

O FIGURINO DA PERSONAGEM *JON SNOW*, DE *GAME OF THRONES*: REFLEXÕES SOBRE PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE TRAJES DE CENA¹.

THE COSTUME OF CHARACTER *JON SNOW*, FROM *GAME OF THRONES*: REFLECTIONS ON CREATION PROCESSES FOR SCENE COSTUMES.

JULIANA DE MORAES SILVEIRA²

EMERSON CARDOSO NASCIMENTO³

Resumo: O objetivo deste estudo é analisar o figurino criado por Michele Clapton para a personagem Jon Snow, da série televisiva Game of Thrones, interpretado por Kit Harington, bem como contribuir com reflexões sobre processos de criação de trajes de cena. Como procedimento metodológico utilizamos um sistema de descrição e análise do figurino com base no trabalho de Bezerra e Miranda (2014). Ao longo do trabalho, com base na classificação da história da moda, organizada por meio das funções do vestuário definidos em ampliar, alargar, reduzir, revelar e definir o corpo, proposta por Ventosa e Bastardes (2009), são apresentadas considerações acerca dos elementos indispensáveis na criação do figurino.

Palavras-chave: design de figurino; processo de criação; traje de cena.

Abstract: The aim of this study is to analyze the costumes created by Michele Clapton for the character Jon Snow, from the TV series Game of Thrones, played by Kit Harington, as well as to contribute with thoughts on creation processes for scene costumes. As a methodological procedure we used a system of description and analysis of costumes based on the work of Bezerra and Miranda (2014). Throughout the work, based on the classification of the history of fashion - organized through the functions of clothing defined as enlarging, widening, reducing, revealing and defining the body, proposed by Ventosa and Bastardes (2009) -, considerations are presented about the indispensable elements for the creation of costumes.

Keywords: costume design; creative process; costumes.

1 O artigo é resultado do trabalho de conclusão do curso de Tecnologia em Design de Moda do Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC Câmpus Araranguá.

2 Acadêmica do curso de Tecnologia em Design de Moda do Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC Câmpus Araranguá, Santa Catarina, Brasil. E-mail: jhujuli@hotmail.com

3 Mestre em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. Professor de teatro e história da arte dos cursos integrado, técnico e tecnológico do Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC Câmpus Araranguá, Santa Catarina, Brasil. E-mail: emerson.cardoso@ifsc.edu.br

1. Introdução

Game Of Thrones é uma série televisiva criada por David Benioff e Daniel Brett Weiss, transmitida pelo canal de televisão por assinatura HBO, baseada na série de livros *As crônicas de Gelo e Fogo*⁴, do escritor estadunidense George R. R. Martin. Aclamada pela crítica especializada e indicada a diversos prêmios desde a exibição de sua primeira temporada em 2011, é uma das séries mais premiadas na história, ganhadora de trinta e oito Emmys⁵ ao longo de suas sete temporadas já apresentadas.

Considerando o sucesso da obra e o primoroso trabalho realizado pela designer de figurino Michele Clapton, este artigo tem como objetivo analisar o figurino de uma das personagens principais, Jon Snow, interpretado pelo ator Kit Harington, bem como contribuir com reflexões sobre processos de criação de trajes de cena.

Como procedimento metodológico, utilizamos um sistema de descrição e análise do figurino com base no trabalho de Bezerra e Miranda (2014), de acordo com os critérios denotativo (nível descritivo), conotativo (níveis de significados) e mítico (com foco na função do figurino usado pelo ator). Para complementar esta análise, utilizamos a classificação da história da moda organizada em formas e volumes, proposta por Ventosa e Bastardes (2009), que aplicadas ao contexto da criação de figurinos nos ajudam a entender as funções do figurino.

Outro ponto a ser destacado é que, ao procurarmos informações sobre criação de trajes de cena, bem como a formação de designers de figurinos, encontramos poucas referências bibliográficas sobre o assunto, bem como a falta de cursos na área no país. A partir desse contexto, além do interesse pelo tema, surgiu o propósito de ampliar os debates sobre essa área ainda pouco explorada.

2. Fundamentação teórica

2.1. Figurino ou traje de cena?

A definição de figurino vai além da função de apenas vestir uma personagem, da necessidade de cobrir a nudez do ator ou da atriz ou ainda de proteger o seu corpo das intempéries. O figurino é a “segunda pele do ator” (TAIROV *apud* PAVIS, 1999, p. 168). Das origens do teatro ao advento do cinema, o figurino representa papel fundamental na construção de personagens na cena, seja por revelar aspectos psicológicos da personagem, mostrar sua situação social ou situar a época. Para Lorenzo (2014), o figurino tem o poder de criar estruturas sociais, colocando um personagem específico de um filme em seu respectivo grupo social.

Seja no teatro ou no cinema, o figurino indica para o espectador signos fundamentais à compreensão da ação e da performance, ou seja, o “espectador tem a chance de ver o personagem

4 Título original da obra em inglês: *Song of Ice and Fire*.

5 *Emmy Award* é um dos mais importantes prêmios atribuídos a programas e profissionais de televisão.

por meio de sua roupa⁶ (LORENZO, 2014, p. 2, tradução nossa).

