



GAME *of* THRONES



**ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

PAMELA CORSO

**METÁFORAS DO INVERNO:
UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÃO NA SÉRIE GAME OF THRONES**

**CAXIAS DO SUL
2019**

PAMELA CORSO

**METÁFORAS DO INVERNO:
UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÃO NA SÉRIE GAME OF THRONES**

Monografia do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida da Silva

**CAXIAS DO SUL
2019**

PAMELA CORSO

**METÁFORAS DO INVERNO:
UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÃO NA SÉRIE GAME OF THRONES**

Monografia do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

Aprovada em: __/__/__

Banca Examinadora

Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof.^a Ms Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus e ao meu anjo da guarda por me guiarem e me iluminarem em todos os meus caminhos.

Agradeço imensamente aos meus pais, José Luis e Suzana, por todo o suporte, carinho, paciência e dedicação. Sempre me incentivando aos estudos, estando ao meu lado e me apoiando em cada passo que escolhi para a minha vida. Sou quem sou hoje graças a eles.

Agradeço ao meu irmão, Pablo, por me inspirar, por proporcionar novas e malucas ideias de ver o mundo, por me fazer acreditar que os sonhos se tornam realidade e que as pessoas podem sim ser melhores.

Agradeço de coração ao Renan, meu namorado, por tamanha paciência, pelo afeto que sempre me proporcionou, por dividir comigo angústias, medos, horas de estudos e me auxiliar em tudo o que eu precisei. Sempre estando ao meu lado neste momento tão importante em minha vida.

Aos meus amigos e aos colegas de graduação que tenho o prazer de dizer que são grandes e lindas amizades, agradeço pelo companheirismo, parceria, por estarem presentes e por serem tão importantes em toda esta minha jornada.

Aos meus professores, pelo incentivo, empenho e por transmitirem o melhor conhecimento desta área mágica e incrível que é a comunicação. Em especial, à minha orientadora, professora Ivana, pelo apoio, compreensão e por ser principalmente minha conselheira, estando sempre à disposição.

Nenhuma palavra traduz a felicidade e o agradecimento que posso sentir.

Mas a todos, que de alguma forma, me ajudaram a nunca desistir, a imaginar um futuro melhor e que fizeram parte da minha formação, muito obrigada!

“Acima da neve, o vento era uma coisa viva, uivando em torno delas como um lobo na campina, e depois se transformando em nada, como se as atraísse para a complacência. Ali as estrelas pareciam mais brilhantes, tão próximas que quase podia tocá-las.”

George R. R. Martin

RESUMO

O presente estudo possui como objetivo entender as possibilidades de metáfora, particularmente na área do audiovisual. Parte-se em busca de representações, especialmente sobre o inverno, por meio da linguagem audiovisual a partir da narrativa seriada televisiva de Game Of Thrones. Tal feito é possível, inicialmente, pelo uso da pesquisa bibliográfica, que auxilia na compreensão de conceitos fundamentais, e posteriormente com a análise, que apresenta a metáfora e sua presença na construção visual da série. Logo, observa-se que a partir dos elementos da linguagem audiovisual somos capazes de interpretar, a partir das metáforas, sentimentos e sensações relacionadas ao inverno, e conseqüentemente, sentir a obra de uma forma mais rica. Isso permite concluir que as metáforas transmitem inúmeras e novas possibilidades de sentido, que a partir de combinações com a linguagem audiovisual, envolve a percepção, imaginação e sentimentos do espectador.

Palavras-chave: Metáfora. Linguagem Audiovisual. Inverno. Game Of Thrones. Narrativa Seriada Televisiva.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Processo de comunicação de Umberto Eco	17
Figura 2 – Metáfora linguística	20
Figura 3 – Metáfora visual	21
Figura 4 – Pinturas Rupestres	23
Figura 5 – Efeito Kuleshov.....	29
Figura 6 – Cor e cenário: amor de Amélie Poulain	30
Figura 7 – Cor e cenário: memória e satisfação de Amélie Poulain	31
Figura 8 – Planos e movimentos: pavor em Psicose	32
Figura 9 – Composição: evolução de Maria Antonieta	34
Figura 10 – Estações do ano	38
Figura 11 – Sistema Elíptico da Terra	39
Figura 12 – Paleta de cores de inverno	42
Figura 13 – Moda Inverno	43
Figura 14 – Vestuário da Era Glacial	44
Figura 15 – Serra da Estrela	45
Figura 16 – O Regresso	46
Figura 17 – Congelado: o gelo em Frozen	48
Figura 18 – O ensopado: o frio em Os Oito Odiados	49
Figura 19 – Referência: o inverno no Papai Noel de Crônicas de Natal	51
Figura 20 – Capas dos livros da série As Crônicas de Gelo e Fogo	55
Figura 21 – Trono de Ferro	56
Figura 22 – Anúncio para o inverno: Ned Stark	60
Figura 23 – Anúncio para o inverno: O corvo branco	62
Figura 24 – Paleta de cores de Game Of Thrones	63

Figura 25 – Cabelos brancos no audiovisual	66
Figura 26 – Cabelo de Daenerys Targaryen	67
Figura 27 – Figurino de Daenerys Targaryen	68
Figura 28 – Inverno em Daenerys Targaryen	69
Figura 29 – O lobo Fantasma	70
Figura 30 – Lobo no audiovisual	71
Figura 31 – Figurino de Jon Snow	73
Figura 32 – Inverno em Jon Snow	74
Figura 33 – O Rei da Noite.....	75
Figura 34 – Constituição: o gelo	77
Figura 35 – A sensação do Rei da Noite	78
Figura 36 – A metáfora: O Rei da Noite	79

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 METODOLOGIA	13
2 METÁFORA E LINGUAGEM AUDIOVISUAL	16
2.1 O QUE É METÁFORA?	16
2.2 O QUE É LINGUAGEM AUDIOVISUAL?	22
2.3 O USO DA METÁFORA NA LINGUAGEM AUDIOVISUAL	27
3 INVERNO	36
3.1 FRIO: INVERNO, SOCIEDADE E INFLUÊNCIAS	36
3.2 AS REPRESENTAÇÕES DO INVERNO	41
3.3 O IMAGINÁRIO DO INVERNO NO AUDIOVISUAL	46
4 A REPRESENTAÇÃO DO INVERNO EM GAME OF THRONES	54
4.1 GAME OF THRONES	55
4.2 EM BUSCA DE METÁFORAS	58
4.3 ANÚNCIOS PARA O INVERNO	59
4.3.1 Daenerys Targaryen: O Frio	64
4.3.2 Jon Snow: O Lobo	69
4.3.3. Rei da Noite: A Sombra	74
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS	84
FILMOGRAFIA	88
APÊNDICE	89

“O inverno está chegando.”

George R. R. Martin

1 INTRODUÇÃO

Não só de imagens e sons se resume o audiovisual. Ele envolve, também, construções e avanços que os nossos sentidos e emoções nos permitem sentir e interpretar, e assim compreendemos a verdadeira história por trás de uma grande produção.

O audiovisual, que implica na comunicação com imagens e sons, é um gerador de emoções e sonhos, por intermédio de suas narrativas, muitas vezes surreais. Torna-se uma arte, que provoca percepções inexplicáveis e estabelece uma estética na qual se pode refletir, fazendo que o espectador sinta raiva, felicidade, variados sentimentos e novas ideias em relação ao que se está assistindo, acarretando em inúmeras dimensões imaginárias, que exploram a interpretação do mesmo.

A linguagem audiovisual, com suas infinitas possibilidades para a significação, engrandece o poder de compreensão de uma produção. Tal relevância nos leva à percepção de metáforas pela linguagem audiovisual, que juntas exibem representações estéticas, simbólicas, compreensíveis e criativas aos olhos do público.

Através da união de estudos acerca da representação das metáforas por intermédio da linguagem audiovisual, esta monografia propõe responder a seguinte pergunta: **De que forma a metáfora do inverno pode ser representada a partir da linguagem audiovisual na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones?**

Para que possamos compreender de que modo a construção da linguagem audiovisual é capaz de representar sensações e percepções por meio de metáforas na narrativa seriada televisiva, precisaremos entender como somos instigados à interpretação que nos leva à imaginação e nos faz perceber as mesmas através da representação.

Será necessário compreender também como a linguagem audiovisual é capaz de formar, com seus códigos e elementos, uma construção de ordem visual, uma composição de imagens que geram significações em torno de um conteúdo com a utilização de iluminação, cenários, figurinos, cores e movimentos, que resultam em múltiplas percepções.

Com o intuito de apresentar o tema proposto em uma obra audiovisual de forma representativa, sabemos que isso apenas será possível na existência de uma

abordagem que permita explorar o mesmo de forma rica. Deste modo, com a utilização de variados estudos e análises que possibilitam criar efeitos, emoções, e especialmente sensações, será evidenciado as principais representações do inverno, dentro do audiovisual contemporâneo.

Por demonstrar metáforas, principalmente do tema inverno, a obra escolhida para a realização da análise é, talvez, o maior sucesso da década na televisão mundial, a série Game Of Thrones. Ela traz um olhar rico e interessante sobre os principais pontos do inverno, apresentada em uma narrativa seriada televisiva com linguagem audiovisual única, e transforma essências do inverno em metáforas visuais.

A fim de elucidar o questionamento a respeito da representação do inverno no audiovisual, partimos de objetivos que serão princípios neste estudo. Assim apresentamos como objetivo geral: Compreender as possibilidades de representação do inverno a partir do conceito de metáfora na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones.

Como objetivos específicos:

- a) Definir o que é metáfora, destacando sua importância e estabelecendo uma relação com a linguagem audiovisual.

- b) Contextualizar a importância das estações do ano para a sociedade, e especialmente o inverno, em busca de elementos, nos mais diferentes tempos e culturas, que contribuem para a construção de seu imaginário.

- c) Analisar a representação do inverno na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones a partir de sua linguagem audiovisual.

Para que o esclarecimento se torne completo, os capítulos serão aperfeiçoados de forma a abordar todos os pontos incluídos na análise proposta. Logo, o segundo capítulo abordará a existência da metáfora e suas formas de interpretação em diversos meios, bem como o estudo sobre linguagem audiovisual com seus elementos e a união destes dois fundamentos utilizados entre si para que haja uma boa percepção visual. Aqui os estudos foram desenvolvidos por intermédio de escritores como Umberto Eco, Aristóteles, Paul Ricoeur, Marcel Martin, Christian Metz e Jacques Aumont.

O capítulo três discutirá a respeito da estação do inverno, que é retratado como foco principal neste trabalho, dentro da vida das pessoas e por consequência as suas influências, que acarreta em diversas maneiras de representação global, da mesma forma que está presente nas obras audiovisuais que motivam a imaginação por meio da interpretação. Neste momento serão estudados teóricos como Francisco Mendonça e Inês M. Danni-Oliveira, Edgar Morin, Michel Maffesoli, Philippe Malrieu e Christian Metz.

E no quarto e último capítulo temos a análise principal, envolvendo a série Game Of Thrones, onde será observado e compreendido por efeito dessa narrativa como as metáforas visuais podem ser representadas pela linguagem audiovisual a partir da estação mais fria do ano, o inverno.

De início apresentamos um olhar amplo, macro, geral sobre a obra, abrindo posteriormente para pontos específicos. Esses pontos serão de ordem visual, presentes na série, que em certa medida podem ser relacionados com a bela literatura que lhe deu origem. Aqui temos como auxílio estudiosos como Patrice Pavis, Mario Trevi, Jacques Aumont, Henry Jacoby, Rosane Muniz e George R. R. Martin.

Com tamanha absorção de conhecimento pretendemos explorar as possibilidades de representação no audiovisual, tendo como foco a estação mais fria do ano, que tem poder de transformar a natureza, os objetos, as pessoas, permitindo novas perspectivas de reflexão, presentes na elaboração deste trabalho.

1.1 METODOLOGIA

Com o intuito de desenvolver a proposta deste estudo, compreenderemos aqui as técnicas de pesquisa que farão possível a apreensão das composições visuais que resultam em metáforas, moldam e contribuem na interpretação da obra audiovisual. Para que isso seja possível os capítulos serão desenvolvidos com a aplicação de métodos, acarretando em maiores conhecimentos e saberes para esta pesquisa.

De acordo com Paviani (2006) a pesquisa e sua organização são importantes, pois nos possibilita criar e adquirir novos conhecimentos que podem ser reproduzidos ou realizados pela primeira vez, uma vez que ela ampara a busca de novos conhecimentos e teorias.

E para atingirmos a possibilidade de aumentar os conhecimentos sobre o tema proposto, utilizamos aqui uma abordagem qualitativa, onde iremos investigar os elementos que compõem a representação no audiovisual, ponto principal deste estudo. É com estas investigações que conseguiremos demonstrar o resultado correto para responder a nosso problema de pesquisa

Neste contexto temos inicialmente a pesquisa bibliográfica, que traz a abordagem de teóricos em torno de assuntos relacionados à questão norteadora, envolvendo artigos, teses e dissertações, e que trazem visões atualizadas a respeito do assunto proposto.

Posteriormente, ao final, temos o estudo de caso, e particularmente essas técnicas conversam entre si e contribuem para que os conhecimentos teóricos e práticos sejam compreendidos. Conforme Bervian; Cervo (2002) os tipos de recursos, utilizados corretamente em uma pesquisa, levam o homem a apurar a veracidade de seus pontos e suas dimensões, por conta do seu encanto e atenção, em que o resultado atrai por suas individualidades.

E são com tais atributos que podemos analisar de que forma as imagens instigam o espectador por meio do uso de metáforas do inverno, mediante composições utilizadas no audiovisual que trazem sensações e percepções vindas da obra escolhida para a análise, a série Game Of Thrones. O inverno é aqui traduzido de inúmeras formas, envolvendo sentido e relevância, por isso a sua escolha. O desenvolvimento do inverno na série se mostra contínuo diante dos nossos olhos.

Em fases, nosso primeiro olhar é realizado na análise como um todo enquanto representação, ou seja, a obra é analisada em todo o seu conjunto de episódios por apresentar, do início ao fim da série, representações únicas e importantes do inverno, que acarretam na construção da história e dos personagens. Neste sentido é que poderemos entender como a representação do inverno é trazida ao público, paulatinamente.

Em um segundo momento, são analisados cenário, cor, fotografia, figurino, entre outros que envolvem a linguagem audiovisual. Para uma melhor organização e apresentação das informações optamos por lançar um olhar sobre três personagens importantes da história, permitindo assim entender a relação que se estabelece entre a metáfora e a linguagem audiovisual nesta série tão marcante.

*“O verão está no fim e um inverno como
o mundo nunca viu se aproxima.”*

George R. R. Martin

2 METÁFORA E LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A soma de vários processos que trabalham em conjunto para construir uma composição podem se transformar em resultados nunca antes vistos, sentidos e percebidos. Como os recursos utilizados no audiovisual, que são compostos por símbolos, movimentos e ferramentas, que nos fazem crer no que está sendo apresentado em tela, como se fosse uma reprodução do real.

Martin (2003) afirma que a ideia de real no audiovisual se encaixa nas produções de modo histórico e de valores como se fosse um espelho ou um reflexo de nossas vidas e de nossos sonhos.

Inicialmente percebemos a linguagem audiovisual como esses elementos que envolvem a integração de uma comunicação visual e sonora, que molda e configura funções específicas para que uma obra possa ser entendida de várias maneiras pelo espectador.

Temos então impressões geradas pela utilização de recursos conhecidos, onde a sua organização nos leva a grandes interpretações com uso de meios que estão ao nosso redor, como a metáfora. Ela que representa uma função de associação, e está cada vez mais presente enquanto possibilidade de uso na linguagem audiovisual, pode estar em todos os aspectos de uma produção.

A fim de trazer compreensão, emoção e entretenimento, a metáfora de ordem visual demonstra ser uma representação visual harmoniosa e intuitiva de maneira crescente, ou seja, que está sempre em evolução. McLuhan (2003 apud TRINTA, 2003, p. 3), filósofo e teórico comunicador, diz que “Metáforas intrigam; instigam, implicam, magnetizam, aturdem. Fascinam, sempre.” Trabalham então, o acréscimo de sentidos que recorrem às nossas emoções, à nossa memória e à nossa interpretação.

