a não ser capturá-los e aprisioná-los nas masmorras de Meereen, evitando que mais ataques ocorressem. Porém, considerando a ligação maternal da personagem com os dragões, deixa visíveis a sua perturbação e fragilidade, mostrando que, como rainha, renúncias devem ser feitas em prol do coletivo.

As roupas também podem servir para delinear a história de um personagem, seja através do estado em que elas se encontram ou da significação que a peça, ou parte dela, tem dentro da estrutura do filme (Costa, 2002, p. 40).

Outro aspecto destacado no vestuário, nesta temporada, é o fato de que, à medida que Daenerys conquista diversas cidades, sua imagem se transfigura em monarca, a partir da qual o seu comando e suas ordens são estritamente obedecidas, a fim de conquistar o Trono de Ferro. Dessa vez, a construção do figurino segue padrões mais femininos, com silhueta mais justa, recortes alongados, além do pouco volume (FIGURAS 16 e 17), relembrando traços do vestuário grego, como o *peplo*, que era composto por drapeados na modelagem, revelando o lado feminino das mulheres desse período.

FIGURA 16 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Quarta Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 4, Episódio 10.

FIGURA 17 - Traje de Daenerys Targaryen na quarta temporada



Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022

Em contrapartida, os detalhes nos bordados revelam escamas semelhantes à de dragão (FIGURA 17), e esta característica não é colocada por um acaso. Ela continua a buscar a conexão com sua identidade de Mãe dos Dragões e trazer traços da sua origem enquanto Targaryen. As tonalidades em azul e branco revelam o lado frágil e delicado da personagem, que mesmo sendo uma monarca, líder e guerreira, ainda possui uma parte sensível dentro de si.

Esse misto de sentimentos entre a emoção e razão, a manutenção de aparência forte e o lado materno demonstram que Daenerys está lidando com decisões difíceis dentro da trama. Ela prioriza a “educação” dos seus dragões como medida para manter o povo que a segue salvo dos ataques repentinos de Drogo (dragão rebelde). A partir dessa fase, a personagem adquire uma imagem mais madura; seu crescimento passa a ser notório após a conquista do trono de Meeren, e o sacrifício em aprisionar os seus filhos em prol de um bem maior revela a bondade no coração de Daenerys, por colocar o bem do seu povo em primeiro lugar.

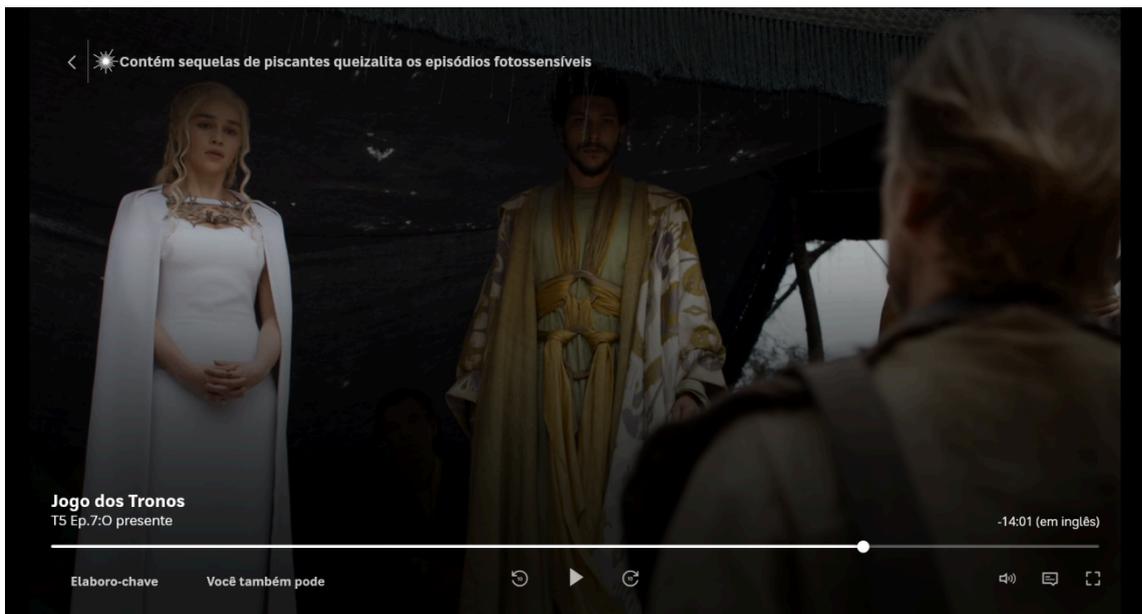
3.5. Daenerys Targaryen: *Rainha dos Andalos, dos Roinares e dos Primeiros Homens* (5ª Temporada)