Afinal, o que é figurino? No estudo da origem das roupas, sua evolução e história, há inúmeros termos para se referir às roupas, tais como: traje, indumentária, vestuário e também figurino. Apesar desses termos serem às vezes utilizados como sinônimos, cada um tem uma especificidade na complexa "arte relativa aos processos de se vestir" (MICHAELIS, 2018). De acordo com o dicionário Michaelis (2018), roupa é uma designação genérica das peças do vestuário. O vestuário é um "conjunto das roupas que formam um traje e também seus acessórios ou complementos". O traje é "aquilo que se veste". A indumentária se refere à "história do vestuário", um sistema que compreende a forma de se vestir de determinados povos ou épocas, englobando tradições e questões culturais. Já figurino se refere tradicionalmente ao "conjunto de roupas que são usadas por atores e atrizes", seja na televisão, teatro ou cinema.

O figurino, na concepção de Souza e Ferraz (2013, p. 23), pode ser compreendido também como "traje de cena", ou seja:

Sua composição pode se dar com roupas e acessórios do cotidiano ou com vestimentas produzidas especificamente para personagens, intérpretes, bailarinos, apresentadores e outros. É criado, projetado, elaborado e/ou escolhido pelo figurinista, que se baseia em roteiro, características de personagem e definições de direção, de coreógrafos, de produtores e de artistas em geral [...].

O traje de cena, ou figurino, utilizado de forma mais generalizada, surge como uma criação artística para o espetáculo e/ou para o cinema. Ao vestir o corpo do ator ou, por exemplo, de uma bailarina, ele passa a compor a cena ou diferentes cenas, ao lado de outros elementos, como a cenografia e a iluminação. Nesse contexto, o traje de cena é um importante elo de comunicação entre o performer e o espectador, pois ele é "uma importante ferramenta de leitura do público sobre o que está se passando com o desenvolvimento do trabalho do ator" (ORTIZ; RICARDO, 2017, p. 149).

A criação do figurino, seja para a arte do espetáculo ou para a arte cinematográfica, envolve um criterioso processo de pesquisa, que tradicionalmente parte do roteiro, envolvendo questões que vão desde os aspectos de caráter histórico (época), a história (ação dramática), gênero (drama, comédia, ficção, etc.), os personagens (atores) e o estilo (estética da obra). Sendo assim, o "figurino representa um forte componente na construção da cena, seja no cinema, no teatro, ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador" (LEITE; GUERRA, 2002, p. 62), ou seja, ele está a serviço da construção e caracterização de personagens, bem como da narrativa.

Além do figurinista compreender e considerar essas características, ainda há a escolha minuciosa de materiais têxteis e plásticos para a confecção e composição dos trajes, que nesse caso ainda devem considerar os recursos tecnológicos (efeitos especiais) que serão empregados, bem como o orçamento financeiro disponível.

Seja traje de cena ou figurino, um não é nem mais nem menos importante do que qualquer outro elemento que possa compor a obra. "Cada elemento tem sua importância e por isso faz

⁶ *A viewer gets a chance to see into a character through his/her clothing.*

parte da constituição da cena, até mesmo nos casos em que o figurino é o corpo nu em cena” (SOUZA; FERRAZ, 2013, p. 31).

2.2. O figurinista: designer de trajés de cena

O figurinista, ou designer de figurino, é o profissional que desenha figurinos para um espetáculo teatral, televisivo ou cinematográfico. Sua função é criar trajés de cena para as personagens que serão desenvolvidas pelos atores. Seu trabalho precisa considerar, além do corpo dos atores, aspectos do roteiro e da proposta da época, que normalmente são definidos pelos produtores e demais profissionais envolvidos no projeto. O figurinista é o profissional que será responsável por todas as etapas de criação de figurinos.

De acordo com Souza e Ferraz (2013, p. 26), é ele quem projeta, “pesquisa, cria, desenha, reaproveita e transforma figurinos já existentes, coordena a equipe de produção e organização de guarda-roupa de elenco artístico”. Ainda de acordo com os autores, é o figurinista que normalmente desenvolve e coordena todo o processo de criação e confecção do figurino. Além de compreender os elementos que compõem a cena como, por exemplo, cenários, objetos cênicos, iluminação, texto, efeitos visuais e maquiagem, o figurinista precisa também ter conhecimento sobre modelagem, tecidos, aviamentos, costura, desenho e ficha técnica.

O figurinista não trabalha isoladamente. Muito pelo contrário, ele colabora com os demais profissionais, trabalhando principalmente ao lado de cenógrafos, iluminadores e diretores de arte, com o intuito de criar uma identidade ou unidade estética para a obra artística.