2.1 O QUE É METÁFORA?

O ser humano sempre se expressou por meio de relações e vivências adquiridas no decorrer de sua vida para que, de forma correta, pudesse entender e identificar diferentes meios para se manifestar. Tais meios são imprescindíveis para o desenvolvimento humano, como o ato de ler, ouvir, falar e ver. Atividades estas, se

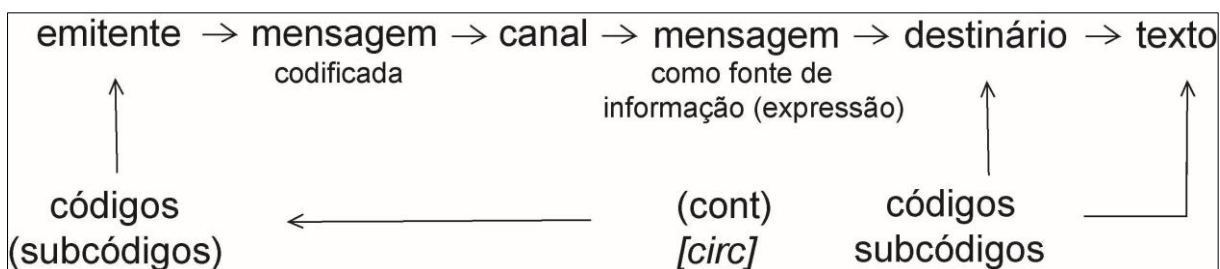
relacionam à compreensão de concepções linguísticas, semânticas e pragmáticas, e que resultam em processos na interpretação humana em diversas maneiras.

O processo de comunicação, além de fazer parte de nossas vidas, desenvolve uma maior capacidade de compreensão e proporciona interações humanas. Bordenave (2006) expõe que a comunicação é importante, pois realiza uma relação entre indivíduos, um com o outro, compartilhando experiências, ideias e sentimentos.

Umberto Eco (2002) salienta que todo processo de comunicação se apoia nas significações, seja por meio de códigos em desenhos, textos ou falas. Eco (2002) também afirma que o reconhecimento da mensagem é de um campo vasto, sendo interminável, uma vez que diversas formas expressivas do mesmo conteúdo resultarão na mesma construção expressiva, podendo ser a partir de uma multiplicidade de códigos.

Assim, o autor inclui um novo modelo de processo comunicativo, onde apresenta todos os passos que uma mensagem segue ao ser emitida, até chegar ao seu receptor:

Figura 1 – Processo de comunicação de Umberto Eco



Fonte: Tratado Geral de Semiótica (ECO, 2002, p.129).

Tal modelo refere-se ao modo como enviamos, transitamos, compreendemos e recebemos uma ideia, que podem ser compartilhadas por conhecimentos e contemplações sentidas por todos. Compreendemos este processo indicado por Eco (2002), pois sempre há um pólo de emissão, o qual pode ser de diversas raízes, onde cria com sua composição a mensagem ideal a caminho de nossa interpretação.

Estes meios e espaços permitem a compreensão, pois trabalham a consciência humana em práticas diárias, onde algo emite referências para outras

surgirem e assim possamos identificar sentidos e sensações. Representa a explicação de princípios, e o desenvolvimento de novas formas de perceber e representar.

Por meio do processo de Eco (2002) podemos captar os resultados de diversas produções atuais e adquirir novas significações em função do exercício que leva à interpretação.

Eco (1999) cita que toda a ação de interpretar sempre foi a forma de estabelecer novas expressões, e que toda expressão é e sempre será interpretada por outra manifestada, e desta forma, sucessivamente. E inclui também a expressão “*ad infinitum*”¹, demonstrando que estas novas formas são incontáveis.

As possibilidades de interpretação são imensas, pois utilizamo-las a todo o momento, tornando-nos capazes de ampliar nosso entendimento essencial e ideias principais. A ampliação de novas ideias nos promove a interpretação de várias maneiras, onde somos provocados à compreensão de uma coisa para diferentes e novas outras, baseando-se em analogias, linguagens e critérios onde conceitos e significações são progressivas.

Desde que se consiga estabelecer algum tipo de relação, o critério não importa. Depois que o mecanismo da analogia se põe em movimento, não há garantias de que vá parar. A imagem, o conceito, a verdade descoberta sob o véu da semelhança, será vista, por sua vez, como um signo de outra transferência analógica. Toda vez que a pessoa acha que descobriu uma similaridade, esta sugere outra similaridade, numa sucessão interminável (ECO, 1993, p. 55).

A capacidade que possuímos de compreender o mundo está presente em nossas vidas em função de como observamos as coisas ao nosso redor.

Como o que nos possibilita perceber sentimentos, emoções e modos imagináveis que nos faz capaz de associar certos elementos. Como a metáfora, que cria uma harmonia onde se encontra e seu desenvolvimento passa em uma caminhada filosófica, linguística à estética. Nela, o processo de Eco (2002) atua constantemente, pois para que seja compreendida é necessário haver uma origem de emissão, um meio para a criação e expressão, para que assim ela possa ser interpretada por nós, receptores.

¹ Termo vindo do *latim* que significa “até o infinito”, é uma forma que sugere que algo continua infinitamente. Fragmento pode ser encontrado no livro *Os Limites da Interpretação* (1999) de Umberto Eco.

Uma das origens mais conhecidas sobre a metáfora é que ela é um estudo de figura de linguagem, e é utilizada por quem lê ou fala, sem utilizar o conectivo “como”, melhorando a expressividade de um texto, tornando a interpretação melhor compreendida.

Brandão (1989) ressalta que antigamente a metáfora era fundamental como forma de linguagem figurada, sendo correspondente entre qualquer significação considerada primeira significação (a própria) e a segunda (a figurada).

Com a metáfora se designava a relação de semelhança entre duas significações com base na qual a própria pudesse ser substituída por outra, figurada. [...] Ao chamar de “pérolas” aos dentes da amada, o poeta não apenas estava detectando nestes a cor daqueles (base de semelhança), mas também atribuindo-lhes o valor e a beleza de objetos preciosos, joias, ornamentos (BRANDÃO, 1989, p. 21).

Mas não apenas de figura de linguagem pode ser encontrada a metáfora, como já citado, ela se apresenta principalmente como sinônimo de transferência, mudança e mais especificamente como uma condução de um sentido para outro, assim como o sentido figurado.

Atualmente, a metáfora é utilizada de forma linguística em textos publicitários, tornando claro o conceito, mas sempre fazendo a substituição de novas ideias. Como no slogan da marca Nokia “*Connecting People*”² que nos representa e constrói a conexão entre indivíduos, a ligação, tocando o emocional das pessoas com o afeto do encontro das mãos na imagem e não com o uso clichê do celular.

² Slogan lançado no ano de 1993 fazendo parte do logotipo da empresa, e em português pode ser traduzido como Conectando pessoas.

Figura 2 – Metáfora linguística



Fonte: Disponível em:

<http://www.editorarealize.com.br/revistas/sinafro/trabalhos/TRABALHO_EV118_MD2_SA5_ID469_11042018174758.pdf>. Acesso em: 16 maio 2019.

A metáfora por ser encontrada em abundantes pesquisas e níveis de estudos, ao longo de sua discussão e utilização exhibe teorias referentes a seu conceito, na evolução social e histórica.

Uma das teorias filosóficas passadas mais conhecida acerca da metáfora é a de Aristóteles (1994) onde afirma que um nome pode ser transformado ou deslocado de uma nomeação para outra, podendo ser encontrado nas palavras, na imagem, e em infinitas possibilidades.

Um exemplo desta percepção da metáfora na imagem pode ser encontrado nos quadrinhos da Turma da Mônica do escritor Maurício de Souza. Ele utiliza recursos da criação em desenho para demonstrar os sentimentos e ações dos personagens. Como na figura 3 que apresenta as estrelinhas como a dor de uma batida (1) e uma nota musical, que junto ao sinal de assobio de Cebolinha, demonstra e faz-nos imaginar o som (2).

Figura 3 – Metáfora visual



Fonte: Disponível em:

<http://www.crianca.mppr.mp.br/arquivos/File/publi/turma_da_monica/monica_agua_boa.pdf>.

Acesso em: 16 maio 2019.

As metáforas visuais são escolhidas e utilizadas principalmente para transmitir uma história por meio de uma cena, sem necessitar do uso verbal, pois visualmente pode ser compreendida.

Essas transformações podem ser de gênero, de espécie e até mesmo por analogia onde “[...] o segundo está para o primeiro, na igual relação em que está o quarto para o terceiro, porque, neste caso, o quarto termo poderá substituir o segundo, e o segundo, o quarto.” (ARISTÓTELES, 1994, p. 134).

Por seu conceito, podemos entender que a metáfora pode ser interpretada por diversas formas. Aristóteles (1994) afirma ainda que ao descobirmos a intenção da metáfora, ela nos passa a semelhança das coisas.

Assim como Ricouer (19--) que destaca a ideia de que o conceito de deslocamento, de semelhança pela metáfora, é de fato uma substituição por outras coisas, gerando termos e imaginações que designam outras definições, que segundo ele, se acumulam sem perder o seu sentido anterior.

Ao nos depararmos com algo que nos faz perceber a metáfora, é indicação que há uma relação com significados e representações por meio de inúmeras formas, que possuem a finalidade de clareza nas interpretações.

Segundo Eco (1991) a metáfora sempre foi um princípio e representação de todas as coisas. Sendo assim, com o desenvolvimento das ciências, podemos entender que as características sociais, vão se tornando mais complexas e presentes, pois além da metáfora ser verbal, ela se destaca atualmente, também por meio de experiências visuais, táteis, auditivas, e de certo modo olfativas.

As percepções metafóricas são a significação de determinadas linguagens e códigos que existem e podem ser criadas a partir da semiótica e pelos signos. Juntos integram uma interpretação por meio de algo representado, fazendo toda linguagem ser composta por signos que representam outra coisa, substituindo determinado conceito.

As teorias do signo podem ser reconhecidas com o entendimento de metáfora, pois a comunicação humana se manifesta por signos que estão automaticamente remetendo a outros signos. Esta característica em relação à classe de combinação e substituição, conseqüentemente se torna a representação, que corresponde às metáforas.

Metáforas se tornam uma aproximação de um signo, por serem compreendidas pela sua utilização em inúmeros modos de comunicar, e infinitas maneiras de identificar a mesma, seja ela qualquer objetivo que possa ser representado ou emitido. Ela é um todo, que ganha cada vez mais significado nas possíveis formas que podem ser encontradas em contextos interpretativos e sentidos que exprimem sensações e percepções.

De modo igual, podemos perceber que independente onde as metáforas se encontram, os estudos aqui apresentados nos mostram que ela desempenha inumeráveis ideias de compreender algo, muito mais do que simplesmente ver, ouvir ou sentir: ela se torna única, com seus próprios meios e processos interpretativos.

2.2 O QUE É LINGUAGEM AUDIOVISUAL?

Ao encontrarmos recursos que mexem com nossa interpretação, somos capazes de provocar nossas ideias e convicções para que algo novo seja criado e faça surgir diversos resultados, por meio de uma construção que envolve imaginação e percepção.

Esta criação é registrada em nossa mente para que através da fala, da escrita, do som e da simbolização possamos criar um tipo de linguagem que traga significação, efeito psicológico e um valor específico que auxilie na representação e interpretação de determinada reprodução.

Desde os períodos mais antigos, o ser humano, buscou registrar de forma significativa a sua linguagem por meio de figuras que inspirassem sua vida, seu cotidiano e até seus medos. Como as pinturas rupestres, que eram desenhos

ilustrados em paredes de pedras em cavernas, e são as representações artísticas e linguísticas mais ancestrais do Planeta. Nestes espaços, os homens primitivos expressavam força e destreza do período Paleolítico Superior, de cerca de 40.000 anos atrás³.

Figura 4 – Pinturas Rupestres



Fonte: As Pinturas Rupestres do Brasil: Memória e Identidade Ancestral (JUSTAMAND, 2012, p. 129).

Este período iniciou e contribuiu para o surgimento, posteriormente, de estruturas que tornaram possível a criação e projeção da linguagem através das imagens, graças à propagação de equipamentos e invenções, como o cinema. O homem sempre quis representar a cena, o momento, a ideia, e a arte rupestre demonstra isso. Considerado a Sétima Arte, o cinema foi criado no final do século XIX pelos irmãos Lumière, que com o cinematógrafo revolucionaram a comunicação do mundo.

O cinematográfico⁴ é um aspecto que faz parte dos processos comunicacionais que envolvem o cinema. Temos o uso do conjunto de elementos de

3 Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/ciencia/pinturas-rupestres-de-milhares-de-anos-sao-descobertas-na-espanha/>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

4 O termo “cinematográfico” permite identificar processos e técnicas do cinema nesta monografia, lembrando que estão inseridos em um contexto maior, de ordem social e histórica.

ordem visual (luz, fotografia, cenário, etc.) e elementos sonoros (voz, músicas e efeitos sonoros, etc.), mostrando ser o meio audiovisual um espaço que pode ser visto e ouvido ao mesmo tempo, inserido em um contexto social e histórico que traz sentidos, conforme as sociedades e as culturas.

Metz (1980, p. 42) destaca que o audiovisual é uma obra de arte que nasce com intenção, é formado e organizado em seu conjunto para contentar “[...] (ou a emocionar, inquietar, revoltar, etc.) [...]”, assim, o que está sendo representado transpõe ao indivíduo o que está na tela ou vice-versa, pois desperta sensações e percepções, ligadas à linguagem.

De acordo com Martin (2003), então, a linguagem audiovisual é composta por outras três linguagens que se complementam, a sonora, verbal e a visual, que transmitem a mensagem específica de uma obra, de modo que sua compreensão implica no conhecimento dos elementos e códigos para o processo de construção de sentido.

Estes elementos audiovisuais, citados por Martin (2003), são pilares essenciais para o desenvolvimento de uma obra para que ela seja admirada aos olhos do público. Estes pilares são:

- **Planos:** espaço determinado para o frame de uma cena, é uma partícula feita muitas vezes sem interrupções, ou seja, algo se movimenta em um enquadramento e ângulo esteticamente planejados para que cada plano seguinte possa se complementar visualmente;
- **Iluminação:** pode ser luz natural ou luz artificial, é a fonte principal de formação de molde das proporções, onde expressa a intensidade em uma obra, fazendo que algo tenha maior significado visualmente;
- **Movimento:** em seu próprio sentido, é a criação de movimento na tela. Ao ser filmada, uma produção apresenta certos pontos, com movimentação de certo objeto ou figura, assim com a união e construção de planos ideais que se cria o movimento. São a saída da cena estagnada para o movimento que dá vida às coisas;

- **Fotografia:** unidade que faz parte da captação das imagens de uma produção audiovisual, ela se baseia no desenvolvimento da história em um roteiro para gerar a impressão e a atmosfera ideal em imagens, por isso utiliza técnicas que dependem da construção de cada um dos pilares;
- **Som:** dá realidade à cena de forma verbal em diálogos, de sons naturais ou de trilhas sonoras especialmente escolhidas, de forma que acresce na estética e clareza do momento de cada cena, introduzindo uma linha afetiva e abrindo infinitos rendimentos que se unem com o visual;
- **Montagem:** pilar mais importante do audiovisual, consistindo na união de dois ou mais elementos acima citados para que com suas singularidades possa produzir o efeito esperado, a imagem, de forma que estes pontos conversem entre si. É a composição ideal de todo o processo que gerará expressividade, não será mais um intermédio, mas o fim das técnicas;
- **Imagem:** resultado que a montagem unida com os outros pilares, pode construir. É uma composição de tudo o que já vimos, pois se comporta por meio de todos os pilares da linguagem audiovisual. Torna-se simbólica e representativa por ser o conceito principal de entrega de ideias e mensagens;

Com os pilares definidos por Martin (2003), podemos notar que cada um destes elementos traz sua importância. Temos então códigos do audiovisual, que quando colocados em cena conseguem engrandecer e encantar por meio de suas funções. O autor ainda demonstra possibilidades de acréscimo à ideia transmitida, complementados com elementos que trabalham de forma mais aprofundada o campo visual perceptivo. Reunimos aqui um tipo de linguagem audiovisual própria, que envolve:

- **Cores:** buscam trazer muito mais vida ao conteúdo, onde cada uma traz significações diferentes. Desde o preto e branco ao colorido no audiovisual, ela não é apenas um modo de aumentar a percepção da imagem, mas sim traz consigo a sensação de forma real e ideal aos nossos olhos, pois traz efeitos sensitivos;

- **Cenário:** tão importante quanto outros elementos, veio do teatro ao cinema. Compreende tanto paisagens naturais como aquelas construídas artificialmente. Mostra onde a história se passa, de maneira que represente a realidade e as impressões, com objetos e funções reconhecidas por nós;
- **Figurino:** não é um pequeno código, ele é grande, pois traz a personalidade e evolução do personagem ali colocado, fazendo parte dos meios de expressão audiovisual, se destacando em um universo de cenários para trazer vida às figuras;
- **Atores:** traz força, presteza, coloca sentimentos e principalmente expressões ao que está no papel para a tela, contribui com a natureza audiovisual em seu desempenho artístico, que consegue trazer ainda mais vida com as falas, a fotogenia e a dicção.