Daenerys começa a perder o controle do seu reinado em Meeren. Dessa vez, revoltas e ataques contra o seu exército, vindos de um grupo rebelde, denominado como Filhos da Harpia, ameaçam a sua liderança naquela região. Para controlar essa situação, a personagem acaba cedendo aos desejos do grupo e aceita os torneios brutais envolvendo escravos, indo contra as suas crenças e convicções acerca das ações do povo.

Em momento marcante, este grupo de rebeldes atacam Daenerys e seus aliados em um desses torneios, visando matá-la. Na tentativa de fugir dessa emboscada, a personagem acaba parando no meio da arena, cercada por inimigos, até que Drogon, seu dragão que estava desaparecido, surge em meio ao caos na tentativa de protegê-la e resgatá-la.

Nesta fase, observa-se que a figurinista da série ainda faz uso de vestidos longos e com silhuetas marcadas. Os detalhes na parte inferior revelam o abandono temporário do uso da calça para as guerras, e o uso do vestido mais delicado, com adornos nobres, demarca sua posição de poder, seja como rainha ou como membro de uma família nobre (FIGURAS 18 e 19). A atenção aos detalhes recorrentes em seu figurino, como o uso da cor branca ou acessórios em formato de dragão, faz jus ao lado interno vivenciado por Daenerys, simbolizando a sua sensibilidade em contraponto à sua personalidade forte. O uso desses elementos tem relação com a angústia da personagem, causada pela rebeldia de seu reino e dragões, e pela maneira como as coisas estão fugindo do seu controle. Já o colar faz ligação direta com a sua origem Targaryen, demonstrando que ela não esqueceu da sua linhagem e tradições, e que o seu reinado é constituído por fogo de dragão.

FIGURA 18 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Quinta Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 5, Episódio 7.

FIGURA 19 - Detalhes do traje de Daenerys Targaryen na quinta temporada



Fonte: Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022

Em meio ao caos aparente, gerado pelo conflito entre os ideais de Daenerys e sua não correspondência com a cultura do povo de Meereen, nota-se que o figurino se destaca como um elemento delicado, contido ou até vulnerável. Esses elementos estão presentes em cenas dadas as circunstâncias em que a personagem se encontra.

O colar traz em detalhes a referência à origem de Daenerys enquanto Targaryen, remetendo à história de sua família e à ligação maternal com seus dragões. As mangas do vestido, que funcionam como uma capa, simbolizam seu lado nobre por ser uma descendente da Casa do Dragão, família que fundou Westeros e liderou os Sete Reinos por muito tempo.

Neste caso, o figurino se revela como elemento de comunicação responsável por expressar os conflitos internos da personagem. Assim como nas temporadas anteriores, ele age como uma ferramenta que visa trazer reflexões sobre o drama vivenciado por Daenerys naquele momento. Isso inclui a vulnerabilidade em ter que domar o seu povo e os seus dragões, ao mesmo tempo, a força de seu *status* nobre que a impulsiona em direção à conquista do Trono de Ferro.

3.6. Daenerys Targaryen: Refúgio das viúvas Dothraki (6a Temporada)

Na sexta temporada, a trajetória de Daenerys muda novamente. Ao lado de Drogon, seu dragão mais forte, ela se vê perdida no deserto até ser encontrada por um grupo de Dothraki, que a leva como prisioneira para a Cidade dos Cavalos. Nesta fase, ela enfrenta um novo desafio: Daenerys passa de rainha a prisioneira em pouco tempo, capturada pelos Dothraki. A personagem se vê em uma situação de luta mais uma vez, pois os reis dos cavalos a mantêm em uma espécie de refúgio para viúvas, não permitindo seu regresso a Meereen.