3. Procedimentos metodológicos

O ponto de partida para esta pesquisa foi o levantamento bibliográfico sobre figurino e processo de criação de trajés de cena, quando nos deparamos com poucas referências em língua portuguesa sobre o assunto. A partir daí, como forma de contribuir com reflexões sobre processos de criação de trajés de cena e ampliar os debates sobre esse tema ainda pouco explorado, selecionamos como objeto de estudo a série *Game of Thrones*, mais especificamente o figurino de Jon Snow, criado por Michele Clapton. Sendo assim, destacamos quatro cenas que representam quatro fases distintas da evolução da personagem. Com o objetivo de mostrar o desenvolvimento de Snow, foram extraídas cenas da série, nas quais a personagem figura em destaque, para assim revelar os detalhes dos trajés de cena vestidos pelo ator. Para cada cena, ou conjunto de cenas, realizamos uma descrição do figurino e os possíveis significados. Outro ponto importante da análise é a identificação de referências da história da indumentária presentes no figurino da personagem. Por último, apresentamos os resultados e as considerações finais.

Para a análise do figurino, utilizamos como procedimento metodológico um sistema de descrição e análise do traje de cena com base no trabalho de Bezerra e Miranda (2014), inspirado em uma “análise semiológica de matriz barthesiana”, separada nos seguintes critérios: o denotativo (nível descritivo, a descrição dos pormenores do figurino, tais como a forma, o volume, a cor, os

materiais e a textura), o conotativo (níveis de possíveis significados do figurino a partir dos elementos materiais empregados) e o mítico, aqui substituído pela função do figurino vestido pelo ator (nível de construção e identificação da personagem).

A inter-relação entre todos esses elementos induz o figurino a ultrapassar o sentido funcional da roupa, obtendo dela um “estatuto de objeto animado” repleto de significados (LEITE; GUERRA, 2002, p. 62). É importante destacar que o figurino não engloba só a roupa, mas acessórios, adereços, maquiagem, penteado e até pintura corporal. Todos esses elementos ajudam a contar a história.

Em complemento aos critérios apresentados por Bezerra e Miranda (2014), acrescentamos outro elemento para a análise do figurino, a “composição”, com base no “corpo vestido”, nesse caso, no corpo vestido do ator. Para fundamentar esse elemento, baseamo-nos na metodologia de classificação, separação, catalogação e organização da história da indumentária e da moda criada por Ventosa e Bastardes (2009), empregada no Museu Têxtil e da Indumentária de Barcelona para apresentar o acervo de forma didática para o público. Nesse método, as roupas são classificadas de acordo com as funções do vestuário, definidas pelos termos⁷: ampliar (quando a vestimenta amplia o corpo vestido de forma horizontal, a exemplo de mangas bufantes e vestidos com armação); alargar (quando a roupa amplia o corpo verticalmente, como chapéus e cartolas); reduzir (quando se afina a silhueta, como os espartilhos e corpetes); definir (quando a vestimenta contorna a forma natural do corpo sem deformar); e o revelar (quando a vestimenta revela a pele, como os decotes). É importante destacar que as funções de ampliar, alargar, reduzir, definir e revelar podem aparecer de formas alternadas ou simultaneamente na composição de um traje ou visual, em um determinado período ou situação social, oportunizando variações infinitas, o que as autoras definem como a “essência da moda”.

Todos os elementos descritos foram organizados em uma tabela criada de forma a facilitar o processo de análise do figurino, conforme imagem abaixo.

Tabela 1 - Componentes da análise do figurino.

COMPONENTES DA ANÁLISE DO FIGURINO		
ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
FORMA	Nível descritivo, a descrição dos pormenores do figurino	Níveis de possíveis significados do figurino
VOLUME		
COR		
MATERIAIS & TEXTURA		
COMPOSIÇÃO	Ampliar, Alargar, Reduzir, Definir e Revelar	
FUNÇÃO	Construção e Identificação do personagem	

Fonte: tabela elaborada pelos autores.

O que nos interessa nessa classificação é como esses elementos podem ser utilizados pelo figurinista para criar os trajes de cena e a identidade de personagens dentro de uma narrativa, por meio da linguagem do vestuário, que além de modificar, ressaltar ou destacar as formas do corpo

⁷ Os termos no original em espanhol são: *reducir, ampliar, alargar, perfilar e mostrar*. Tradução dos Autores.

do ator na cena, podem ter diversos significados.

Para tornar possível a análise do figurino e aplicá-la, considerando-se que “os processos de significação [acontecem] simultaneamente em vários níveis de profundidade” (BEZERRA; MIRANDA, 2014, p. 218), apoiamo-nos na interpretação de imagens paradas, capturadas a partir de cenas nas quais figura em primeiro plano a personagem Jon Snow.

Essa sistematização tem o propósito de revelar e evidenciar os principais elementos materiais (objetivos) e imateriais (subjetivos) que estão ao alcance do figurinista para o processo de criação dos trajes de cena.