Ao estudarmos os códigos e os elementos notamos que eles podem ser infinitos dentro do âmbito cinematográfico e se transformam cada um com sua beleza, se apresentando como linguagem audiovisual, pois permitem a denotação, que nos leva à realidade, mas também à conotação, uma interpretação mais profunda, além do que está sendo visto.

Portanto, a linguagem audiovisual nos faz compreender as histórias por meio de representações que se expressam por meio do resultado de imagens e sons.

Explorando a interpretação do espectador por meio dos olhos, as imagens, especialmente, são produzidas para gerar sentidos e imaginações, a partir de experiências e compreensão de cada um. Aumont (2010) sustenta a ideia de que a imagem é poderosa, especialmente no cinema, pois é capaz de significar pelo uso de uma linguagem rica e particular.

À vista disso, a utilização da linguagem eficaz implica na subjetividade das imagens, mas também no olhar do espectador, assim se despertam suas percepções. De acordo com Martin (2003), estimula-se no espectador uma sensação do real, que o faz a crer na realidade do que está na tela e Metz (1977, p. 16) que diz que o audiovisual, em diversos estilos: “Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” [...]”.

Ao ser criada uma obra audiovisual, os pontos principais transmitidos na tela são estruturados, escritos e pensados diretamente em forma de imagens para que seus resultados possam ser compreendidos por meio da linguagem. E quando nos imaginamos em determinadas situações propostas é um sinal que realizamos uma leitura e interpretação aprofundada, e nos incluímos dentro de uma história que gostamos e nos identificamos.

Em uma produção todas as funções são importantes para seu entendimento, para que assim haja a participação do público. A percepção de um receptor é de certa forma realizada, pois a linguagem audiovisual é como um veículo, onde transmite códigos e elementos audiovisuais – conjuntos baseados nos sons e nas imagens – em significações que envolvem símbolos e signos que incorporam a interpretação e perpetuação das mensagens em imagens.

Segundo Metz (1980) o audiovisual é o ponto principal onde se comportam diferentes representações e estruturas de significação, pois engloba todos os métodos, meios de expressão, figuras, etc.

O cinema, como as outras linguagens ricas, [...], é profundamente aberto a todos os simbolismos, a todas as representações coletivas, a todas as ideologias, à ação das diversas estéticas, ao infinito jogo de influências e filiações entre diferentes artes e as diferentes escolas (METZ, 1980, p. 41).

A linguagem audiovisual é projetada para ser percebida simultaneamente pelos olhos e ouvidos, despertando e estimulando os sentidos ao vermos uma cena, por possuir seus elementos e processos de construção.

Tais estímulos são possíveis graças à narrativa da história, que faz surgir as imagens e os sons, que são inclusos para que assim haja o surgimento da linguagem audiovisual, que liga a ideia junto à composição. Suas significações apresentam ações, cores e elementos fílmicos que harmonizam o conteúdo da tela, fazendo-nos entender o que está sendo apresentado.

Assim, podemos perceber que a linguagem audiovisual carrega o objetivo de criar associações, transformando em realidade sentimentos e atitudes, que por imagens e sons podem representar as impressões e emoções, para que o espectador sinta o verdadeiro propósito de uma obra audiovisual.

2.3 O USO DA METÁFORA NA LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A tela, meio pelo qual nossos olhos captam a percepção visual em produções cinematográficas, associada a sons, cores e movimentos, nos fazem compreender os sentidos e sensações da arte criativa e rica que é o audiovisual, levando a interpretação do espectador.

A capacidade que temos de interpretar a linguagem audiovisual envolve significações, códigos e processos capazes de nos fazer entender determinado conceito ou história.

Tais formas de linguagem são importantes, pois nos faz perceber como a obra quer comunicar a partir de ideias visuais, verbais e sonoras, e por meio das metáforas é capaz de apresentar diversas interpretações por meio visual, literário, sonoro, poético, etc. A metáfora surge como um dos recursos mais importantes na compreensão de mensagens e uma relevante forma de expressão da linguagem audiovisual para o intercâmbio dos significados.

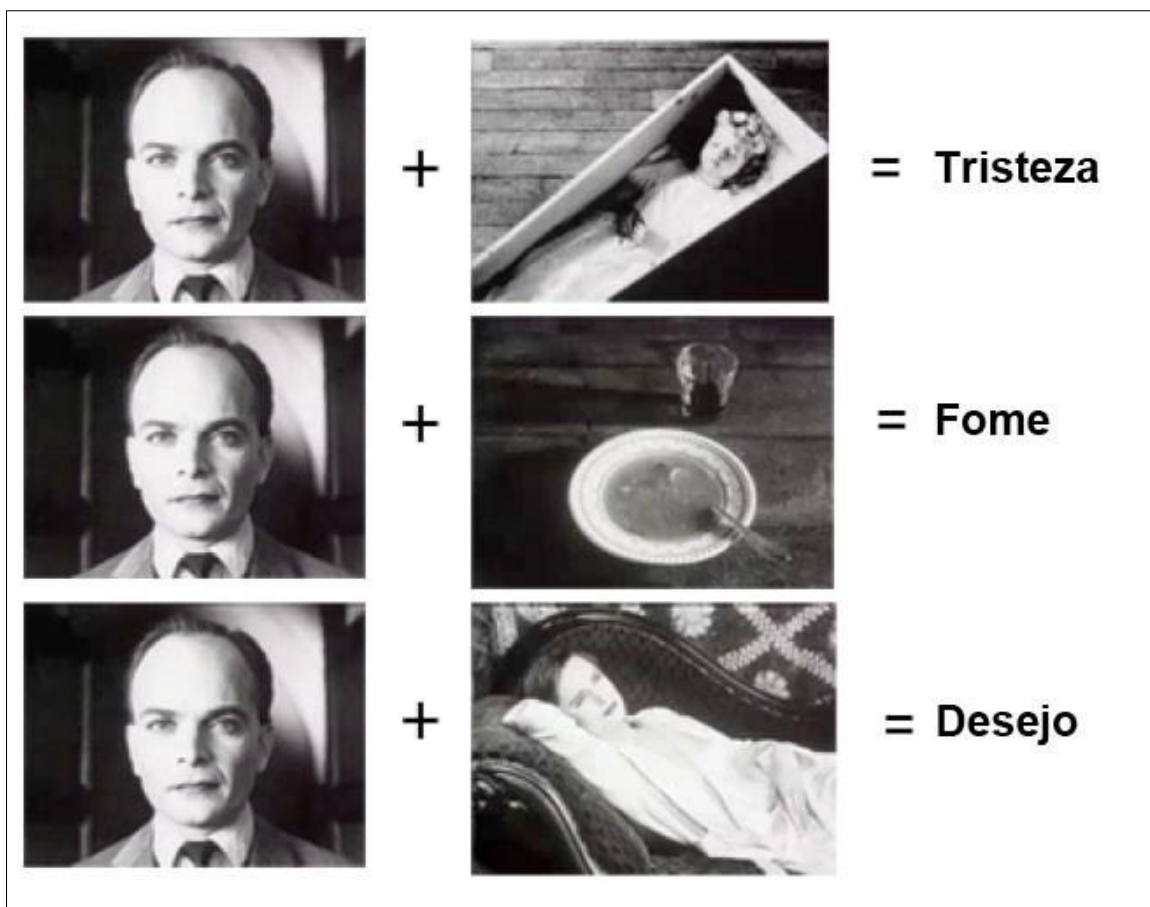
Martin (2003) diz que o uso de símbolos e signos, igualmente resultando em significados, é consistente em imagens e capazes de impor ao espectador uma representação de um conteúdo, e aponta o poder psicológico que estes termos junto com metáforas são capazes de demonstrar às pessoas.

Chamo de metáfora a justaposição por meio da montagem de duas imagens que, confrontadas na mente do espectador, irão produzir um choque psicológico, choque este que deve facilitar a percepção e a assimilação de uma ideia que o diretor quer exprimir no filme (MARTIN, 2003, p. 93).

A assimilação de ideias por consequência da montagem, um dos pilares da linguagem audiovisual, tem como princípio mostrar efeitos agradáveis que permitem a percepção e a magia em uma obra. Esse poder da montagem foi conhecido, inicialmente, a partir do Efeito Kuleshov, criado a partir de uma experiência em 1921 por Lev Vladimirovich Kuleshov, onde um mesmo rosto foi intercalado a três diferentes imagens. Inicialmente interpretamos serem rostos distintos, um lembra tristeza- está ligado ao caixão, outro lembra fome, pois está ligado ao prato de sopa, e o último lembra desejo, ligado à sedutora mulher. Nossa percepção visual, e de certa forma cultural, nos faz entender que são conjuntos de imagens diversas, mas isso se deve ao poder da montagem na nossa interpretação, pois ao analisarmos melhor podemos notar que a figura do rosto é sempre a mesma⁵.

5 Disponível:< https://medium.com/@Blueno_Araujo/artigo-o-efeito-kuleshov-e-seu-poder-d11d339777bf>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Figura 5 – Efeito Kuleshov



Fonte: Disponível em: <https://medium.com/@Blueno_Araujo/artigo-o-efeito-kuleshov-e-seu-poder-d11d339777bf>. Acesso em: 02 jun. 2019.

A montagem, já citada anteriormente, portanto é uma composição que envolve elementos e códigos que adicionam um significado a outras coisas através da ordem de planos, que trazem cores e movimentos, e que constituem a atmosfera e a narrativa de uma obra audiovisual. Tem como principal foco a organização de cenas para formar as sequências, dando vida em forma de construção visual.

Desse modo, a montagem envolve a construção de metáforas, que possuem a habilidade de envolver algo que lembre outra coisa, podendo se transformar em outra. Por meio da linguagem audiovisual, especialmente no momento da montagem, é possível criar emoções, ideias e sensações talvez nunca antes sentidas. Assim, as metáforas audiovisuais nos apresentam cenários, figurinos, sons, cores e, de certa forma, valorizam detalhes da obra, que se encontram em toda a produção, pela composição das cenas.

Para destacar, temos o filme *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain* (2001) do renomado Jean-Pierre Jeunet. Ele conta a história da menina simples e solitária que

nos passa um ar de melancolia. Uma grande metáfora se apresenta diante dos olhos do espectador, inicialmente traduzida na cenografia, na beleza das cores, dos objetos e no figurino utilizado. A montagem de forma realça os sentimentos de Amélie, com planos únicos nas expressões da atriz, destacando o vermelho da paixão e felicidade, por exemplo.

Deste modo, nos faz sentir as emoções vividas por ela, seus afetos, que conseqüentemente se traduziam na cor e pontos do cenário. Podemos imaginar a separação da pessoa amada pela cena do vidro no café: vidro que é distância, silêncio, mas as cores mostram o carinho que ela sente. Aqui a cor vermelha no cenário e objetos mostram a sensação e ideia que acende a paixão, sua felicidade e entusiasmo.

Figura 6 – Cor e cenário: amor de Amélie Poulain



Fonte: Disponível em: <www.imdb.com>. Acesso em: 12 abr. 2019.

No filme a cor verde também se apresenta nos cenários e pontos da linguagem, introduzida em códigos para percebermos a esperança, momentos calmos de satisfação e a memória. Como quando Amélie afunda seus dedos em um saco de grãos, remetendo à calma e à lembrança do passado, pois ela sempre repetia esta ação quando criança.

Figura 7 – Cor e cenário: memória e satisfação de Amélie Poulain



Fonte: Disponível em: <www.imdb.com>. Acesso em: 12 abr. 2019.

Mitry (1995 apud AUMONT, 1995, p. 174) assim como o conceito de metáfora de Aristóteles, diz que as linguagens utilizadas em filmes são “[...] um sistema de signos ou símbolos [...], que permitem designar as coisas dando-lhes um nome, dar significado às ideias, traduzir pensamentos.”. Ele ressalta também que a linguagem se faz real ao espectador, pois inclui representações por meio de linguagens visuais e sonoras.

Por estes conceitos, conseguimos entender que sentimos as sensações, pois identificamos aquilo que está presente, do mesmo modo que temos o potencial de interpretar certas linguagens por metáforas que nos fazem interagir e reconhecer novos significados.

As produções lançadas nos levam a novos mundos e nos fazem imaginar e sonhar com determinadas narrativas, fazendo-nos encontrar inúmeras formas de interpretação ao assistirmos alguma produção e reconhecer suas representações. E isso é apenas possível em razão da existência de uma composição que envolve fotografia, iluminação, planos, além de outros elementos, códigos essenciais que fazem surgir a imaginação por meio da interpretação.

No clássico do cinema o filme *Psicose* (1960) dirigido pelo conceituado Alfred Hitchcock, temos uma das cenas mais conhecida do cinema, constituída por sequência que envolve a união de planos que trazem movimento, no enquadramento na face apavorada da personagem no chuveiro, a faca e no sangue

que desce pelo ralo. A imagem na tela se constrói com a trilha sonora de gritos e som de violinos ao fundo durante o assassinato da protagonista. A cena tornou-se assim um marco do uso da linguagem audiovisual até hoje lembrado por todos, e fazendo surgir uma metáfora de medo e terror, assim como um gênero de filme.

A obra foi composta pelo diretor de forma a trazer medo e apavoramento. Mesmo não optando pelo uso das cores a cena é terrível para o espectador, e na época a cor vermelha do sangue iria ser muito perturbadora para a audiência, não acostumada com isso. Porém, mesmo assim o diretor consegue chegar a este resultado assustador, pois a composição da cena traz a atmosfera do medo que percorre toda a obra.

Figura 8 – Planos e movimento: pavor em Psicose



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.imdb.com>. Acesso em: 21 abr. 2019.

A união de efeitos que constituem as partes de uma história criam códigos e significações para que possamos entender o clima e a forma como é possível compreender a metáfora no audiovisual. Assim como a utilização do figurino em cena, que relacionado a uma narrativa, se enaltece de forma a criar transferências

de significado, capazes de definir personalidade, mudanças de humor e até mesmo a passagem no tempo.

Podemos perceber isso no filme de Sofia Coppola, *Maria Antonieta* (2006), que traz a história de uma das mulheres mais lembradas da França por ser uma rainha jovem e autêntica, e representa no filme um estilo muito lembrado até hoje no mundo da moda. Na produção o figurino é praticamente também um “personagem” que conversa com o cenário, as cores, e a fotografia que “costuram” as fases da personalidade da rainha. O figurino aqui representado faz jus à sua beleza ainda mais por ter ganhado o Oscar de melhor figurino na época⁶.

Conseguimos perceber a evolução da personagem, pois a composição da obra nos traz uma metáfora visual de início jovial, com as cores em tons pastéis, que alegam o ambiente e personagens, com a junção de músicas joviais (7). Ao passar da fase de moça casada e luxuosa (8), temos também sua melhor fase como ser humano, quando ela se torna mãe e troca o luxo pelas coisas simples (9). No final, depois de ter passado por muitos acontecimentos, ela se veste de preto mudando totalmente a sua personalidade e semblante, por estar sendo sentenciada à morte (10).

Esse conjunto visual nos vai levando a uma compreensão de como Maria Antonieta evolui em sua vida a partir de seu figurino e cenário ao redor, que caminham junto à sua história.

⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0422720/awards?ref_=tt_awd>. Acesso em: 05 jun. 2019.

Figura 9 – Composição: evolução de Maria Antonieta



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.imdb.com>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Esta união de elementos acarreta às metáforas resultados específicos, principalmente nas metáforas visuais, por se ligarem com todos os elementos em uma cena e em toda a projeção de uma produção cinematográfica. E assim, toda a linguagem audiovisual é posta à prova, com o apoio especial da montagem.

Eisenstein (1990) já dizia que a montagem é a reflexão e novos conceitos que nascem do encontro de princípios do audiovisual, e funcionam mesmo sendo princípios opostos, logo, eles se completam.

Assim, podemos perceber que tudo o que está posto na imagem se desenvolve para que esteticamente traduza sentimentos e sensações que se encaixem e conversem entre si para que torne o audiovisual incrível aos nossos olhos.

Tudo o que assistimos pode nos emocionar, seja por tristeza ou felicidade, pois são consequências de obras que utilizam linguagens definidas e eficazes, para que o espectador assista, ouça, entenda e sinta o espetáculo em metáforas. E isso tudo depende dos significados e representações que sua mente irá receber e de alguma forma irá traduzir. Envolve interpretar estas linguagens infinitas e belas criadas para o entretenimento.

“O ar noturno estava frio e úmido, mas não viu sinal de neve, embora o inverno certamente estivesse próximo.”

George R. R. Martin

3 INVERNO

Nosso estilo de vida muda constantemente com o desenvolvimento e a influência de tudo o que nos cerca, da mesma maneira que mudamos nossa rotina por conta de um novo trabalho ou uma nova cidade para viver. Mudamos nossos hábitos, pois somos influenciados por uma força maior que nos leva a alterações. A mudança é importante, pois faz parte da vida de todos dos seres vivos, sejam humanos, animais e também outros organismos, como flores, árvores e afins.