Diante disso, Daenerys resgata novamente o lema da Casa Targaryen, "Fogo e Sangue", lutando e matando os líderes dos Dothraki. Após isso, a personagem assume a liderança do povo dos cavalos, voltando para Meereen a fim de tomar o reino para si e avançar até King's Landing. A essa altura da jornada, observamos que a luta e o sangue a perseguem dia após dia, até a conquista do Trono de Ferro.

Com isso, temos mais uma mudança abrupta no figurino de Daenerys. Na temporada anterior, suas vestes se caracterizavam em tons claros, refletindo seu lado vulnerável em meio a um ataque surpresa ocasionado por seus opositores em Meereen. Ali, sua vida foi ameaçada por um grupo rebelde, mas seu dragão Drogon apareceu repentinamente em cena, salvando-a da morte. Simbolicamente, suas vestes mudam de tonalidade ao sair em voo com Drogon: seu vestido passa de branco para cinza, representando o fogo do dragão que está reacendendo.

Nesta temporada (sexta), seu figurino avança com sua trajetória: de rainha a prisioneira. Mais uma vez, observa-se que as cores utilizadas voltam a mudar, transicionando do branco para o preto em pouco tempo, revelando o lado nebuloso de seu reinado, onde a constante busca por ser salvadora a transforma em uma figura autoritária (FIGURAS 20 e 21).

FIGURA 20 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Sexta Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 6, Episódio 5.

FIGURA 21 - Detalhes do traje de Daenerys Targaryen na sexta temporada



Fonte: Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022

Outro detalhe que reaparece é o uso da calça, revelando uma posição de igualdade em relação aos Dothraki, mesmo em um contexto de prisão e escravidão. Isso demarca uma retomada da condição de nivelamento e a perda do status de soberana. A ausência de seus dragões e de seu reinado a coloca em um nível de humilhação diante dos Dothraki.

Essa situação se assemelha às vivências dos povos egípcios, como no uso do kalasiris, onde todos usavam a mesma modelagem de roupa. A diferenciação ocorre pela classe à qual o indivíduo pertencia; se fosse escravo, seu traje não tinha adereços, brilho ou cor. Neste caso, a personagem perdeu seus ornamentos no momento em que foi capturada, regressando à figura de “selvagem”, como os Dothraki eram vistos na série.

A reconquista dos senhores dos cavalos e o retorno ao reinado em Meereen são efetivamente destacados com a transição do vestuário, saindo de algo mais simples e “sem valor” para vestidos longos, encorpados e acessórios que representam a Casa do Dragão.

3.7. Daenerys Targaryen: *Protetora dos Sete Reinos* (7ª Temporada)

Com a disputa pelo Trono de Ferro cada vez mais acirrada, batalhas iminentes e diversas perdas ao longo desta temporada, Daenerys se torna progressivamente mais ameaçadora. Sua chegada a Westeros, especificamente à Pedra do Dragão — morada dos Targaryen por séculos antes da guerra pelo Trono de Ferro —, acentua um resgate às suas origens, o que a torna ainda mais obstinada a conquistar os Sete Reinos. Este lugar traz um sentimento melancólico a Daenerys que, mesmo sem ter vivenciado as tradições de sua família, ainda se sente parte dela através desse local estrategicamente escolhido como centro de planejamento das decisões sobre a Guerra dos Tronos.

Contudo, a guerra pela disputa dos Sete Reinos é deixada de lado ao final da temporada, com a ameaça do Rei da Noite chegando ao Norte e ameaçando a humanidade de Westeros. A jornada de Daenerys muda de rota quando ela percebe que essa ameaça pode destruir seu futuro reinado. Desse modo, ela se vê mais uma vez disposta a sacrificar seus desejos em prol do povo.

Ao chegar ao Norte, ao lado de Jon Snow e seus soldados, Daenerys se expõe a uma realidade que nunca havia vivenciado: o frio. Esse detalhe pode passar despercebido ao espectador se sua simbologia não for observada, pois remete sutilmente à vilania que surge dentro da personagem. Isso mostra que, ao longo das temporadas anteriores, ela esteve em constante busca pela salvação e libertação de todos que considerava indefesos, mas, aos poucos, seu lado conquistador dá lugar à tirania, revelando um lado autoritário ao final de tudo.