4. Processos de criação e análise do figurino de Jon Snow

4.1. Michele Clapton e o figurino de Jon Snow

Michele Clapton é uma designer de figurinos britânica, que se tornou mundialmente conhecida por liderar o processo de criação dos figurinos de *Game of Thrones*. Graduada em Moda e Estilismo, na Universidade *London College of Fashion*, trabalhou por alguns anos como designer de moda, mas, segundo a mesma, em uma entrevista para o site M'oda 'Operandi (2018), ela precisava de algo diferente em sua carreira, que garantisse maior liberdade de criação. Foi então que Clapton iniciou seu percurso como figurinista, realizando seu primeiro trabalho no curta-metragem *Vision of Ecstasy* (1989). Desde então, criou figurinos para diversos filmes e séries, e vem sendo indicada a diversas premiações, vencendo por quatro vezes o *Emmy Award* na categoria de melhor figurino, sendo três pela série *Game Of Thrones* em 2012, 2014 e 2016, e um pelo figurino da Série da Netflix, *The Crown* (2017). Ela recebeu também pelos figurinos de *The Devil's Whore* (2008) o *British Academy Film Awards* (BAFTA), uma premiação anual concedida pela Academia Britânica de Cinema e Televisão para homenagear as melhores contribuições britânicas e internacionais para o cinema.

O reconhecimento que Michele Clapton se deve, além de outros quesitos, ao seu impecável trabalho, fruto de suas pesquisas e estudos, aliados a uma consolidada indústria cinematográfica, que em países como Reino Unido e principalmente Estados Unidos, “representa a segunda maior fonte de renda” e é também “responsável por boa parte da economia cultural mundial” (SCHNEIDER, 2009, p. 6). Pode-se perceber que os diversos profissionais da indústria do audiovisual, incluindo aqui, o figurinista, são de extrema importância para o sucesso das produções cinematográficas no universo da arte e do entretenimento.

4.2. A personagem Jon Snow e a análise do figurino

Jon Snow, interpretado pelo ator Kit Harington, é uma das personagens principais da série *Game of Thrones*. Na primeira temporada, Snow é apresentado como o filho bastardo da personagem Ned Stark (Sean Bean), que “foi reconhecido pelo pai ao nascer e criado com os meios-irmãos e meias-irmãs em Winterfell, onde sempre se sentiu como um pária. Cresceu idolatrando o pai, ansiando pela afeição e aprovação que Ned nunca foi capaz de lhe dar

totalmente” (GOGMAN, 2013, p 18). Porém, ao se unir a “Patrulha da Noite”, Snow inicia uma jornada evolutiva dentro da trama, passando de um mero bastardo a líder e guerreiro eficaz, ao enfrentar os diversos desafios e perigos além da Muralha.

Ao longo da série, identificamos quatro fases de desenvolvimento da personagem. A primeira fase é referente a quando Snow vivia em Winterfell como um mero bastardo. Na segunda fase, ele passa a integrar a Patrulha da Noite, onde é selecionado para se tornar Intendente (servo) pessoal do Lorde Comandante da Ordem, aprendendo os ofícios do comando. Com a morte do Comandante, Jon Snow passa para a terceira fase, quando é eleito o novo Comandante, tomando decisões controversas, que geram um motim entre os cavaleiros juramentados, causando a morte da personagem. Mas esse não é o seu fim na trama. Jon Snow é ressuscitado por uma Sacerdotisa, que o faz abandonar a Patrulha para se juntar à guerra de sua meia-irmã, Sansa Stark, pela retomada do reino do norte, o qual antes pertencia a sua família. Ao vencer a batalha, ele chega a sua quarta fase, na qual é aclamado Rei do Norte, sendo essa a última fase evolutiva identificada em sua narrativa na sétima temporada.

4.2.1. O Bastardo: a apresentação da personagem

Figura 1 - O Bastardo. Temporada I.



Fonte: Imagens extraídas da série *Game of Thrones*, Temporada I.

Jon Snow em sua primeira aparição na série, apresentado como o filho bastardo de Eddard Stark, usa um figurino composto por botas de cano longo, meias (*leggings*) e gibão, com uma modelagem mais reta e lisa, sem muitos detalhes, confeccionado aparentemente em couro, em

tons escuros e opacos, que conferem à personagem um ar de simplicidade e seriedade. As mangas são presas ao gibão logo abaixo das ombreiras. Na figura 1, observa-se também que, por debaixo do gibão, a personagem veste uma *chemise* de linho cinza, que se sobressai na gola em torno do pescoço. Esse detalhe remete à indumentária do início da Renascença, que, segundo Pollini (2007), seria a precursora dos rufos. Já as cores situam a personagem na trama como pertencente à casa Stark, que tem como referência o cinza e cores escuras. Os materiais utilizados na confecção do figurino são visualmente desgastados, revelados por meio dos materiais rotos, que nos remetem ao uso excessivo do traje.

A vestimenta da personagem ainda é composta por uma *basque*, espécie de vestido masculino curto acolchoado, com aberturas na frente e atrás, preso na cintura. Uma das funções dessa peça é tornar o ato de cavalgar mais confortável. Sob a *basque*, ele veste um calção justo em tom escuro, comum na Idade Média, quando as meias dos cavaleiros foram consideradas indecentes e então passaram a ser unidas por amarrações na parte superior. As botas de couro de cano longo, com salto quadro, complementam o traje, remetendo à indumentária de meados do XV, bem diferente dos calçados de bico fino ou largos da Idade Média (KÖHLER, 2009).