E uma das mudanças que mais pode ser reconhecida e que atua grandemente na sociedade é a que ocorre a partir das estações, ocorrendo anualmente. E pode ser encontrada em dois paralelos, de um lado há quem gosta e do outro quem não gosta, a marcante estação do inverno.

Conhecida por seus dias frios, o inverno traz uma mudança climática que pode causar impactos em como nos sentimos, em nosso vestuário, no mundo alimentício, dentre outros, e se torna um tempo de recolhimento tanto de humanos quanto de animais.

É por isso que dizemos que a natureza é tão bela, visto que resulta em impressionantes formas de modificações e diferenças na Terra em cada uma das estações. O inverno é reconhecido pela redução de temperaturas no clima, embora, seus efeitos ocorram diferentes em cada local do planeta, como no Hemisfério Sul, onde moramos. Ele se inicia no mês de junho enquanto no Hemisfério Norte, o inverno chega em meados do mês de dezembro.

Há diferenças de local, de períodos e de certa maneira cultura, que engloba a estação mais gelada do ano, mas seu enriquecimento pode ser encontrado na maneira com que ele afeta, de modo geral todos os seres. E conseqüentemente há inúmeras formas de vivê-lo e transmiti-lo, nos levando a gostar do mesmo e a ter diversas formas de querê-lo representado e imaginado.

3.1 FRIO: INVERNO, SOCIEDADE E INFLUÊNCIAS

O conhecimento humano sobre o clima deu-se necessário para que os indivíduos compreendessem e dominassem as técnicas e condições naturais que estivessem presentes em suas vidas.

Segundo Mendonça e Danni-Oliveira (2007), antigamente as pessoas relacionavam os fenômenos naturais aos deuses. Por décadas, as chuvas, os ventos, raios e fortes secas foram alusões a seres mitológicos. Com o desenvolvimento humano, foi possível progredir as explicações sobre o clima na Terra, ocorrendo com bases científicas registradas de diversas maneiras.

Foram com os povos gregos que foram possíveis gerar registros de forma clara e objetiva envolvendo comportamentos acerca dos fenômenos naturais. Mendonça e Danni-Oliveira (2007) apontam também que foi a partir de movimentos, como o Renascimento, que os interesses com a atmosfera foram mais estudados e ganhando progressos. Influenciado também nas duas guerras mundiais, o século XX foi uma época em que o monitoramento do clima era fundamental e necessário para ataques e defesas das tropas.

Com o desenvolvimento de estudos precisos e a velocidade de técnicas baseadas em pesquisas anteriores, as mensurações sobre o tempo e o clima no mundo, foram evoluindo e aumentando o mapeamento de análises climáticas envolvendo classes da ciência ambiental, em características e condições que são decisórias nas diferentes formas de vida.

Tais classes são tão importantes que estão presentes em todo o nosso dia-a-dia, como a Meteorologia⁷, Climatologia⁸ e Astronomia⁹, áreas quais estão sempre presentes, como nos jornais televisivos que transmitem informações para sabermos qual será a influência do tempo em nosso dia.

Saber se vai chover, ter sol, esquentar ou acontecer uma frente fria, envolve a ação direta do clima sobre as pessoas. E todos esses efeitos são causas das estações do ano, a Primavera (flores), o Verão (calor), o Outono (queda das folhas) e o Inverno (frio), que se apresentam de formas distintas em regiões do Planeta, mesmo acontecendo na mesma época.

7 Estudo que visa a compreensão dos processos de evolução, necessária para a previsão dos estados futuros como a previsão do tempo.

8 Estudo que examina o clima e seus fenômenos que entram em contato com a extensão terrestre, como chuva e vento.

9 Estudo das Estrelas, do Sol e da Lua, uma das ciências mais antigas referentes aos astros e os deuses.

Figura 10 – Estações do ano



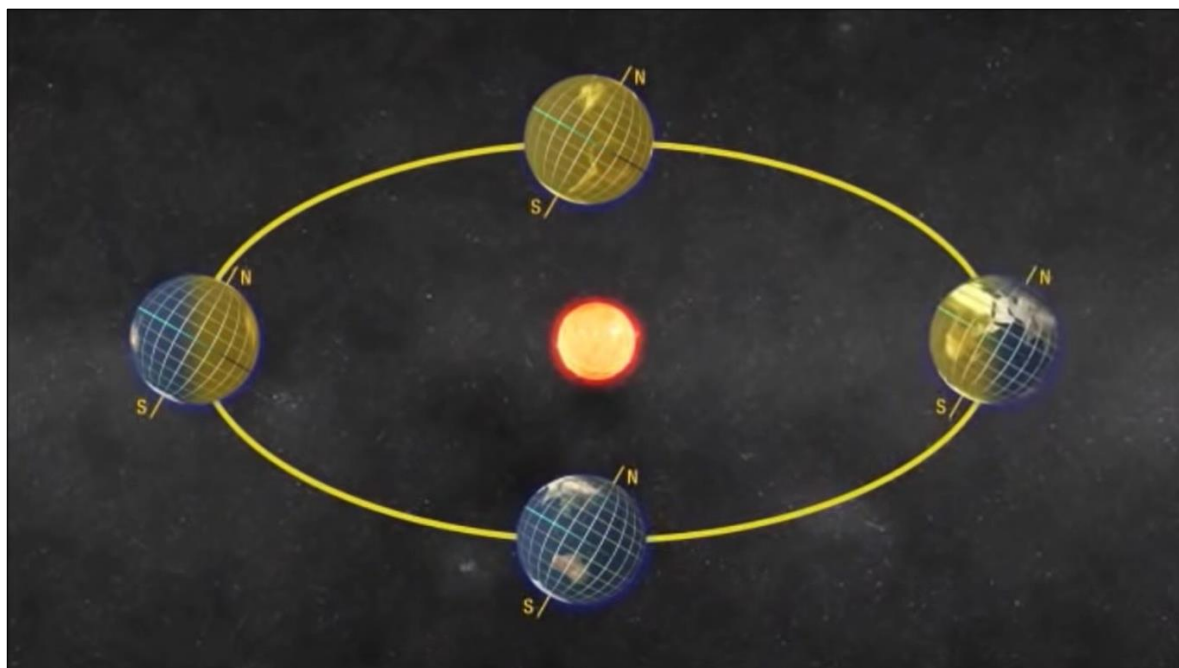
Fonte: CANTO (2012, p. 171).

Há décadas atrás, a habilidade de prever as estações era relacionada de acordo com a posição da sombra refletida pelo Sol, sendo essencial para a sobrevivência. Mas foi com Nicolau Copérnico¹⁰, astrônomo, cientista e matemático, com fundamentos científicos de Galileu Galilei, que houve o desenvolvimento do sistema planetário heliocêntrico. Tornou-se possível entender que o Sol era o centro do sistema solar ao qual a Terra e outros planetas giram, deixando claro o vínculo entre Terra e Sol.

Conforme Lima (2006) as estações acontecem por conta da inclinação do eixo da rotação da Terra em uma órbita elíptica, estando sempre em uma inclinação de aproximadamente 23,5°. Desta maneira, o eixo foca a todo o momento na mesma direção. Por essa razão, os raios do Sol irão sempre atingir um mesmo ponto, mas com as inclinações e voltas da Terra, diferentes hemisférios são expostos a divergentes quantidades de luz em diferentes partes do ano, ocasionando as estações do ano.

¹⁰ Disponível em: <<https://seuhistory.com/biografias/nicolau-copernico>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

Figura 11 – Sistema elíptico da Terra



Fonte: Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qejc-mAObgw>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

O interesse dos cidadãos pelos efeitos causados por estes ciclos está ligado a diversos fatores, como comidas, roupas e até mesmo no comportamento humano. E ao pararmos para pensar, o clima influencia constantemente o cotidiano das pessoas, e podemos perceber que esses impactos são tão relativos quanto foram em anos atrás.

Um exemplo é a antiga e conhecida Era Glacial, um período em que a Terra se tornou praticamente toda gelo, que chegava a conter espessuras de 3 km. Tanta era a extensão que atingiu todos os continentes, tornando-os glaciais. As estações nesta época se tornaram uma só. Com o frio extremo e um clima gelado, tornou-se apenas um inverno gigante.

O inverno [*Do latim: hibernu, i.e., tempus hibernus 'tempo hiberna*] uma das estações do ano, abrange uma época de dias mais curtos e noites mais longas, ligado ao ciclo onde alguns animais migram e hibernam. Com clima gélido, o inverno é muito mais do que um “frio psicológico”, a sua ação sobre os indivíduos é superior ao que imaginamos.

Com a atual sociedade, onde dentro de casa podemos encontrar todos os benefícios, dentre comidas, roupas quentes e até mesmo o acesso à internet, a influência do clima de frio extremo nas pessoas, faz com que o inverno seja a época

em que a maioria das pessoas prefira estar dentro de suas casas. E por ser um período mais escuro, há evidências de que as pessoas se sintam mais tristes e melancólicas, modificando o seu humor.

Segundo uma matéria divulgada em 2018 pelo Hospital Santa Mônica de São Paulo há chances de acontecer às chamadas depressões sazonais.

A ocorrência de dias mais curtos e a consequente falta de luminosidade são alguns dos principais motivos que influenciam a alteração do humor e o seu surgimento. Durante o quadro acontecem episódios depressivos relacionados a uma estação do ano, principalmente o inverno. (PSIQUIATRIA, HOSPITAL SANTA MÔNICA, 2018)¹¹.

Conforme o Hospital, muitas vezes este quadro se apresenta por influência do inverno, ocasionando sentimentos tristes, pois o humor das pessoas é motivado por hormônios como a serotonina e a melatonina, que são elementos essenciais para o desenvolvimento dos sentimentos.

As diversas sensações sentidas física e mentalmente por todos os indivíduos é comprovada, revela uma reportagem da revista Exame sobre uma conferência de pesquisas de 2016 sobre o clima. Os crescentes estudos afirmam que condições climáticas exercem ações bem mais profundas do que conhecemos, e apontam que o clima frio influencia muito na saúde mental, gerando sentimentos de depressão e que “Aproximadamente 10 milhões de pessoas sofrem dessa condição todos os anos.”¹².

Apesar de comprovados estes dados, há momentos em que esta época é bem agradável. Como aqui no nosso estado, o Rio Grande do Sul, que a atuação do inverno é bem representada, como poder “lagartear”¹³ no sol enquanto se toma um chimarrão e come uma bergamota¹⁴.

Experimentar as comidas e bebidas quentes que nos aquecem mais durante o período de friagem, podendo ficar embaixo das cobertas e assistir todos os programas preferidos, sem exceção de podermos usar casacos mais pesados e que muitas vezes se referenciam de uma influência antiga para a moda atual, são fortes impactos das temperaturas do inverno.

11 Disponível em: <<https://hospitalsantamonica.com.br/depressao-sazonal-como-o-inverno-influencia-o-humor/>>. Acesso em: 05 fev. 2019.

12 Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/11-maneyras-de-o-clima-influenciar-o-comportamento-e-a-saude/>>. Acesso em: 07 fev. 2019.

13 Para os gaúchos é um sinônimo cultural de estar ao sol para se esquentar como faz o lagarto para se aquecer.

14 Mesma fruta que tangerina ou mexerica.

Mas além de transformar a vida das pessoas, o clima frio do inverno do mesmo modo influência na vida dos animais.

Uma matéria divulgada pelo Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações sobre os Zoológicos, afirma que a mudança das estações altera radicalmente a vida da fauna e da flora no mundo, mais especificadamente no Parque Zoobotânico do Museu Paraense Emílio Goeldi, localizado na Amazônia¹⁵.

Os macacos, por exemplo, são os que mais sentem a influência do clima. Eles possuem maiores riscos de doenças respiratórias, como os pássaros e as preguiças, precisando de vitaminas complementares e a maioria das vezes até tendo que serem separados em salas para que se for preciso o aquecedor quente seja ligado.

Tão influente é esta estação do ano que ela interfere na agricultura, que depende de fatores climáticos para o plantio e colheita de alimentos. Há momentos do ano que é preciso do calor, mas há períodos em que o inverno é essencial, como na produção da laranja, uma das frutas mais saboreadas no inverno.

Conforme os anos vão passando, podemos perceber a importância do clima, sendo muito importante para o desenvolvimento social, da natureza e da história. Em tal intensidade que mudamos nossas rotinas e hábitos para nos adequarmos da melhor forma ao mesmo.

Mais especialmente o inverno, com suas características naturais, se torna uma estação significativa, e somos tomados por influências, sentimentos e comportamentos, por conta desta estação que faz parte de nossas vidas.

3.2 AS REPRESENTAÇÕES DO INVERNO

O desenvolvimento cultural e social acarreta no avanço de inúmeras tecnologias e maneiras de vermos o mundo. Conforme os anos passam a renovação e o surgimento de novos movimentos se tornam referências para novas e infinitas ideias. Podemos representar algo por conta de nossas escolhas, como por exemplo, gostar mais de *rock* do que *pop*, usar cabelo preso ou solto, ou até mesmo preferir uma única estação do ano para chamar de favorita.

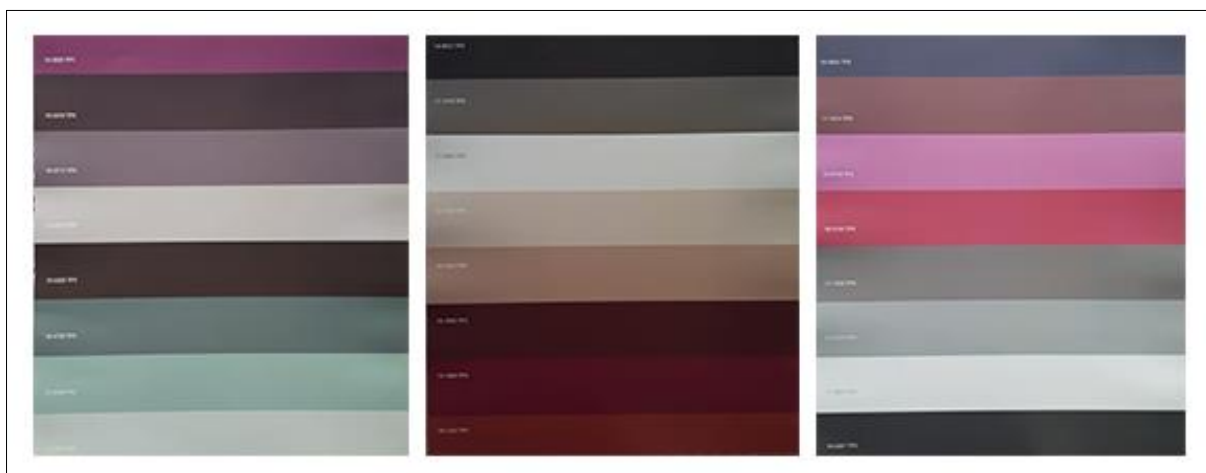
15 Disponível em: <<https://www.museu-goeldi.br/noticias/o-inverno-influencia-os-cuidados-diarios-com-o-parque-zoobotanico-do-museu-goeldi>>. Acesso em: 01 fev. 2018.

O inverno, estação representada nesta monografia, é tão lembrado que exerce ação suficiente para ser identificado em diversos lugares, como figurinos, nas cores, nas comidas, nos ambientes e etc.

Morin (1995) já dizia que “As formas emprestam seu arcabouço objetivo ao movimento, e o movimento dá consistência às formas.” (MORIN, 1995, p. 123, tradução nossa)¹⁶. Desta maneira, podemos entender que as características do inverno são capazes de estar presentes em numerosas formas de representação, tornando-se a estrutura principal que move as significações.

As cores, que no inverno predominam tanto quanto o clima gelado tiram do ambiente da estação referências com predominância na cor branca, da neblina e do gelo, como também nos de tons de cinza e azul, encontradas nas noites e nos dias mais escuros. Estas cores se fazem reconhecidas por serem consideradas as cores do inverno, em que são representadas também com tons em degradê, vindo de tonalidades fortes para as mais claras. Podemos observar na figura 12, onde o branco se encontra com o cinza, que faz alusão ao azul do céu nublado chegando ao roxo, o rosa e o preto, abrangendo de cores frias às cores quentes.

Figura 12 – Paleta de cores de inverno



Fonte: SENAI, *Almas Brasileiras: Inspirações e tendências para Design de Moda – Outono-Inverno 2008*, (2007, p. 19, p. 59, p. 79).

Tamanho é a utilização destas cores no inverno que os *looks* da época surgem em infinitos modelos e formas de se ficar elegante com os tons que representam a estação. Podemos notar que as pessoas tendem a escolher tons

¹⁶ **Do original:** “La conjonction de la *réalité* du mouvement et de l’*apparence* des formes entraîne le sentimento de l’avie concrète et la perception de la *réalité* objective. Les formes fournissent leur armature objective au mouvement, et le mouvement donne corps aux formes.” (MORIN, 1995, p. 123).

mais escuros, ou tons que conversem entre fatores que se imagine ser quentes para completar na utilização das roupas.