O figurino, nesta temporada, ganha mais força e ressalta o lado militar da personagem, que está pronta para a batalha. Isso é perceptível não somente nas cores, mas também nas texturas e materiais mais pesados, como o uso de couro, por exemplo. A paleta de cores em diferentes tons de marrom e os tecidos denotam uniformidade com seu exército, refletindo o contexto da batalha iminente (e a necessidade de proteção para o corpo). Além disso, o vestuário simboliza o conflito moral vivenciado por Daenerys em busca de sua reivindicação. A destruição que se alastra pelos Sete Reinos revela o caminho até o poder, e para percorrer essa jornada, a personagem obteve muitas perdas ao longo de sua trajetória (família, amigos, aliados e dragões) (FIGURA 20).

FIGURA 20 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Sétima Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 7, Episódio 1.

Para compreender as escolhas do figurino da personagem, observa-se que, segundo a figurinista da série, Michele Clapton, em entrevista concedida a revista de moda Bazaar (2017), o design do vestuário de Daenerys Targaryen não se dão de maneira aleatória. Cada detalhe busca destacar a fase na qual a personagem está vivenciando, materializando-se de maneira sutil com o avanço da narrativa.

[Com Dany] eu fico realmente frustrada às vezes quando as pessoas dizem: ‘mas por que você não fez isso nas cores do Targaryen, vermelho e preto?’. Dá-me a oportunidade de chegar lá. Se eu colocá-la em vermelho e preto na segunda temporada, para onde vamos de lá? É uma história que se põe ao longo de oito temporadas (Kosin, 2017, pg. 07).

A sétima temporada de Game of Thrones marca uma vasta mudança na apresentação visual de Daenerys Targaryen. As cores do figurino dão lugar ao preto e ao vinho, tonalidades que reforçam a transformação de sua personalidade até este ponto. Ao chegar a Westeros, ela se veste como uma verdadeira Targaryen, assumindo o lema de sua Casa por meio de suas roupas.

A modelagem de monarca com características militares simboliza o poder e a autoridade que Daenerys conquistou em suas batalhas. As correntes no figurino revelam sua natureza de "fogo e sangue", enquanto os detalhes em formato de escamas reforçam a imagem de dragão que ela transmite. Por fim, o uso de calça e botas expressa uma versão militarizada, mantendo-a em pé de igualdade com seus soldados.

Além disso, as texturas mais encorpadas, atreladas ao uso de luvas, simbolizam a proximidade de Daenerys com o Norte. Isso revela que a personagem transicionou do calor dos desertos para o inverno de Winterfell, sugerindo que seus sentimentos estão mais frios, distanciando-se de seu lado humano e caloroso.

FIGURA 21 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Sétima Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 7, Episódio 6.

FIGURA 22 - Detalhes do traje de Daenerys Targaryen na sétima temporada



Fonte: Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022

A sétima temporada é marcada tanto pela nova relação amorosa de Daenerys com Jon Snow quanto pelo contato com um novo reino, e tudo isso se reflete em seu vestuário. Dessa vez, Michele Clapton aposta em detalhes mais rústicos nas roupas da personagem. Isso fica evidente quando observamos a incorporação de vestimentas com pelos brancos, elementos constantemente ligados ao povo do Norte que dizem respeito à proteção do corpo contra fatores climáticos — algo observado na história do vestuário desde o início da humanidade e seu modo de vida (FIGURA 21). Essa nova adaptação nos trajes da personagem também simboliza sua jornada amorosa com outro protagonista, também líder de um exército. Essa relação ficou conhecida como Gelo e Fogo.

No penúltimo episódio desta temporada, a figurinista construiu uma peça que pudesse remeter à jornada de Daenerys ao Norte de Westeros. Com uma guerra contra os *White Walkers* a caminho, mudanças no vestuário da personagem precisaram ser incluídas, como, por exemplo, a transição nas cores, saindo do preto com detalhes em vinho para o branco. Essa escolha não foi ao acaso, na verdade, a nova tonalidade serviu para camuflar Daenerys no gelo. Além disso, a personalidade Targaryen ficou evidenciada pelo traje em corte que representava o corpo violento do Dragão, após tantas batalhas vividas. Também foi

incorporada uma espécie de corrente ao redor do corpo de Daenerys, os detalhes metálicos e o formato de dragão simbolizavam a sede de sangue e justiça que rodeiam a personagem.