De modo geral, o que mais chama a atenção na composição do figurino é o gibão de couro espesso, alargando os ombros e definindo a região do quadril do ator. Ao invés de botões, o fechamento do gibão é feito por amarrações na parte das costas, deixando a parte frontal apenas com uma costura no centro, livre de muitos detalhes, direcionando o olhar do espectador para o rosto alvo e os cabelos escuros e longos de Snow. O figurino ajuda a compor a imagem de um corpo com ombros largos e cintura marcada, ou seja, são empregados elementos para ampliar horizontalmente o corpo do ator na região superior, atribuindo à personagem força e virilidade. Essa relação entre os elementos selecionados pela figurinista, também conotam à personagem uma aparência séria, jovem e ao mesmo tempo humilde. É evidente nesse contexto a função do figurino ao representar a posição social da personagem naquela sociedade, ou seja, o figurino ajuda o espectador a perceber que Jon Snow é filho de um poderoso senhor, criado dentro do Castelo de Winterfell, ao mesmo tempo em que é um bastardo, pertencendo a posição inferior em relação a seus outros irmãos e irmãs legítimos.

Os elementos empregados na composição do figurino nessa fase de apresentação da personagem, ajudam o ator a criar a imagem de um jovem filho bastardo, que vive à sombra de seus irmãos e irmãs em Winterfell, e revelam para o espectador a identidade da personagem. Para Clapton (*apud* GOGMAN, 2013, p. 27), as qualidades materiais e estéticas dos elementos empregados na criação de trajes de cena ajudam o espectador a entender elementos que vão além da história contada por meio das ações das personagens.

4.2.2. O Intendente (servo): o início de uma longa jornada

Figura 2 - O Intendente (servo). Temporada I.



Fonte: Imagens extraídas da série *Game of Thrones*, Temporada I.

Após unir-se à Irmandade da Patrulha da Noite e passar a servir ao Lorde Comandante como intendente, o figurino de Jon Snow passa a ter como base um gibão mais elaborado, com ombreiras acolchoadas e fechado por amarração na parte frontal, confeccionado aparentemente em couro preto brilhoso. As mangas longas são presas ao gibão, como era de costume já no início do Renascimento. Sobre o gibão, há um sobretudo com abertura frontal, de tecido espesso, com volumosa pelagem clara na parte superior, que emoldura a cabeça da personagem, contrastando com seus cabelos negros e evidenciando seu rosto. Há também outro elemento que se destaca: a espada que lhe foi presenteada pelo senhor comandante Jeor Mormont (interpretado pelo ator James Cosmos), após ele ter salvo sua vida. O pomo da espada possui a cabeça de um lobo branco entalhada, representando o lobo de estimação de Snow, assim como também simboliza a heráldica da casa Stark, mas que possui sua cor alterada do cinza para o branco, evidenciando a bastardia de Jon Snow, apesar da sua suposta nobreza.

O que mais se destaca nessa composição é o longo sobretudo com a volumosa pelagem clara, que amplia horizontalmente o corpo do ator na região dos ombros, atribuindo-lhe, mais uma vez, a ideia de força, virilidade e imponência, nessa sua nova fase no cargo de intendente pessoal do comandante. A pelagem clara ilumina o rosto ainda jovem da personagem, destacando seu semblante e expressões, com os quais o espectador pode perceber a imaturidade e a rebeldia da personagem que, ao iniciar sua jornada na irmandade juramentada, contradiz a tradição da Ordem em uniformizar-se inteiramente de negro, bem como ainda pode refletir sua ligação com sua família, que ele recentemente deixou.

Os materiais mais nobres empregados na confecção de um traje de cena mais elaborado, em relação à fase anterior, demonstram também o status social, com a ascensão da personagem ao novo cargo e conflitos que precisa enfrentar. Decepcionado com a decadência da ordem da

Patrulha da Noite, Snow não se conforma em ter se tornado um mero intendente, quando possuía habilidades suficientes para tornar-se um grande cavaleiro.

Todos esses elementos aplicados na criação do figurino ajudam o ator a compor a identidade e a personalidade de Jon Snow, bem como eles revelam para o espectador os conflitos internos da personagem que, ainda imatura, indaga-se quanto a seus objetivos e função naquela sociedade.

4.2.3. Comandante: a evolução da personagem

Figura 3 - O Comandante. Temporada V.



Fonte: Imagens extraídas da série *Game of Thrones*, Temporada V.

Na quinta temporada, quando Jon Snow está mais maduro e experiente, tendo participado de várias batalhas, ele é eleito como o novo Lorde Comandante. Nessa fase seu figurino é composto pelo mesmo gibão de couro preto. No entanto, o traje é complementado na parte frontal por um colete de couro também preto, como uma armadura que cobre toda a parte do tórax e abdômen, preso por alças e ajustado ao corpo por fivelas. Esse colete de couro é alongado até pouco abaixo do quadril, sobrepondo-se à longa *basque* acolchoada. O sobretudo com abertura frontal é semelhante ao anterior usado quando o personagem se uniu à Patrulha; porém, a pelagem clara sobre os ombros foi substituída por uma negra, ainda mais volumosa. Essa pelagem, além de ampliar os ombros do ator, atribuindo-lhe a ideia de força e virilidade, agora lhe confere também uma aparência imponente, autoritária e ameaçadora.