A relação com a moda é tão forte que o modo de se vestir vem até de referências internacionais. No site do *YouTube*, por exemplo, a procura de busca sobre ideia de *looks* cresce 30% neste período, e há 60% a mais de vídeos de estilo de inverno do que de verão¹⁷.

Os estilos que vão evoluindo desde antigamente até os dias atuais e são ligados pela sua história, apresentam uma determinada época e costumes, e são sempre relacionados a acolhimento, agasalho, elegância, e à sofisticação.

Atualmente, muitos *looks* são renovados e repaginados, com utilização de sobretudos e tecidos pesados como lãs, que não perdem o estilo e nos deixam confortáveis durante a estação, como também a utilização de peles e couros.

Figura 13 – Moda inverno



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.pinterest.com>. Acesso em 08 fev. 2019.

O uso das peles e dos couros vindos de animais foram o refúgio de nossos antepassados para cobrir seus corpos por consequência do frio extremo. Segundo

17 Disponível em: <<http://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/04/18/o-peso-do-inverno-nas-decisoes-de-consumo.html>>. Acesso em: 8 fev. 2019.

Nery (2009) foi na Era Glacial que se deu início o uso da roupa, a qual era utilizada como proteção.

Os trogloditas das cavernas usaram suas roupas de pele o tempo todo, sem jamais tirá-las. Como a fiação e a tecelagem eram ainda desconhecidas, para prender suas roupas em torno do corpo, esses homens passavam tendões de animais ou cordões de fibras vegetais através de pequenos furos, usando espinhos, ossos ou pedras perfuradas. Descobriram assim a costura com agulhas! Após caçar os animais para tirar-lhe o couro, aprenderam a curti-lo, tornando-o maleável, para depois poder cortá-lo e moldá-lo melhor ao corpo (NERY, 2009, p. 13).

Figura 14 – Vestuário da Era Glacial



Fonte: Imagem disponível em: <www.pinterest.com>. Acesso em: 01 jun. 2019.

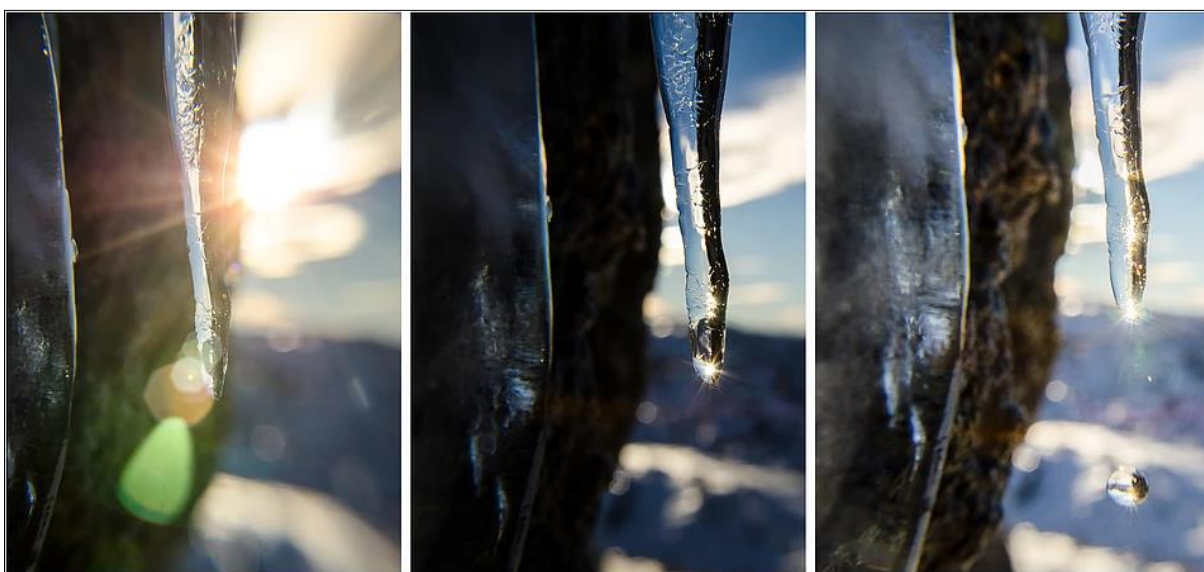
Estes modelos de vestes vindo de animais foram também usados por reis e rainhas, como forma de símbolo de nobreza e poder dentre os demais. É por meio disso que encontramos hoje modelos deste tipo de roupa ou tecido, pois é uma inspiração Pré-histórica e também monarca. Porém, hoje o mercado traz coleções e modelos de peles e couros sintéticos de maneira a preservar e sustentar o nosso ambiente e nossos animais, como as marcas de luxo Gucci e Chanel¹⁸.

¹⁸ Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/12/05/chanel-deixara-de-usar-peles-de-animais-em-colecoes.ghtml>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

Ao estudarmos as possíveis representações da estação mais fria do ano podemos notar sua expressão em diversas formas no mundo, com características que simbolizam a chegada do inverno, e suas nuances que vão aumentando de forma contínua e forte.

A fotografia, que é capaz de captar a natureza e o fundamento de um cenário ou figura, faz parte do ciclo de significações, envolvendo símbolos e signos de uma construção de representação. Como as fotografias registradas pelo fotógrafo português João Pedro Jesus, que utiliza elementos simples de forma que nos faça sentir a beleza e a noção do inverno sem precisar tocar ou estar no local no exato momento. Pelo seu registro sentimos a essência dos raios de sol do inverno, seu céu azul acinzentado e o frio da gota de água congelada.

Figura 15 – Serra da Estrela



Fonte: Disponível em: <<https://www.joaopedrojesus.com/paisagens>>. Acesso em: 31 maio 2019.

A representação permite transformar fatos culturais e humanos, que caracterizam determinadas coisas, em expressões e em diversos meios. Como Júnior (2008) afirma: a representação não é única, ela é de acordo com o que as pessoas estruturam, conforme sua história, conhecimento e até classe, produzindo diferentes maneiras de simbolizar algo.

A forma como podemos observar estas significações do inverno formam de maneira fascinante oportunidades que a estação nos pode oferecer com seu gelo, neve e neblina, que complementam a estação. Uma representação pode então se

multiplicar em diferentes resultados e significados, e faz com que as pessoas se sintam mais dispostas a criar e interpretar invariáveis coisas.

Não diferente acontece com o inverno sendo representado no audiovisual, possibilitando infinitas formas de representar momentos marcantes e criativos ao público. No filme *O Regresso* (2015) o clima do inverno surge como fonte principal de inspiração. Temos as cores usadas para criar o clima entre cenário e fotografia, onde podemos identificar o gelo e a fumaça na respiração, como também no uso de peles no figurino do personagem de Leonardo DiCaprio, Hugh Glass, para se aquecer enquanto tenta sobreviver em um território selvagem em busca de vingança.

Figura 16 – O Regresso



Fonte: Disponível:<www.imdb.com>. Acesso em: 14 fev. 2019.

Tendo em vista o inverno como tema de pesquisa, ele nos apresenta conhecimentos que reforçam, mas também ampliam nosso olhar sobre o dia a dia. Está presente de diversas maneiras, e nos faz perceber que é muito mais do que a sensação de sentir frio, ele está cada vez mais representado em nossas vidas.

3.30 IMAGINÁRIO DO INVERNO NO AUDIOVISUAL

Ao estarmos expostos a diferentes meios, nós, seres humanos, somos apresentados a infinitas formas de interpretação e percepção que acarretam na construção do imaginário.

Essas formas são constituídas por ideias, imagens e perspectivas que dispõem da capacidade de representação e significados através dos sentidos, integrando-se num todo, assim fazendo a função do real transformar-se em ficção e a ficção tornar-se real.

Maffesoli (2001) defende a ideia de que o imaginário é muito mais do que o encontro do real, é algo que se torna diferente daquilo que nos cerca. O imaginário cria uma forma de atmosfera do que está diante de nós, por ser cultura. Transforma-se em uma função que é chamada por ele de aura, é ela que passará por nosso contexto e será interpretado por sentimentos, percepções e princípios.

Segundo Maffesoli (2001), imaginário e cultura andam juntos sem diminuir um ao outro, pois se completam. O imaginário é caracterizado por pessoas que levam consigo a formação do mesmo, construindo mentalmente a aura perceptível de determinada cultura que lhes é apresentada. .

A partir disso que compreendemos tudo o que vemos, ouvimos ou falamos, onde o imaginário instiga a nossa imaginação por meio desta aura que se torna possível graças às culturas existentes. A imagem se destaca para as percepções imaginárias, onde sua composição cria uma atmosfera constante para que se complete.

Malrieu (1996) já dizia que a imagem é uma composição, cujos recursos representam e desenvolvem a emoção e estímulos, os quais resultam em perspectivas imaginárias. Desta maneira, constroem-se ligações simbólicas capazes de serem identificadas em diversos assuntos.

Do mesmo modo, Maffesoli (2001) aponta também que o imaginário da imagem existe somente porque já existe uma imaginação em nós por conta destes conjuntos de figuras que nos fazem interpretar e criar ainda mais a imaginação diante do que está diante de nossos olhos, que acarretam em inúmeras percepções e representações.

O inverno, retratado neste estudo, expressa grande significação, presença de sensações e percepções dentro do universo do audiovisual. Com ricas produções, que elevam a criação de novas auras e atmosferas de maneira simbólica e representativa na mente das pessoas, ocorrendo como um *brainstorming*¹⁹. Várias informações que se unem e desenvolvem novas compreensões e significados.

19 Pensamento e criação de abundantes ideias que exploram a capacidade criativa.

Um dos possíveis efeitos do inverno sobre a imaginação dos indivíduos por meio da imagem no audiovisual é encontrado na animação da Disney, o filme *Frozen: Uma aventura congelante* (2013), que narra a história de duas irmãs princesas, cujos pais faleceram em uma viagem de navio, e que passam por diversas situações, desde paixões, conflitos de família, até a busca da irmã mais nova, a princesa Anna, por sua irmã, a coroada Rainha Elsa, que possui poderes congelantes desde pequena, e que foge, após transformar a cidade toda em um inverno eterno.

Inverno este que é representado diversas vezes na animação, como no próprio nome do filme, onde *frozen* significa congelada, na cidade toda com flocos e vento ao castelo de gelo (12), e até mesmo na própria imaginação das personagens Anna e Elsa sobre o boneco de neve, Olaf (11), que foi construído por elas na infância com a neve e foi recriado pela rainha quando tudo foi congelado. Desta maneira, fazendo ressurgir a imaginação e os sonhos das pessoas em montar bonecos de neve ou que eles podem ganhar vida, mesmo que sejam apenas em filmes.

Figura 17 – Congelado: o gelo em Frozen



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.imdb.com>. Acesso em: 19 fev. 2019.

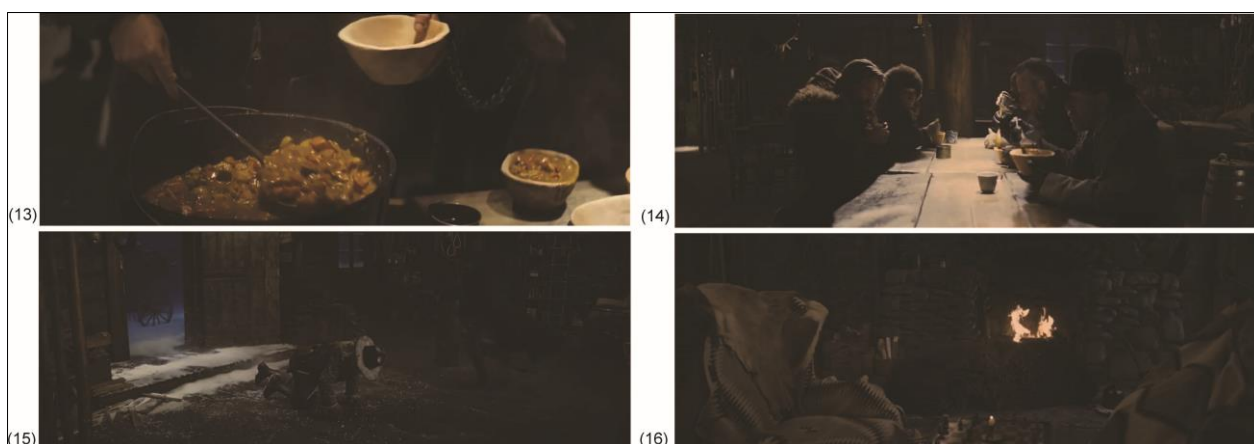
Metz (1977) expressa que se o que assistimos nos remete muito à realidade é porque o conteúdo nos satisfaz, como num sonho que possuímos, transformando assim nossa imaginação em uma interpretação, onde reconhecemos tais composições em uma obra.

Outro exemplo do imaginário do frio do inverno nas telas pode ser encontrado no filme *Os Oito Odiados* (2015) do renomado diretor e roteirista, Quentin Tarantino, que soube produzir perfeitamente a participação do inverno no filme, como nas paisagens e figurinos pesados. Em um clima que marca suspense e desconfiança, os oito homens que se unem no decorrer da história em uma cabana tomam uma sopa de guisado com muito caldo que aquece os protagonistas e nos mostra uma forte representação do frio (13).

Este ensopado faz surgir uma interpretação em nossas mentes. Na cena eles devoram praticamente inteira cada colherada, de certo modo a matar a fome, mas também para se aquecer do frio intenso com o caldo quente. O espectador pode notar as sensações nas faces e no modo dos personagens, ao comer a refeição com satisfação (14).

Logo um dos principais, que estava fora da cabana, entra para dentro congelado (15), e puxa uma pele enorme se enrolando e indo para perto do fogo na lareira (16), desta maneira, o espectador imagina que a nevasca trazida pelo inverno é muito rigorosa, precisando de fogo e comidas quentes para se aquecer.

Figura 18 – O ensopado: o frio em *Os Oito odiados*



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.netflix.com>. Acesso em: 19 fev. 2019.

Morin (1995) considera que o audiovisual, em todas suas peculiaridades, leva em conta o próprio sujeito receptor, sendo uma maneira de mostrar as escolhas pessoais em seu mundo, como conhecimentos e expectativas na tela, causando a participação do espectador, fazendo nascer a imaginação. Assim como Maffesoli (2001) mostra que nossas percepções vêm de algo que já conhecemos e que existe e que pode se transformar.

Um dos meios que mais fazem nascer a imaginação dos brasileiros especificadamente é o inverno de fora do nosso país, o qual há momentos bem distintos do nosso. A estação no Hemisfério Norte é adorada principalmente por estar na época mais bonita do ano, o Natal, onde no Hemisfério Sul é verão.

E é por meio do inverno com muita neve e frio que a imaginação das pessoas ganha força pela presença da figura ícone do Natal, o Papai Noel. Tal representação do Natal se torna presente em todas as representações, seja em latas de panetones, nos cartões, em objetos de decoração, e até mesmo nos papeis de presente da época com sua roupa grossa e gorriño de frio. Pois, mesmo que nós, brasileiros, estejamos sofrendo com o calor, a neve e o frio apresentado nas reproduções fazem nascer a imaginação e sensação do frio.

Diversas são as produções audiovisuais que utilizam tal conceito para aumentar mais ainda a imaginação das pessoas pela época festiva e pela estação, com características que diferenciam de outras produções. Como no filme *Crônicas de Natal* (2018) que apresenta um Papai Noel simpático e moderno, e que rejeita o rótulo de idoso, transparecendo um Natal feliz, engraçado e gelado.

Figura 19 – Referência: o inverno no Papai Noel de Crônicas de Natal



Fonte: Disponível em: <www.netflix.com>. Acesso em: 19 fev. 2019.

A forma que o imaginário nos orienta faz com que nossa interpretação se manifeste de forma simbólica, tornando-se parte de imagens e sentimentos reais, que estimulam a prática da atmosfera do imaginário.

De acordo com Anaz (2017) as produções audiovisuais possuem capacidade de criar imaginários, pois abrangem todo o tipo de público em diversas culturas, sabendo que os universos imagináveis representam todo o processo criativo, assim criando a significação ideal para sua construção.

Podemos perceber esses acontecimentos, em razão que existem diversas exposições contendo elementos do inverno que se repetem, criando a repetição contínua de uma imaginação coletiva, com a utilização constante da cor branca, do gelo e da neve, das roupas, cores e elementos da natureza que lembram o frio que o inverno traz, podendo ocorrer a repetição destes detalhes na arte, nas músicas, na publicidade, como também em objetos como as lareiras e as comidas. A estação está sempre presente ali, onde tudo gira em torno do inverno.