Em entrevista à revista *Rolling Stones* (2019), Michele Clapton destaca o figurino que a personagem usa para ir ao Norte salvar Jon Snow e, de acordo com ela, já obtinha traços implícitos da sua transformação como Rainha Louca, porém, um gesto de bondade nasceu em meio a guerra pela disputa ao Trono de Ferro.

‘Inicialmente, a ideia era que, se ela irá com um dragão para o Norte, ela deveria trazer o calor’, explicou Clapton ao programa *TV Guide*. ‘E então eu decidi por outra coisa. Como era a primeira vez que ela tinha uma atitude altruísta [salvar Jon Snow na sétima temporada], sem ganho pessoal, e por amor, ela deveria parecer um anjo’ (Clapton, 2019, pg.1).

A visão que Daenerys tinha de si mesma, ao longo das temporadas, era de salvadora — seja salvando seu irmão, deixando-se ser vendida como escrava para um selvagem, ou ao libertar escravos de diversos povos e etnias a fim de conceder-lhes uma vida digna. Nesse momento da série, observamos que o complexo de salvadora já domina o estado mental da personagem, a transformando em uma tirana ao final da série.

3.8. Daenerys Targaryen: *A Rainha* (8ª Temporada)

Para finalizar, a última temporada é marcada pela iminente batalha em busca do Trono de Ferro. No entanto, com a ameaça do Rei da Noite avançando ao Norte, os planos de conquistar os Sete Reinos ficam de lado momentaneamente. A personagem se encontra mais uma vez no papel de salvadora de todos, notando que a existência do mal ao Norte é verídica e coloca em risco o seu futuro reinado.

A lógica simbólica continua nos figurinos de Daenerys Targaryen, que são ajustados conforme o clima, lugar e cultura presente em cena. Em Winterfell, ela se mostra como uma mulher do Norte. Para isso, o uso de agasalhos e luvas continuam presentes no vestuário da personagem, ornamentados com pelo branco, que desaparecem aos poucos, dando lugar ao vermelho da Casa Targaryen (FIGURAS 23, 24 e 25).

FIGURA 23 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Oitava Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 8, Episódio 4.

FIGURA 24 - Vestuário de Daenerys Targaryen na Oitava Temporada



Fonte: Série Game of Thrones, Temporada 8, Episódio 6.

FIGURA 25 - Detalhes do traje de Daenerys Targaryen na oitava temporada



Fonte: Página MHD - Os figurinos de Daenerys Targaryen, 2022

Ressalta-se a forma como os detalhes do figurino revelam a relação da protagonista com seus dragões, ou seja, os adornos na peça exploram a corporeidade do dragão como um todo. O uso de correntes com cabeça de dragão revela a soberania de Daenerys, pois, mesmo não tendo conquistado a coroa e o Trono de Ferro, já se coloca em posição de superioridade perante seu povo.

A simbologia por trás da materialidade desse figurino ressalta a vilania da personagem e a retomada de suas intenções iniciais: a ganância em busca de poder corrompeu seus ideais. Ou seja, sua permanência em Winterfell, associada às perdas de seus aliados e dragões contra o Rei da Noite, modificou a personalidade de Daenerys.

Essa transição se dá novamente através das tonalidades, com a modificação do branco para vinho e cinza. As cores claras se esvaem, quase como se a personagem queimasse de dentro para fora, simbolizando os últimos resquícios de sanidade e humanidade em Daenerys, dando lugar à loucura. Uma certa tensão demarca suas vestes: a materialidade em couro com tons em vinho, fazendo alusão ao sangue, evidencia sua metamorfose. Daenerys transcende de princesa frágil, delicada e manipulável à vilã, rainha do sangue e fogo, dando vez à tirania herdada de seu pai.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perante o estudo realizado, foi possível compreender o potencial comunicacional do figurino, ressaltando que enquanto comunicólogo, podemos evidenciar elementos que de certa forma não são destacados, para através disso ressaltar o seu valor simbólico nas narrativas audiovisuais. A análise fílmica sugere ver, rever, desconstruir e examinar tecnicamente, em partes, uma produção audiovisual. Ao reconstruir o olhar por meio de novos significados, vinculados especificamente ao figurino da personagem Daenerys Targaryen, no seriado televisivo *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019), o presente trabalho buscou evidenciar nas materialidades da caracterização física da protagonista os efeitos psicológicos e implicações narrativas. A partir das análises feitas, ficou evidenciado como a materialidade dos figurinos (cortes, tecidos e acessórios) molda-se à caracterização de cada momento na jornada da personagem, pois esses fragmentos conversam diretamente com a construção da identidade de Daenerys Targaryen, da primeira temporada até a última.