A cor escura do traje, assim como a pelagem negra, ressalta ainda mais o rosto do ator que,

diferente da fase anterior, agora exibe cicatrizes e expressões de cansaço e melancolia, resultado das batalhas e responsabilidades de seu cargo de comandante.

Esses elementos ajudam a compor a imagem de um Jon Snow já amadurecido, mais experiente, cujas preocupações iniciais de pertencimento a um lugar específico naquela sociedade passam a dar lugar a novos questionamentos e desafios, como a responsabilidade por manter a segurança de seu povo. Seu figurino, por meio de elementos sutis, revela para o espectador sua autoridade diante dos cavaleiros juramentados, bem como constrói a imagem de um homem honrado, com referências imagéticas de seu pai, o qual ele idolatra.

4.2.4. O Rei: a última fase de desenvolvimento da personagem

Figura 4 - O Rei. Temporada VII.



Fonte: Imagens extraídas da série *Game of Thrones*, Temporada VII.

Ao abandonar a ordem da Patrulha da Noite e vencer a Batalha dos Bastardos, Jon Snow é aclamado Rei do Norte. Nessa fase o figurino ganha mais riqueza de detalhes e as cores dos trajes voltam às tonalidades de preto, cinza e marrom, tradicionais dos povos do norte. O figurino de Snow o destaca entre os demais personagens circundantes que possuem posição inferior a dele dentro da trama. A base do figurino permanece sendo o tradicional gibão de couro, com detalhes acolchoados, muito semelhante ao que o pai da personagem, Ned Stark, utilizava. Em cima do gibão, há um longo colete de couro marrom, com acabamentos em metal e aberturas laterais, para facilitar a movimentação, em montaria ou em batalhas. Sobre o gibão e o colete, o personagem usa um gorjal de metal preso ao corpo por fivelas de couro, no qual é possível perceber em relevo o símbolo da casa Stark (a cabeça de um lobo). Composto o traje, há um sobretudo escuro com

abertura frontal, todo forrado com pele. Em seus ombros ele ostenta a pele marrom de um lobo. O figurino amplia horizontalmente os ombros do ator, com o uso da pelagem, assim como tem a função de alargar verticalmente a silhueta, devido ao volume do sobretudo forrado que cai ao longo do seu corpo. Isso conota à personagem, além de força e seriedade, ar de superioridade e grandiosidade. Já o colete e o gorjal definem a região do tórax e do abdômen, deixando essa região do corpo muito mais evidente do que nas fases anteriores. Esses detalhes do traje revelam a nobreza alcançada por Jon Snow, evidenciando sua autoridade máxima adiante de seu povo. Mesmo ainda sendo um bastardo, as cores de seu traje e a heráldica da casa Stark entalhada em seu gorjal o identificam como o líder de seu reino.

Ao combinar todos esses elementos, a figurinista, além de dar um aspecto de grandeza e beleza à personagem, aproxima-o visualmente de seu pai, Eddard Stark. Essa semelhança visual da personagem a seu pai é evidenciada pelo novo penteado de Snow, idêntico ao de Stark. Esses detalhes levam o espectador a compreender esse vínculo que é fundamental para a trama e narrativa. É uma estratégia para demonstrar a lealdade das famílias vassalãs à casa Stark, pois os mesmos ao verem-no com elementos visuais que remetem a seu pai, reconhecerão-o como o novo líder.

O figurino criado por Clapton para essa fase da personagem, projeta a imagem de um guerreiro e rei experiente, e não mais de um bastardo. Seu traje comunica aos vassalões a ideia de lealdade e, para os seus aliados e inimigos, revela seu sangue Stark e suas origens nortenhas. Já para espectadores, transmite a força e o poder da personagem.

4.4. As referências da história da indumentária no figurino de Jon Snow

A série televisiva *Games of Thrones* é inspirada e ambientada na Era Medieval; porém, ressalta valores modernos. De acordo com o professor Fábio Ulanin, mestre em literatura e crítica literária, "A obra foi escrita no século XXI. É fruto do seu tempo, dos seus valores e da sua moral" (ULANIN *apud* FREITAS, 2017). Por se tratar de uma obra artística, portanto fictícia, do gênero fantasia, não é objetivo dos produtores manterem-se fiéis à época. Do contrário, a obra explora aspectos da história, da cultura e do imaginário medieval e renascentista.

Para Neri (2003), a indumentária medieval era composta tradicionalmente por túnicas que possuíam diversos comprimentos, sem muita distinção entre vestuário masculino e feminino. Uma das principais funções dos trajes medievais era ocultar as formas do corpo. Por exemplo, sob as túnicas masculinas, os homens utilizavam calções de cortes simples, com faixas que se cruzavam amarradas até a altura dos joelhos, de forma que facilitasse o trabalho e a movimentação. Ainda segundo a autora, já no Renascimento, quando a Europa passou a ser o cenário de revoluções científicas, artísticas e culturais, com a expansão comercial e ascensão da burguesia, a indumentária inglesa de meados do século XV abusava dos volumes, recortes, brocados e cores, com a função de demonstrar status social e poder. De acordo com Neri (2003, p. 87), os cortes ampliavam os ombros masculinos, com gibão, mangas bufantes e sobretudo com abertura frontal, deixando transparecer as *leggings* e o *codpiece* (braguilha).