Deste modo, a forma como imaginamos se torna mágica onde ultrapassamos a tela e conseguimos entender e nos colocar diante do momento demonstrado, como Metz (1977) coloca, o audiovisual como muitos outros meios emissores,

adquire a realidade e leva o imaginário pessoal a um nível nunca antes visto, tornando-se parte dos indivíduos.

“O inverno está aqui.”

George R. R. Martin

4 A REPRESENTAÇÃO DO INVERNO EM GAME OF THRONES

A representação de algo indica não só uma, mas diversas ideias em torno da significação, que diante de nossos olhos se encaixa com nossa compreensão e resulta em uma interpretação tão incrível que nos apresenta sensações, percepções e sentidos.

Pode ser encontrada na existência da linguagem audiovisual, que pode ser muito mais do que verbal e sonora. Ela pode estar no cenário, nas cores, nas vestes e em toda a composição que engloba uma obra.

A composição de elementos permite que uma obra traga interação, que só é capaz por conta da junção da montagem e mais elementos que se encontram e trazem uma mensagem clara aos nossos olhos, mediante o que está sendo apresentado. Metz (1980) destaca que a junção de composições corretas aprimoram características para que possam ser moldadas as representações de uma produção, e que com o uso da linguagem do processo do audiovisual se colocam e preenchem as conexões de uma proposta.

Game Of Thrones, como série mundialmente conhecida, enaltece a sua forma de representar, cujos elementos conversam entre si, e juntos permitem circular o verdadeiro “ar de inverno”, o qual nasce de uma narrativa literária. A série trouxe incríveis imagens do inverno e foi possível criar visualmente o que está no papel, e ir além.

Nesta etapa, se faz necessário entender como o inverno apresenta-se na série televisiva, para que possamos entender como um conceito inicial pode expandir-se e “caminhar” dentro do contexto geral de uma narrativa de ordem audiovisual.

Isso torna a série escolhida uma construção imagética que se faz especial, pois seu tema inverno amplia-se em diversos episódios na série. Aqui demonstramos a metáfora do inverno, inicialmente, com um olhar extenso sobre a mesma, enquanto estudo de caso. Mas para aprofundar a discussão consideramos também que é importante analisar personagens marcantes, que carregam metáforas do inverno, com o apoio especialmente da análise da imagem. Buscamos, desse modo, entender os sentidos diversos do inverno, por meio de uma estruturação que parte de um contexto geral da série, e onde todo o conteúdo está conectado, sem perder nossa meta principal.

4.1 GAME OF THRONES

Desenvolvida e criada por David Benioff e Daniel B. Weiss para a rede de televisão a cabo norte-americana HBO, Game Of Thrones é uma adaptação da série literária As Crônicas de Gelo e Fogo, escrita pelo autor americano George R. R. Martin, o qual teve seu primeiro volume publicado nos Estados Unidos em 1996.

Figura 20 – Capas dos livros da série As Crônicas de Gelo e Fogo



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.amazon.com.br>. Acesso em: 11 jun. 2019

Reproduzida em um mundo ficcional, combina elementos de uma narrativa seriada televisiva encantadora, que nos faz sair do real e nos transportar a um novo mundo. Ganhou grande espaço no campo do entretenimento e muitas vezes até na preferência do público.

A série conquistou fãs pela sua aplicação de estruturas narrativas mais elaboradas, cativando pelo poder de estimular os sentimentos. Câmara e Souza (2013, p. 217) afirmam que “As narrativas ficcionais seriadas televisivas, [...], são responsáveis por disseminar valores e determinar comportamentos, [...], tornam-se um dos principais meios de criar e transmitir novas formas de vida às sociedades”.

Com uma história de mistura de elementos fantásticos e de ficção em um período medieval no chamado continente de Westeros, Game Of Thrones apresenta

um arco narrativo principal, girando em torno do domínio dos Sete Reinos pelas principais famílias. Os Stark, cujo símbolo é um lobo, que vivem junto à família e prezam pela equipe; os Targaryen, simbolizados por um dragão de três cabeças, exibindo que são protetores e pensadores; os Lannister, que possuem como representação um leão, realçando sucesso e coragem; e a casa Baratheon, representada por um cervo, mostrando inteligência, educação e mente para os negócios.

A ambição e a vontade de possuir mais que os outros, representam a busca de diferentes sujeitos por um objeto de valor similar: o poder, simbolizado e interpretado pelo Trono de Ferro, identificado como uma das coisas mais notáveis da trama:

Segundo as canções, tinham sido necessárias mil lâminas para fazê-lo, aquecidas até brilharem, brancas, pelo sopro de fornalha [...]. A batidura levava cinquenta e nove dias. E o resultado fora aquela besta negra e corcovada feita de gumes de lâminas, farpas e tiras de metal aguçado (MARTIN, 2012, p. 330).

Figura 21 – Trono de Ferro



Fonte: Game Of Thrones, *Aleijados, Bastardos e Coisas Partidas*, (T1E4, 2011).

Além de, demonstrar o sentimento de poder, quem senta no trono é o rei dos reinos de Westeros, assim transformando uma ambição em vontade de dominar

continentes e pessoas, pelas crenças, princípios e caráter da personalidade de cada personagem e casa em Game Of Thrones.

[...] a medida que os personagens de George R. R. Martin jogam o jogo dos tronos, podemos nos perguntar sobre o valor das virtudes, o direito dos reis e quem deverá reinar, bem como as questões morais relacionadas à virtude, honra, incesto e traição. Mas, embora costumem ficar em segundo plano, também não devemos nos esquecer das estranhas criaturas e dos acontecimentos sobrenaturais em Westeros (JACOBY, 2012, p. 129).

Jacoby (2012) traz, como primeiro plano, a conquista do trono e o poder, e em segundo propósito, a ideia de situações de ameaças humanas e da natureza na série, que foram apresentadas com o terrível inverno, que resultou em imensas imaginações do público televisivo e literário.

Tal inverno trouxe o ápice da série para os espectadores, onde a luta pelo governo dos Sete Reinos se tornou pequena diante das batalhas com os caminhantes brancos²⁰ e o Rei da Noite, cujas criaturas ameaçam a vida dos personagens.

A série traz efeitos nos cenários, fotografia, ótimos figurinos e fortes atuações dos atores. As regiões onde a série foi filmada envolvem a Croácia e a Islândia, onde podemos encontrar os belos cenários gelados.

Esses conjuntos foram tão significativos que fizeram com que sentíssemos a atmosfera principal da trama, que era trazer os conflitos, guerras, traições e paixões, em um amplo conjunto com os poderes de uma estação que poderia durar anos – o inverno. Tornando a série, uma obra rica, contada em tempos de lendas e fábulas, de inimagináveis formas.

Considerada uma das melhores produções mundiais, soma atualmente 314 premiações, das 505 indicações²¹. A maior parte de suas premiações envolve a área técnica, comprovando o potencial da série no domínio da linguagem audiovisual, como Edição de Som, Figurino e Maquiagem.

Sua transmissão na TV teve início em 17 de abril de 2011, e em maio de 2019 foi exibida a oitava e última temporada.

20 Antigas criaturas de gelo que voltam à vida em forma humanoide para ameaçar o continente de Westeros com sua força de lutar com rapidez e inteligência. Estas criaturas podem ser encontradas nos livros da série As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin e na série de TV Game Of Thrones.

21 Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0944947/awards?ref_=tt_awd>. Acesso em: 10 maio 2019.

A série rendeu para a HBO mais de US\$ 1 bilhão por ano para a emissora. A última temporada é a mais cara já realizada, pois custou cerca de US\$ 15 milhões por episódio.

Com um roteiro cheio de ação e reviravoltas, que conquistou muitos fãs, trouxe pontos marcantes de violência verbais e físicas, terror e dramas de família. A série também é temperada com grandes porções de intriga e ambições. Tornou-se, desde seu primeiro episódio, um fenômeno cultural que atrai todo o tipo de público.

Tais elementos apresentados por Game Of Thrones mostram gigantescos números, sejam eles pela obra literária ou pela série na TV, que apresentam características identificadas tanto no atual cenário como com referências a formas estéticas e estruturais épicas, trazendo uma história de qualidade, que cativa e transmite parâmetros criativos.

Seus milhares de fãs pelo mundo compartilham e promovem a série, estimulando e atraindo cada vez mais novos admiradores para este que foi um fenômeno mundial.

4.2 EM BUSCA DE METÁFORAS

Game Of thrones sempre enalteceu seus significados, com metáforas encontradas na linguagem audiovisual, com o uso de elementos e códigos que contribuem com a caracterização da narrativa em imagens a partir de planos, movimentos, e fotografia que com a combinação da cenografia e cores, tornam a mesma possível de ser compreendida.

Em conjunto, estes elementos visuais são linguagens fundamentais para a construção cinematográfica. E ao pararmos para pensar, todos os elementos estão inseridos dentro de um quadro, como uma pintura, e estão ali para contar e arquitetar o sentido, resultando na metáfora. Leite e Guerra (2002) argumentaram que, metaforicamente, esta “pintura” une pinceladas que se adicionado todos os elementos cria modelos, cores e estruturas que resultam no quadro. Assim, todo este anexo em conjunto cria equilíbrio a atração.

Nessa perspectiva, podemos perceber que nada está em cena simplesmente por estar. Todos os segmentos utilizados em Game Of Thrones fazem parte da

linguagem audiovisual e da conhecida expressão *mise-em-scene*²². A união destes elementos faz que aconteça a metáfora em cena, conseqüentemente a sua representação em diversos conceitos.

A representação do inverno estudada em *Game Of Thrones*, por se tratar de obra audiovisual, nos faz perceber também as metáforas de ordem linguística e sonora, mas principalmente de ordem visual e faz decifrar e criar novas ideias daquilo que está sendo reproduzido.

Ao abordarmos as metáforas na série, podemos identificar que ela se encontra em diferentes formas e cada uma com sua relevância, sendo encontrada em um todo e passando a pequenos e especiais detalhes de grande valor representativo. Será possível encontrar a essência de cada item que represente o inverno, na caracterização do figurino, acessórios e maquiagem dos personagens Daenerys Targaryen, Jon Snow e no Rei da Noite. Este último possui significações tão fortes que introduzem a chegada e a mágica da estação temida, em simbologia com o corvo branco.

Estes pontos serão fundamentais como chave de representação do inverno na série, escolhidos em situações primordiais da história, e terão como complementação o cenário, as cores e a fotografia para desempenhar o papel de elementos visuais na construção do sentido da metáfora e mostrar a evolução de tópicos junto ao inverno da narrativa seriada televisiva.

Os significados encontrados do desenvolvimento das metáforas nestes itens como linguagem e elemento visual, nos fazem produzir imaginações do extremo inverno, da história da série e da personalidade dos personagens, que aumentam no decorrer da história.

Ao encontrarmos estas metáforas podemos ter a experiência perceptiva e sensitiva do que está sendo representado na tela e identificar os principais modos de linguagem que o audiovisual permite.

4.3 ANÚNCIOS PARA O INVERNO

²² Expressão vinda do teatro que nos indica o que é colocado na cena. Íntegra todos os itens possíveis de reconhecimento em obras audiovisuais, como os atores, figurino, cenário, maquiagem, e até mesmo a luz. É tudo o que está montado na tela, sendo capaz de nos fazer sentir sensações e a emoção no momento da reprodução.

Diferente do mundo real, as estações na atração do canal HBO, a série *Game Of Thrones*, podem durar anos e são muito imprevisíveis. De forma clara se apresentam na narrativa com um verão de anos, onde as figuras acreditavam que quanto mais longa a estação, coisas mais significantes e perigosas poderiam acontecer com a chegada da próxima, que era o inverno.

Por ser uma das séries mais comentadas na história da cultura *pop*, a sua significação faz com que a imaginação do público por dezenas de vezes criasse teorias sobre os acontecimentos no continente de Westeros.

Muito se esperou e ouviu-se comentar sobre a famosa frase “O inverno está chegando” a qual foi lema de uma das casas mais queridas do mundo de *Game Of Thrones*, os Starks. Tamanha foi a imaginação pela chegada do temido inverno que podemos refletir e encontrar laços que nos induzem a crer na veracidade dos pontos colocados na tela e que somos capazes de interpretar, vindas de uma narrativa. Além do mais, a frase leva consigo grande significado, pois trabalha as representações estudadas nesta análise, uma vez que ela é metaforicamente uma grande forma de representar um anúncio para o inverno.

Figura 22 – Anúncio para o inverno: Ned Stark



Fonte: *Game Of Thrones*, *O Inverno está Chegando*, (2011, T1E1).

Desde a primeira temporada da série somos incluídos em um mundo de fantasia medieval onde tudo e todos nos levam a acreditar que o inverno irá chegar e trará a Noite Longa²³. De tal forma que ele chega em inúmeras percepções e sensações trazidas pelo seu enunciado. E com sua narrativa entendemos que o tão aguardado inverno traz consigo além do extremo frio, as criaturas, que até então eram lendas, o medo, e a nítida sensação de que ele se torna mais poderoso do que a disputa pelo Trono de Ferro.

Tão poderosa é a forma como somos colocados dentro da história, que com a harmonia da narrativa seriada e a construção visual, temos o potencial de interpretar o que acontece antes do inverno, como as angústias e as imaginações, durante a sua chegada, em seu desenvolvimento, e o seu desfecho final com guerras, criaturas e mortes.

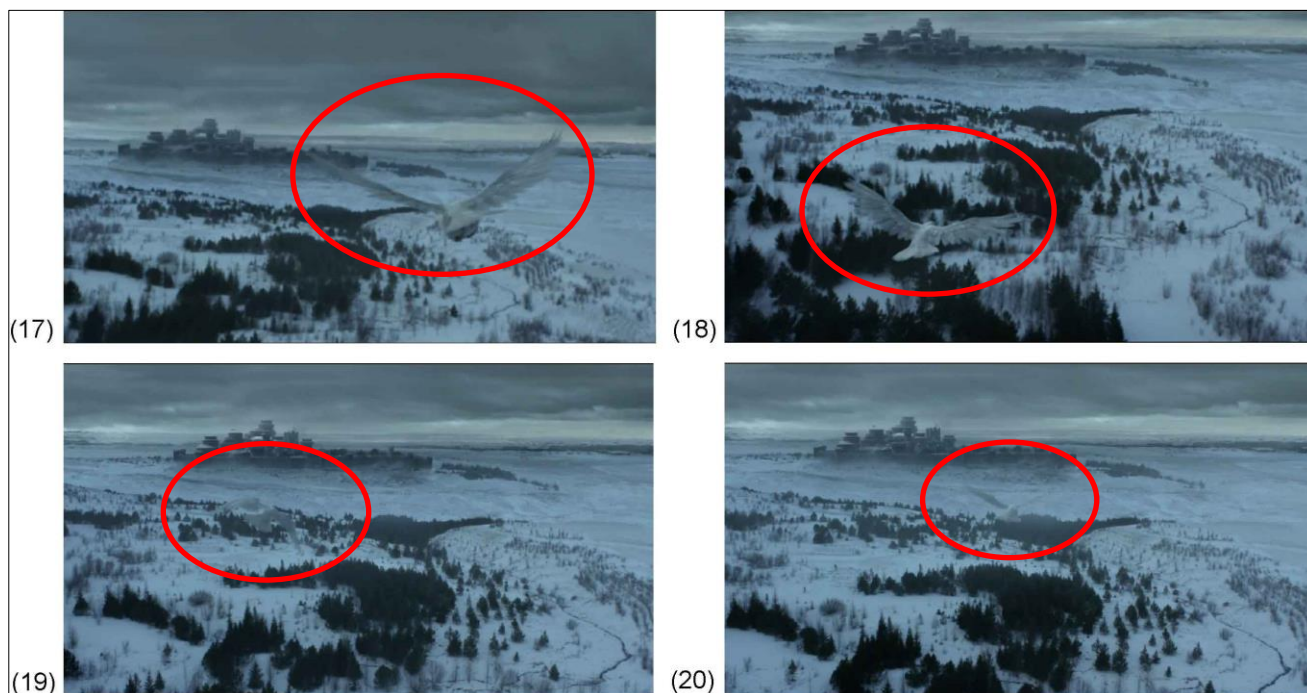
David Benioff e Daniel B. Weiss, diretores da série, conseguiram fazer com que a construção visual enaltecesse a estação do inverno, que com as escritas de George R. R. Martin, puderam anunciar e apresentar o inverno ao público, com toda a sua significação e simbologia.

Uma das representações mais fortes do anúncio da estação do inverno, que já era esperada por todos, dentro da literatura e visualmente, nos é apresentada no décimo episódio da série televisiva, quando um corvo branco chega às casas do continente de Westeros anunciando que finalmente o inverno chegou.