O desenvolvimento da personagem dentro da trama é demarcado por uma linha evolutiva configurada em detalhes que são perceptíveis em seu figurino, ou seja, a trajetória de fraca e indefesa até se tornar forte e dominadora pode ser evidenciada no vestuário, e é esse elemento dentro da narrativa responsável por deixar a evolução implícita ao público. Os tecidos então ganham adornos característicos para conversar com o rumo pelo qual a narrativa está caminhando. A escolha do uso das escamas dos dragões é um exemplo de representatividade não só da Casa Targaryen, da qual Daenerys faz parte, mas também do poder no qual a personagem conquistou ao final da temporada.

O figurino, neste contexto, se conecta diretamente à concepção plástica do vestuário de forma geral. Conforme os autores estudados, o corpo é constituído por diversas camadas, entre elas também as vestes, as cores, as formas, tecidos e acessórios, a partir das quais realiza um percurso de construção identitária do indivíduo. É sob essa perspectiva que o corpo vestido passa a se comunicar e posicionar diante das situações, e a postura que a vestimenta impõe influencia diretamente a maneira pela qual ele vai gerar efeitos e sensações sobre si. Desse modo, o vestuário consegue demarcar vários modos de representação dentro da narrativa audiovisual, além de cumprir o seu objetivo comunicacional.

Diante do estudo proposto, foi compreendido que por meio do corpo, de sua materialidade e vestuário, há possibilidade de entender funcionalidades e múltiplas representações dos sujeitos. Diante de cada sociedade, o vestuário se caracterizou como elemento de proteção, simbologias, influências religiosas, distinções de classe ou gênero, até se tornar uma peça de

comunicação não verbal dentro da moda. Dessa forma, percebe-se a ligação existente entre o corpo - como retrato simbólico do interior do indivíduo e suas experiências de vida - e o vestuário, ao mesmo tempo, unifica e dá vazão para a existência humana, quando absorve modulações temporais que simbolizam desde a proteção do sujeito até o *status* social. O sujeito se constitui como corpo e como reverberação de práticas sociais desenvolvidas de forma individual e coletiva.

Por outro lado, Vera Hamburger (2014) destaca a distinção entre figurino e moda, bem como a ideia de que, no figurino, a interpretação plástica de significados dramáticos é muito mais importante que seguir tendências e leis de mercado. Em *Game of Thrones*, a figurinista Michele Clapton defende que a construção do figurino de cada personagem conversa diretamente com a evolução do mesmo dentro da trama, e esse é um ponto crucial para o processo criativo da produção como um todo. A evolução do elenco se dá inicialmente de maneira interna, com autoconfiança e depois externamente através das roupas e acessórios. Dessa forma, observando a trajetória da protagonista *Daenerys Targaryen*, fica claro como esse aspecto se adequou esteticamente na narrativa.

Ao final, podemos concluir que o trabalho da Direção de Arte, em especial o figurino, é fundamental para a concretização da atmosfera fílmica da história narrada. O figurino traz um simbolismo que dialoga de maneira não verbal com o público, sendo uma peça-chave para o avanço da trama. Esse fenômeno pode ser observado ao longo de todas as temporadas, demonstrando através desse trabalho que a roupa é tão comunicativa dentro da narrativa quanto o roteiro e as falas dos personagens. Por meio do figurino de *Daenerys Targaryen*, conclui-se que as atribuições adquiridas por ela em meio à trama estão diretamente ligadas à sua trajetória. A sua personalidade evolui tal qual o seu vestuário; ambos dialogam diretamente com o público e facilitam a percepção do espectador sobre a história narrada.