Comparando as principais características da indumentária medieval e renascentista com a análise do figurino de Snow, é possível observar que há referências de ambos os períodos na criação dos trajes de cena da personagem. Nesse sentido, fica evidente o papel do figurinista ao

criar trajes originais para uma obra que não tem preocupações históricas. Assim como a produção se inspira em diversas referências e períodos históricos para a criação e ambientação da série, do gênero fantasia, o figurino apresentado também segue a mesma proposta. Por se tratar de uma obra artística, o que interessa na proposta, entre outras questões, é a originalidade. Nesse contexto, os trajes de cena se aproximam mais do universo de criação de moda, do que de um retrato histórico focado em único período ou época.

4.5. Reflexões sobre processos de criação de figurino

Segundo Arruda (2007, p. 22), o processo criativo do figurinista inclui uma série de premissas, como o compromisso com a unidade da obra, coerência com o projeto estético e o desafio de produzir individualizações, diferenciando cada um dos personagens. Ao analisar o figurino, percebemos que em sua criação há preocupação do figurinista em selecionar elementos materiais e imateriais, com a intenção de comunicar para o espectador, entre outras coisas, a identidade da personagem. De acordo com a tabela de análise estabelecida nos procedimentos metodológicos, os principais elementos e características identificadas no figurino de Jon Snow foram:

Tabela 2 – Principais elementos e características do figurino de Jon Snow.

PRINCIPAIS ELEMENTOS E CARACTERÍSTICAS DO FIGURINO DE JON SNOW		
ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
FORMA	Modelagens retas e simétricas	Força, virilidade, seriedade, imponência, autoridade
VOLUME	Volume na região dos ombros	
COR	Tons escuros, cinza e preto	
MATERIAIS & TEXTURA	Couro, peles e metal	
COMPOSIÇÃO	Ampliar, Alargar e Reduzir	
FUNÇÃO	Identificam o personagem em Bastardo, Intendente, Comandante e Rei	

Fonte: Tabela elaborada pelos autores.

Todos esses elementos materiais (objetivos) e de nível conotativo (subjetivos) foram escolhidos pela designer de forma consciente e minuciosa, considerando a função do figurino para cada fase de evolução da personagem.

A partir dessa análise, é possível observar que a figurinista apropriou-se dos códigos da vestimenta de servos, soldados, duques e reis, compondo trajes de cena que além de identificar a personagem, contextualizam sua ação dentro da trama e revelam aspectos importantes da narrativa. Tal apropriação revela que há uma linguagem a ser aprendida e compreendida, tanto pelo figurinista quanto pelo espectador, ou seja, a linguagem do figurino.

O traje de cena nasce especificamente para o universo da representação e expressão, apropriando-se dos mais diversos elementos e materiais. Os diferentes elementos empregados no figurino de Jon Snow combinam materiais e elementos que vão desde referências da história da indumentária, como túnicas medievais e o gibão renascentista, às diversas funções da roupa, que ultrapassam questões relacionadas às necessidades de cobrir o corpo por questões de pudor ou

necessidades físicas.

5. Considerações finais

“A personagem é o ponto de partida mais importante para o figurinista. Os figurinos devem comunicar algo sobre a personagem ao público.” (AQA, 2016, p. 3, tradução nossa⁸). O traje de cena é um dos elementos indispensáveis ao processo de criação da personagem dentro de uma trama ou narrativa, pois além de refletir a sua classe social, deve comunicar a sua identidade para o espectador, como por exemplo, sua idade, profissão, status social, contexto ou época na qual se encontra. O figurino “só tem sentido para e sobre um organismo vivo” (PAVIS, 1999, p. 169), ou seja, ele só existe e faz sentido se o mesmo for vestido por um ator ou atriz para construir a personagem. Um figurino depositado em um palco ou *set* de filmagem poderá ser qualquer outra coisa como, por exemplo, um objeto de cena ou um elemento da cenografia.

Quando se sabe o que a personagem pretende, “saber-se-á o que, efetivamente, se deverá mostrar.” (PALLOTTINI, 1989, p. 69). O designer de figurino ao criar, projetar e confeccionar os trajes de cena, precisa considerar, além das intenções das personagens e suas inter-relações dentro da ação, o estilo e gênero da obra, o contexto histórico, social e cultural da produção artística. Nesse contexto, as formas, volumes, cores, texturas e as propriedades de cada material empregado na confecção e composição do figurino, além das funções do vestuário, que podem ampliar, alargar, reduzir, definir e revelar partes específicas do corpo, são alguns dos elementos fundamentais para o processo de criação de trajes de cena. De acordo com o cenógrafo e figurinista brasileiro José Carlos Cerroni (*apud* MUNIZ, 2004, p. 207), todos os elementos compositivos da cena, incluindo o figurino, precisam estar ligados. É importante destacar que todos esses materiais, elementos e critérios aqui apontados, ajudam a compreender como os trajes de cena criados por figurinistas podem transformar o corpo do ator ou da atriz em função das necessidades da performance dentro de uma narrativa.