[...] O mestre estava em pé, na varanda varrida pelo vento, do lado de fora dos seus aposentos. Era ali que chegavam os corvos, depois de longos voos. [...] E na manhã anterior, um corvo branco tinha trazido notícias da própria Cidadela, há muito esperadas, mas não menos temíveis por isso, notícias do fim do verão (MARTIN, 2012, p. 7).

23 Nome dado ao período aonde uma terrível escuridão chegou ao continente de Westeros, durando uma geração e destruindo parte do mundo. Este fenômeno pode ser encontrado nos livros da série As Crônicas de Gelo e Fogo de George R. R. Martin e na série de TV Game Of Thrones.

Figura 23 – Anúncio para o inverno: O corvo branco



Fonte: Game Of Thrones, *Os Ventos do Inverno*, (T06E10, 2016).

A figura 23 nos mostra os frames (17 – 20) da cena construída sobre a narrativa dos livros de Game Of Thrones. Apresenta-nos o resultado da montagem, com o uso dos elementos e códigos da linguagem audiovisual para criar a atmosfera da metáfora visual, um símbolo, com planos que mostram o movimento do corvo enquanto sobrevoa o ambiente, dando sensação de leveza na fotografia, e sensação de profundidade, junto à complementação do cenário com nevoeiro, cores em tons cinza e branco e texturas em árvores cobertas de neve, que juntas nos fazem compreender o significado do inverno, como o frio supremo, a angústia e o temor pelas terríveis coisas.

O corvo branco, enviado pelos mestres de Vilavelha sinaliza a mudança das estações na série. E é ele que, além de representar a metáfora de anúncio do inverno, por meio da linguagem audiovisual, age como uma simbologia, remetendo uma significação a outras coisas, como a metáfora.

Ricouer (19--) já dizia que a metáfora mexe com a nossa imaginação e com seus símbolos cria novas conexões, fazendo-nos a pensar mais.

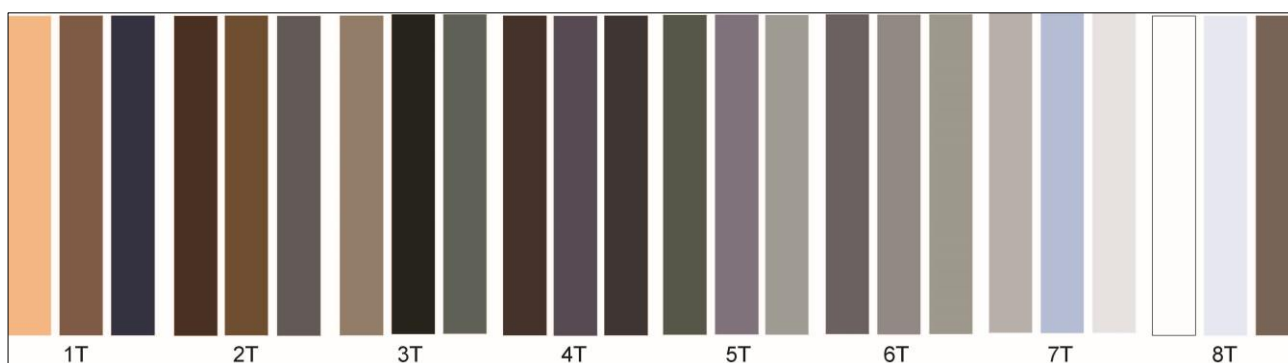
E por criar novas imaginações e conexões, com a chegada do inverno, como já mencionado, temos as terríveis criaturas, os caminhantes brancos, que desde a primeira temporada aparecem e retomam suas aparições a partir da sexta

temporada. Muitos acreditavam que as criaturas eram apenas lendas, até passarem a sofrer com essa ameaça de forma real na série.

A ameaça que fica cada vez mais perceptível com a neve, o frio e as noites longas, se torna agravante enquanto os caminhantes vão ficando mais fortes, desta maneira, inúmeras especulações surgiram que a série possui um paralelo com o aquecimento global, na sua busca da representação no inverno. De acordo com o autor George R. R. Martin (2019) existe este paralelo mesmo que seja de forma ampla, pois as pessoas de Westeros lutam pelo poder, ignorando a chegada do inverno, como é no nosso mundo real. Todos afrontam coisas como, política, dinheiro e mesmo sendo importantes, nada será importante se não estivermos mais aqui para lutar contra isso²⁴.

E é tão perceptível este desenvolvimento da chegada do inverno na série que é possível ser identificado na linguagem audiovisual pelo código das cores, que vão se tornando mais claras, mas que trazem a escuridão do inverno, como os tons azuis e cinzas, e tendo o branco remetendo ao gelo, de forma que contribuem com todo o quadro visual de Game Of Thrones. A seguir podemos perceber em uma paleta de cores esta evolução visual das cores, dividida por cada temporada, respectivamente:

Figura 24 – Paleta de cores de Game Of Thrones



Fonte: Paleta de cores elaborada pela aluna através da análise dos episódios da série Game Of Thrones. Acesso em: 23 maio 2019.

Ao analisarmos as cores como metáfora, em um contexto amplo, através da linguagem visual, que podem estar presentes em cenário, fotografia e figurino que os personagens trazem consigo, podemos defini-las como uma das principais

²⁴ Disponível em: <<https://www.greenpeace.org/brasil/blog/a-verdadeira-guerra-em-game-of-thrones-e-a-guerra-contra-as-mudancas-climaticas/>>. Acesso em: 23 maio 2019.

formas de anunciar o inverno em sua representação, pois no decorrer dos 73 episódios transmitidos entre 2011 e 2019, concluímos que os tons quentes, terrosos e vibrantes progressivamente foram sendo substituídos por tons frios, como o branco remetendo a neve e o inverno específico que conhecemos e interpretamos, o azul e o cinza na água e ao céu, como uma indicação e um declínio para o longo inverno na série.

Após a chegada do inverno e suas poderosas forças, podemos também ter a nítida sensação nos últimos episódios que o grande inverno já havia passado pelo menos a sua pior parte, por começarmos a encontrar alguns pontos novamente terrosos, mais ainda o inverno.

A complexidade de seu roteiro e a mistura de personagens com histórias, fez com que a série seja representada em diversas formas e contribuiu para que fosse possível prender a atenção do telespectador, ainda mais com o tão esperado inverno, que ao ser estudado nos passa a impressão que tudo o que está na tela é real, assim nos fazendo entender todos os passos, formas de um contexto de anúncio vindo de uma das narrativas seriadas televisivas mais chamativas da contemporaneidade.

4.3.1 Daenerys Targaryen: O frio

Da timidez a uma personalidade forte. Daenerys Targaryen da casa Targaryen, mais conhecida como Mãe dos Dragões, ou carinhosamente chamada de Dany, possui capacidade de comandar dragões, determinação, inteligência e forte senso de justiça.

A autoproclamada herdeira do Trono de Ferro é uma jovem que evoluiu com a série, em questão de sua personalidade, mas principalmente em relação ao seu estilo. De menina acanhada se transformou em uma mulher firme e trouxe seu visual marcante para a série com a chegada do inverno.

De cabelos esbranquiçados e dona de uma beleza encantadora (Martin, 2012), Daenerys também é conhecida como “A Não Queimada”, por conseguir tocar o fogo e não se queimar, e em muitas teorias ela é caracterizada e simbolicamente reconhecida como o fogo, visto que sabe lidar como ninguém com o fogo dos dragões.

E ao analisarmos a personagem podemos perceber que mesmo que ela esteja relacionada ao fogo na série ela carrega a metáfora do inverno enquanto personagem: seus cabelos brancos, que normalmente poderiam ser vermelhos ou alaranjados, para simbolizar o fogo. Mas por meio da linguagem visual temos os cabelos brancos na construção da figura.

Tal identificação nos faz perceber como a metáfora é marcante, pois ao vermos seus cabelos brancos lembramos a neve e seus flocos, que são brancos, e conseqüentemente o inverno. A ideia que temos é que o tom do cabelo está se unindo à estação, assim podemos sentir mais frio e a sensação de que os fios longos fazem parte de um contexto maior, auxiliando a estética da obra, envolvendo a direção de arte e sua fotografia.

Ao colocarmos os cabelos como uma das formas de representação do inverno, podemos notar que há outras obras audiovisuais que utilizam esta mesma ideia de cor de cabelo para uma história em atmosfera do inverno, como no filme O caçador e a Rainha do Gelo (2016) (21), Frozen (2013) (22). Tais cabelos representam a força, coragem, tenacidade, com referência à cor branca. Temos o gelo e o frio em seus nomes, e os cabelos surgem como fundo e atmosfera do inverno.

Figura 25 – Cabelos brancos no audiovisual



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponível em: <www.imdb.com>. Acesso em: 24 maio 2019

O cabelo branco, que de certa maneira é platinado, demonstra um lado forte e importante durante uma obra. Segundo Leloup (1998) cada parte do nosso corpo possui um significado de maneira simbólica. Em nossa cabeça tudo o que podemos encontrar é uma progressão do corpo, isto é, o que nos representa em nosso desenvolvimento e individualidades.

Para a Mãe dos Dragões, sua representação é tão relativa que conforme sua personalidade se desenvolve ela conquista mais alianças e seguidores durante o decorrer da história. As tranças, sempre presentes em seus penteados, vão aumentando, pois a cada vitória de seus Cavaleiros e dela mesma, uma trança é adicionada em seus cabelos, como sinal de símbolo e força, e parte de si própria. Da mesma forma que o inverno evolui, ela evolui e ganha mais força na trama, e seus cabelos são uma metáfora disso.

Figura 26 – Cabelo de Daenerys Targaryen

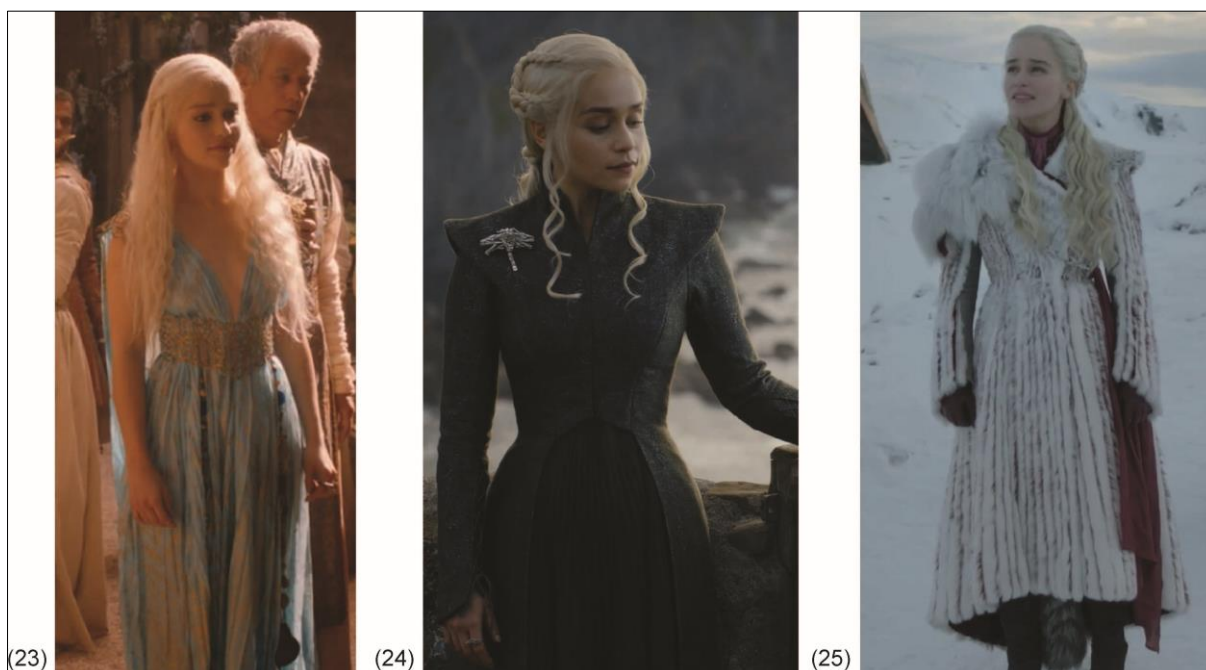


Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: (T1) Game Of Thrones, *O Inverno está chegando*, (T1E1, 2011); (T3) Game Of Thrones, *E Agora Sua Patrulha Termina*, (T3E4, 2013); (T5) Game Of Thrones, *Mate o Garoto*, (T5E5, 2015); (T7) Game Of Thrones, *O Dragão e o Lobo*, (T7E7, 2017); (T8) Game Of Thrones, *O Trono de Ferro*, (T8E6, 2019).

A representação do inverno por meio dos seus cabelos nos remete à linguagem audiovisual de figurino, mas que se completa em cenários e planos. Como o uso de uma leve maquiagem usada na pele clara da atriz, Emilia Clarke, nos faz imaginar diversas metáforas visuais, envolvendo o branco como a neve e o vento gélido. Pavis (2011, p. 171) já dizia que “Ao interpretar a maquiagem nos esforçamos não apenas para descrever a técnica e o traçado, mas também para compreender como ela modifica e até mesmo constitui o corpo humano e o imaginário ligado a isso.”.

Ao analisarmos as imagens surgidas pela montagem da série podemos perceber que com o passar do tempo a narrativa nos apresenta os elementos de Daenerys avançando em sua caracterização. Como, por exemplo, suas roupas evoluem de tecidos transparente e leves (23), para grossos e pesados (24), com a chegada da estação fria. Nos episódios finais da série, Daenerys utiliza um modelo de vestido com tecido semelhante a pelos da cor branca, com alguns detalhes em bordô e botas, para compor o figurino (25).

Figura 27 – Figurino de Daenerys Targaryen

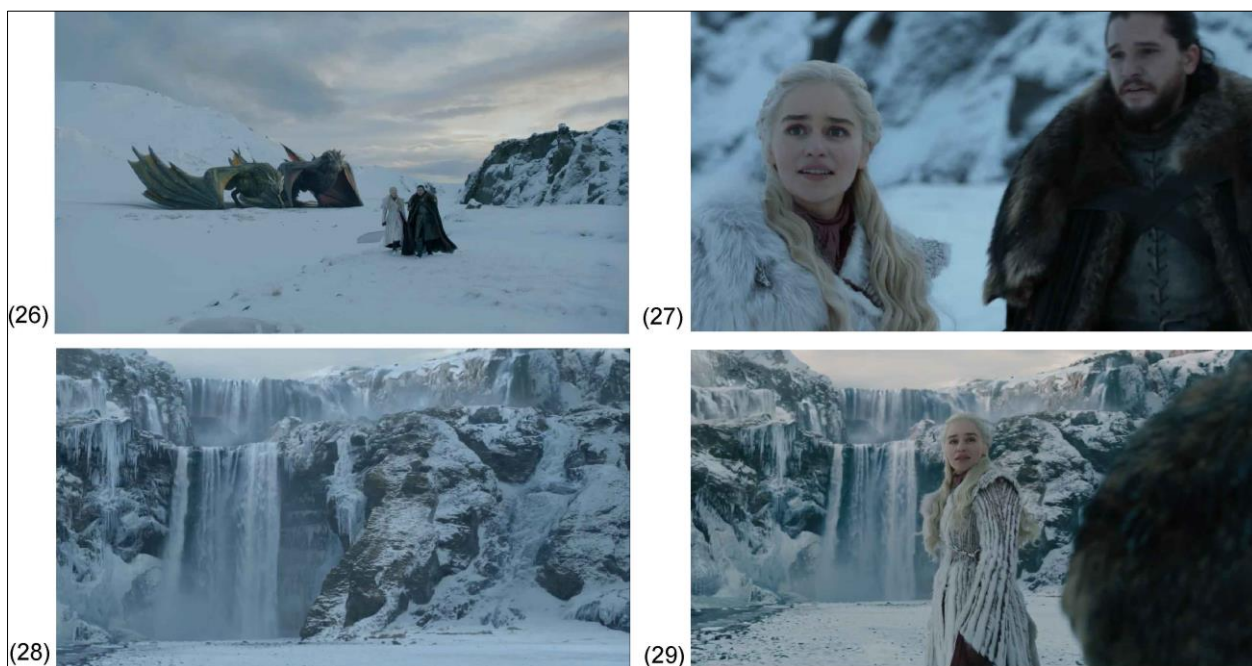


Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: (4) Game Of Thrones, *O Fantasma de Harrenhal*, (T2E5, 2012); (5) Game Of Thrones, *A Justiça da Rainha*, (T7E3, 2017); (6) Game Of Thrones, *Winterfell*, (T8E1,2019).

Juntamente com seu cabelo branco temos elementos da fotografia e os códigos que envolvem um cenário de gelo e cores do inverno como complemento da cena. Aqui nota-se o resultado de uma montagem, o cenário colocado sobre um plano que reflete uma fotografia esplêndida com as cores utilizadas que vimos anteriormente na paleta de cores na figura 24, sobre um ator que traz a nuance da atuação para a cena.