Com isso, as mudanças pelas quais a personagem foi exposta retratam aspectos de sua identidade, e a representação de *Daenerys Targaryen* se sobrepõe para indicar um sentimento interno que aos poucos vai se revelando de maneira externa. A roupa é responsável por atribuir o amadurecimento da personagem na narrativa, explorando não só o contexto social vivido, mas também a personalidade dela sobre as ações que se seguem durante todas as temporadas de *Game of Thrones*. Dessa forma, fica perceptível a importância do trabalho da figurinista na série, pois o seu olhar diante do roteiro permitiu a criação visual de elementos únicos e exclusivos que dialogam com o crescimento de *Daenerys Targaryen* e ajudam na criação de uma materialidade visual significativa para ela. O vestuário da personagem é repleto de elementos materiais que conectam os conflitos internos às transformações, em

conjunto com o seu amadurecimento dentro da narrativa, permitindo uma construção linear da sua identidade; ao considerar especialmente que os símbolos da Casa Targaryen estão presentes em sua jornada, seja de maneira sutil, como na primeira temporada com a inclusão de escamas, até a imponência do uso de correntes com cabeças de dragão ao final da série.

Por fim, podemos concluir que são os elementos atribuídos ao figurino da personagem que caracterizam o reconhecimento de *Daenerys Targaryen*, junto ao público espectador da série. O vestuário, em sua simbologia atribuída à personagem, se torna parte essencial para reconhecimento e identificação do espectador com a obra, demonstrando que o vestuário é tão fundamental para o audiovisual quanto os demais elementos na narrativa.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Cláudio. **Game of Thrones | Os figurinos de Daenerys Targaryen**. Magazine HD, 2022. Disponível em: <https://www.magazine-hd.com/apps/wp/game-of-thrones-daenerys-targaryen-figurinos/>. Acesso em 26 jul. 2023.
- BARTHES, Roland; ECO, Umberto; Carl, KÖHLER. **História do vestuário**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009
- BARTHES, Roland. **Elementos da semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2007.
- BUTRUCE, Débora. **A Direção de Arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural RJ, 2017.
- CALANCA, Daniela. **História Social da Moda**. Tradução de Renato Ambrosio. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M. **Discursos da moda: semiótica, design e corpo**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.
- COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. São Paulo: Le Ya, 2013.
- COSTA, Araújo Francisco. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Porto Alegre: Sessões do Imaginário, 2002.
- DESCARTES, René. **Meditaciones Metafísicas**. Navarra, Folio, 1999.
- FREITAS, Luana. **Historia do Vestuário Egípcio**. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://www.luanafreitas.com/post/historia-do-vestu%C3%A1rio-eg%C3%ADpcio> . Acesso em: 12 mar, 2023.
- HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e Diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis: Editora Vozes, 2005.
- HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a Direção de Arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.
- HISOUR ARTE CULTURA EXPOSIÇÃO. **Roupas na Roma Antiga**. Disponível em: <https://www.hisour.com/pt/data/clothing-in-ancient-rome/>. Acesso em: 10 mar, 2023.
- HISTÓRIA DA MODA. **A indumentária na Era Medieval**. 2013. Disponível em: <https://modahistorica.blogspot.com/2013/05/a-moda-na-era-medieval-parte-2-anos.html> . Acesso em: 10 mar, 2023.
- KATZ, Helena. **Corpo e Moda: Por uma Compreensão do Contemporâneo**. São Paulo. 2008.
- KATZ, Helena; DE OLIVEIRA, Ana Carolina. **Por uma teoria crítica do corpo**. São Paulo: Estação das Letras, 2008.
- KÖHLER, Carl. **História do vestuário**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