“O figurino respalda a história narrada como elemento comunicador, ultrapassa o sentido apenas plástico e funcional, obtendo um estatuto de objeto animado” (LEITE; GUERRA, 2002, p. 60). Ao criar um traje de cena, figurinistas devem ter em mente que, a partir do momento que ele passa a ser vestido, animado, pelo ator ou atriz, transformando-se em imagem projetada na tela para o público, caberá ao espectador interpretar os signos contidos na imagem. Nesse sentido, torna-se indispensável que designers de figurino conheçam e compreendam todas as etapas e implicações do seu trabalho.

Figurinistas ou designers de figurino devem desenvolver habilidades e competências que vão desde conhecer e compreender a história da indumentária e das artes ao domínio da linguagem da moda na criação do figurino, para que os diferentes elementos e signos sejam empregados de forma coerente ao espectador, de modo que, assim, estabeleça-se o processo de comunicação na obra artística.

⁸ *The character is the most important starting point for a costume designer. Costume designs must communicate something about the character to the audience.*

Referências

- AQA. **Understanding and designing theatre costume**. 2016. Disponível em: <<http://filestore.aqa.org.uk/resources/drama/AQA-7261-CD-TG.PDF>>. Acesso em: 04 maio 2018.
- ARRUDA, Lilian. **Entre Tramas, Rendas e Fuxico**. São Paulo: Globo, 2007.
- BEZERRA, Amilcar Almeida; MIRANDA, Ana Paula Celso de. **Despindo Anna Karenina**. 2014. 16 f. Tese (Doutorado) - Curso de S.i., Universidade Federal de Pernambuco, S.i, 2014. Disponível em: <<http://www.pragmatizes.uff.br/index.php/ojs/article/viewFile/51/57>>. Acesso em: 22 abr. 2018.
- FREITAS, Jéssica. Sucesso de Game Of Thrones provoca onda de estudo sobre a Idade Média. **IG Educação**. São Paulo, 2017. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/educacao/2017-07-21/game-of-thrones-medievalismo.html>>. Acesso em: 23 abr. 2018.
- GAME of thrones. Produtores executivos: David Benioff; Daniel Brett Weiss. Figurino de Michele Clapton. Distribuição: Warner Bros. Television. Exibição: HBO. Local: EUA, 2011-2017.
- GOGMAN, Bryan. **Game of Thrones: Por dentro da série da HBO**. Tradução de Marcia Blasque. São Paulo: Leya, 2013.
- GUERRA, Lisette; LEITE, Adriana Sampaio. **Figurino: uma experiência na televisão**. Brasil: Paz e Terra, 2002. 228 p.
- KÖHLER, Carl. **História do vestuário**. Tradução de Luiz Camargo. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2009. 564 p.
- LORENZO, Will. **Costume Design and identity: costuming as it is used to construct societal barriers**. Disponível em: <<https://macaulay.cuny.edu/eportfolios/fashionfilm/files/2014/09/Costume-Design-and-Identity.pdf>> Acesso em 13 maio 2018.
- MICHAELIS, Dicionário online. 2018. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/indument%C3%A1ria/>>. Acesso em 22 abr. 2018.

M'ODA 'OPERANDI (S.i.). **Career Files:** Costume Design. Disponível em: <<https://www.modaoperandi.com/editorial/career-files-costume-design-meet-michele-clapton-caroline-duncan-donna-zakowska>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

NERY, Marie Louise. **A Evolução da Indumentária:** Subsídios para criação de figurino. 3. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2009. 304 p.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus:** o figurino em cena. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004. 354 p.

ORTIZ, Lessa; RICARDO, Sérgio. O que Peter Brook pensa sobre indumentária e cenografia. In: VIANA, Fausto; Moura, Carolina Bassi. (orgs.). **Dos bastidores eu vejo o mundo:** cenografia, figurino, maquiagem e mais – volume 2. São Paulo: ECA/USP, 2017.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro.** Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999. 483 p.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia:** construção do personagem. São Paulo: Ática, 1989.

POLLINI, Denise. **Breve história da moda.** São Paulo: Editora Claridade, 2007. 96 p.

SCHNEIDER, Livia Amaral. **Os impactos da indústria do entretenimento na economia norte-americana.** 2009. 41 f. Monografia (Especialização) - Curso de Economia, Economia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em:

<http://www.econ.puc-rio.br/uploads/adm/trabalhos/files/Livia_Amaral_Schneider.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2018.

SOUZA, Anderson Luiz de; FERRAZ, Wagner. **O trabalho do figurinista:** Projeto, Pesquisa e Criação. Porto Alegre: Indpin, 2013. 116 p.

VENTOSA, Sílvia; BASTARDES, Teresa. El cuerpo vestido: Visualización y crítica de la moda. In: **Revista La Vanguardia**, p. 4-5, 02 dez. 2009. Disponível em: <http://ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny/sites/default/files/publication_article/la_vanguardia_-_el_cos_vestit_0.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2018.