- KOSIN, Julie. **Designer de trajes de Game of Thrones, Michele Clapton, fala sobre a 7a temporada.** Bazaar, 2017. Disponível em: <https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a12097061/game-of-thrones-costume-designer-interview/>. Acesso em: 11 jun, 2025.
- LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão.** Editora Paz e Guerra, 2002.
- LIPOVETSKY, Gilles. **império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas.** Editora Companhia de Bolso, 2009.
- MARTINS, Marcelo M. **Moda e Linguagem.** Federación Latinoamericana de Semiótica, 2020. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/6060/606064548018/html/>. Acesso em: 09 abr, 2023.
- MOURA, Caroline. **A direção e a Direção de Arte; construções poéticas da imagem.** São Paulo: C.B, Moura, 2015.
- NOAIN, María. **O vestuário na Grécia: simples, mas elegante.** National Geographic Portugal, 2022. Disponível em: https://www.nationalgeographic.pt/historia/o-vestuario-na-grecia-simples-mas-elegante_3077. Acesso em: 10 mar, 2023.
- OLIVEIRA, A. C. de. **Corpo, roupa e moda nas inter-relações semióticas da comunicação.** Revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, 2009.
- PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s).** 2009.
- PENKALA, Ana Paula; PEREIRA, Lucas; EBERSOL, Isabela. **Arquétipos complexos de gênero em Game of Thrones: Daenerys nascida da tormenta, a puta, a guerreira, a mãe.** 2016.
- PEREIRA, Luiz Fernando. **A Direção de Arte servidora de dois amos: O teatro e o cinema.** Florianópolis. 2016.
- PITTA, Denise. **A Era Vitoriana – Especial com a história, ilustrações, roupas e acessórios originais da época (1837 até 1901).** Fashion Bubbles, 2020. Disponível em: <https://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/roupas-originais-da-era-vitoriana-1837-ate-1901/>. Acesso em: 10 mar, 2023.
- QUEIROZ, Andréa Cavalcante de Almeida. **Visualidades da Cena: Figurino e Maquiagem.** Bahia, 2023.
- RENFRO, KIM. **Dentro dos novos olhares prontos para a batalha das rainhas de 'Game of Thrones'.** Business Insider, 2017, Disponível em: <https://www.businessinsider.com/game-of-thrones-costume-designer-michele-clapton-interview-2017-6>. Acesso em: 09 jun, 2025.
- SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura.** São Paulo: Paulus, 2004.
- SETH, Radhika. **A figurinista do Game of Thrones, Michele Clapton fala sobre os figurinos da 8 temporada.** Vogue, 2019. Disponível em: <https://vogue.globo.com/celebridades/noticia/2019/04/figurinista-do-game-thrones-michele-clapton-fala-sobre-os-figurinos-da-8-temporadas.ghtml>. Acesso em: 09 nov, 2022.

- SIMMEL, Georg. *Filosofia da moda e outros escritos*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.
- SILVA, Diane; ALMEIDA BEZERRA, Amílcar; COUTINHO PEPECE, Olga Maria; CELSO DE MIRANDA, Ana Paula. **Figurino como narrativa não verbal: uma análise de *Daenerys Targaryen* da série *Game of Thrones***. 2017.
- SILVA, Gabriela; BARROS, Yasmin. **Maquiagem e figurino: Análise e Direção de Arte do curta-metragem *revinda***. 2019.
- SOUZA, Kélica; CÂMARA, Naia. **As paixões e as formas de vida de *Daenerys targaryen* em *game of thrones***. 2014.
- SVENDSEN, Lars. **Moda uma filosofia**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.
- TAYLOR, C. A. **Por dentro da série da HBO: *Game of Thrones***. São Paulo: LeYa, 2016.
- VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas, Papyrus, 1994. Vestido de Daenerys mostrava a transformação da personagem em *Game of Thrones*, revela figurinista. *Rolling Stones*, 2019. Disponível em: https://rollingstone.com.br/noticia/figurinista-de-game-thrones-revela-detalle-da-transformacao-de-daenerys-no-vestido-da-personagem/#google_vignette. Acesso em: 07 jun, 2025.
- WAIZBORT, Leopoldo. **Georg Simmel Sobre a Moda – Uma Aula**. São Paulo: IARA – Revista de Moda, Cultura e Arte, 2008. Disponível em: https://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/03_IARA_Simmel_versao-final.pdf. Acesso em: 10 jun, 2023.
- WOODWARD, Kathryn. **Identidade e Diferenças: A perspectiva dos estudos culturais**. Rio de Janeiro, 2014.