Colocada a metáfora em cada uma destas linguagens podemos sentir a sensação de frio pela utilização da representação do inverno no figurino, cenografia e cor, além da construção da personagem, como podemos verificar na figura 28.

Figura 28 – Inverno em Daenerys Targaryen



Fonte: Game Of Thrones, *Winterfell*, (T8E1, 2019).

Conforme Muniz (2004) a composição soma para a concepção do personagem e a expressividade do ator, que acrescentada com figurino, maquiagem, cores e cenários se integra maiores significados à narrativa visual.

Os efeitos de todas estas linguagens unidas nos apresentam o sentido pelo qual somos envolvidos por Daenerys: um vento nos cabelos da personagem, nos passa a sensação de frio com a complementação de seu figurino, influência e força.

4.3.2 Jon Snow: O lobo

De cabelos negros, estrutura magra e olhos cinzentos (MARTIN, 2012), Jon Snow, criado pela família Stark como filho ilegítimo de Ned Stark, é o herdeiro do Trono de Ferro, por ser o filho legítimo de Rhaegar Targaryen e Lyanna Stark, segundo teorias confirmadas ao final da sétima temporada da série.

Jon nasceu no Norte de Westeros, onde se encontra a parte fria do mapa, nevando em praticamente todas as estações, que por muitos anos foi considerado filho bastardo de Ned Stark, e segundo George R. R. Martin (2012) quem é nortenho e nasce como bastardo, tem seu sobrenome substituído pela palavra “*snow*” e não pelo nome da casa, por isso o personagem se chama Jon Snow.

Ao pararmos para pensar que cada personagem nos traduz uma metáfora do inverno, ao interpretarmos seu nome notaremos que Jon já possui uma representação de metáfora em seu próprio nome, onde *snow* em nosso idioma, o português, significa neve. Desta forma, uma palavra nos reflete muito ao que um personagem representa ser e nascer no frio e levar seu nome para outras possíveis compreensões.

Apesar de ter descoberto não ser um Stark, Jon sempre se mostrou verdadeiro a sua casa de criação, mostrando-se bondoso, honrado e praticante de suas ações de acordo com os princípios de lealdade da família Stark. Com o lobo de símbolo da casa, ele assim como seus irmãos, possuía um de estimação. O de Jon se chamava Fantasma e era branco como a neve, transformando-se também em uma significação e símbolo do inverno.

Trevi (1996) diz que um simbolismo engloba um mundo fascinante de classes e ideias de significados, onde uma mesma palavra se designa a outras formas, podendo ser de signo e se transformando em várias representações, assim como as metáforas encontradas na série.

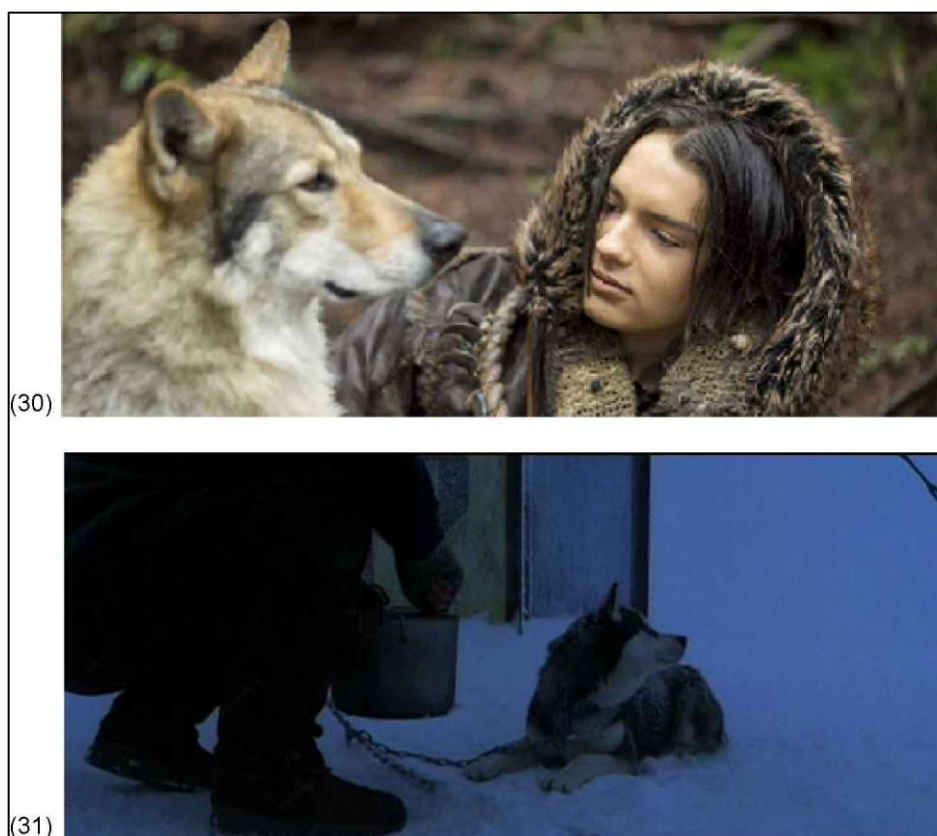
Figura 29 – O lobo Fantasma



Fonte: Game Of Thrones, *O Inverno está chegando*, (T1E1, 2011).

O lobo, animal mamífero é originário da Era Glacial, onde muitas vezes era considerado um animal selvagem, traz consigo uma pelugem que encanta, e é o animal referência do inverno, pois vive no gelo. E ao analisarmos o lobo como meio de representação do inverno, podemos encontrá-lo em inúmeras obras audiovisuais que se passam no frio, como no filme Alfa (2018) (30) e Resgate Abaixo de Zero (31), por exemplo.

Figura 30 – Lobo no audiovisual



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.imdb.com>. Acesso em: 13 jun. 2019.

Representando a matilha, o lobo como símbolo máximo da família Stark foi sempre levado com significado por Jon Snow, que para espantar o frio, utilizava um manto com pelos acima dos ombros, em sua capa.

O manto que Jon utiliza, ganha cada vez mais tons escuros conforme evolui e vai ganhando experiência na trama e desenvolvendo sua originalidade. Sua caminhada na série começa quando ele sai de casa para viver na Patrulha da Noite, a qual é a ordem militar que tem por função assegurar que nada de ruim ultrapasse

a imensa estrutura de gelo, conhecida como Muralha, que separa os reinos de terras não conhecidas e de criaturas más.

Em sua casa, a dos Starks, no início da série, Jon utiliza um pelo de boa qualidade e pequena, pois ele ainda é adolescente (32), mas a partir de sua chegada à Patrulha da Noite, ele tem como juramento usar apenas a cor preta, a qual é a cor dos homens da Patrulha, e por consequência disto são chamados de corvos, seu lobo sobre os ombros então é trocado por um de pouca qualidade, sempre respeitando a cor designada (33).

E ao passar por conflitos, evolução e maturidade, no decorrer da série, seu pelo começa a ficar mais forte e maior, principalmente quando ele é eleito o Senhor Comandante da Patrulha da Noite. Ao se desenvolver como comandante e ver seu potencial ser colocado como forma de vida e proteção para todos, o personagem começa a transmitir aos espectadores a sensação de confiança e sabedoria.

Com o passar da narrativa e os acontecimentos, Jon acaba saindo da Patrulha da Noite e volta à Winterfell, seu lar da casa Stark, e se torna Rei do Norte, como resultado podemos notar de maneira mais forte que o lobo em seus ombros cresceu e volta a ter maior qualidade, podendo ser encontrada algumas fragmentações de pelo em seu novo manto, desempenhando papel importante em complementação ao figurino e a sua personalidade (34).

O manto de Jon Snow, como forma de representar, caminha com sua história dentro da série como arco fundamental de sua transformação. Tal arco nos faz perceber que depois de compreendido todo o roteiro apresentado ao público de forma visual, nos leva ao caminho final da série de forma marcante, pois depois de sua trajetória, ao final da oitava temporada, Jon retorna à Muralha para ser novamente um irmão da Patrulha da Noite, mas desta vez não por vontade própria, mas sim por uma sentença. Desse modo, novamente podemos notar que ele volta a utilizar o lobo e o pelo preto sobre o seu manto (35). Analisamos isso na figura 31.

Muniz (2004) aponta que a linguagem do guarda-roupa, igual às outras linguagens, como a verbal, serve para fazer surgir significados, mas também para desenvolver ideologias, conforme as representações transmitidas.

Tal desenvolvimento nos faz refletir acerca da metáfora encontrada nas características da figura, ou seja, a metáfora do inverno de Jon se representa no seu manto com a pele de lobo. O lobo no código audiovisual de figurino se fortalece e cresce com a metáfora do inverno, pois nos faz entender a evolução do

personagem, sendo uma metáfora própria. Jon aumenta a pele sobre sua capa por proteção do frio, mas nos passa a sensação de poder e liderança com a linguagem utilizada na montagem desta representação.

Figura 31 – Figurino de Jon Snow



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: (7) Game Of Thrones, *O Inverno está chegando*, (T1E1, 2011); (8) Game Of Thrones, *As Terras Noturnas*, (T2E2, 2012); (9) Game Of Thrones, *Os Últimos Starks*, (T8E4, 2019); (10) Game Of Thrones, *O Trono de Ferro*, (T8E6, 2019).

O manto é importante: representa a experiência e destreza adquiridas na jornada do personagem, introduzindo a força de sua presença na série.

Pavis (2011, p. 163) afirma que “Na medida em que o figurino constitui muitas vezes o primeiro contato, e a primeira impressão, do espectador do ator e sua personagem, é por ele que poderíamos começar a descrição.”.

Também conforme Pavis (2011) podemos considerar as roupas como uma cenografia ambulante, pois é poderosa e pode se transportar com o ator. Pois esses quadros percebidos nos fazem, a partir da linguagem audiovisual e sua montagem, refletir acerca do espetáculo que está sendo possível representar de uma cena a outra, como o manto de Jon, que com seu pelo caminha pela série conforme ambos se desenvolvem.

Figura 32 – Inverno em Jon Snow



Fonte: Game Of Thrones, *Winterfell*, (T8E1, 2019).

À proporção que nos deparamos com tal significação conhecemos e compreendemos o que se passa com Jon. Ao circular com seu manto de pelos nos frios cenários da série podemos imaginar como o inverno encaminha-se para este personagem. Temos a metáfora do lobo na busca de seu espaço, que traz enriquecimento à obra apresentada.

4.3.3 Rei da Noite: A sombra

Já dizia Melissandre, a mulher vermelha em Game Of Thrones que “os ventos frios estavam próximos e a noite é escura e cheia de terrores.”²⁵, e desde a primeira temporada, a série deixou evidente que o continente de Westeros tinha uma grande ameaça além da sua Muralha. Todos sabiam que algo muito impressionante poderia acontecer com a chegada do inverno. Apesar de se mostrarem apenas lendas, anteriormente já haviam aparecido em cena, nos deixando com ar de curiosidade e receio do que poderia surgir.

²⁵ Fala vinda dos livros da série As Crônicas de Gelo e Fogo e retratada na série de TV Game Of Thrones.

Mas inicialmente, enquanto reis e rainhas lutavam para conquistar o Trono de Ferro e mostrar seus poderes de liderança e força, uma força ainda maior chegava com a vinda do inverno. No decorrer de sua narrativa a série nos apresentou fragmentos que tal ameaça além de representar o medo, finalmente traria o inverno para a série.

Eventualmente, com o desenvolvimento da obra nos apresentando elementos significativos dentro das cenas e com a mídia aclamando pela aparição de possíveis criaturas, fomos percebendo que havia a existência de seres que faziam parte da tão esperada estação.

E quanto mais o inverno estava próximo fomos capazes de sentir que essa força ficava mais forte e aparente em toda a obra. Do mesmo modo que foi se intensificando, ao chegar o ápice do principal do inverno retratado na série, que envolvia o poder, o medo e a obsessão, a estação ganhou um rosto, o chamado Rei da Noite, o qual é a representação máxima da estação.

Figura 33 – O Rei da Noite



Fonte: Game Of Thrones, *Além da Muralha*, (T7E6, 2017).

Visto com os caminhantes brancos em visões de Bran Stark, e pessoalmente por Samwell Turly, Jon Snow e seus irmãos da Patrulha da Noite, o Rei da Noite, uma criatura de aproximadamente 10 mil anos, tem poderes de controlar e reviver pessoas e animais. Ele volta após um longo verão com seu exército dos mortos para

destruir o mundo e as memórias que Bran Stark possui referente à vida de todos, pois com esta destruição, ele destrói todos, podendo ele viver em um mundo cruel e de puro inverno.

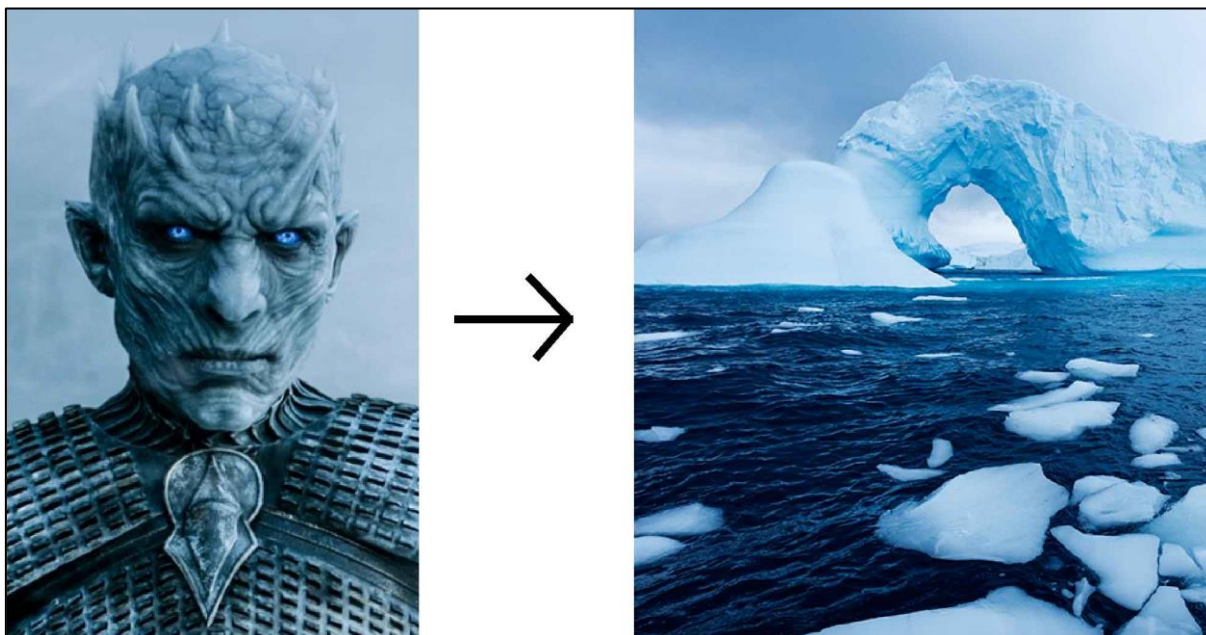
Desde a quarta temporada de Game Of Thrones podemos perceber suas aparições, mas foi a partir da sexta temporada que ficamos conhecendo suas origens e sua verdadeira força. Na última temporada da série ele finalmente chegou às terras de Westeros e foi possível perceber a grande metáfora do inverno na série, que com toda a união dos elementos traz um resultado incrível e marcante ao público.

Ao analisarmos, o Rei da Noite nos mostra ser a principal representação da metáfora do inverno na série, pois é quando ele chega que a estação também se mostra presente. Temos o frio extremo, muita neblina e neve, e as cores se transformando, sempre remetendo ao receio e medo sentido por todos.

O ponto primordial da metáfora do inverno envolvendo o Rei da Noite é sua constituição: ele é todo feito de gelo: sua face, seu corpo, seu figurino. Tudo envolve, neste personagem, o lado ruim do inverno. Isso faz nossa imaginação crer que tal construção traz a personificação do inverno na trama, uma metáfora viva do inverno.

Do gelo em sua constituição temos a frieza e nos remete ao estado sólido, duro e rígido. Branco, azul a transparências: aqui precisamos ver as cores em seus aspectos negativos: seu nome já diz- ele é da noite, é escuro, ele é sombra. Na figura a seguir podemos ver uma comparação entre o Rei da Noite e um elemento de ordem natural. Lado a lado encontramos a verdadeira face do Rei da Noite: um inverno gelado e escuro.

Figura 34 – Constituição: o gelo



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.pinterest.com>. Acesso em 13 jun. 2019.

Isso é somente possível graças à linguagem audiovisual utilizada na série para criação das imagens, de forma a nos mostrar uma construção, que parte de uma abordagem ampla, a apresentação de um tema, trabalhado de forma criativa para chegarmos à montagem do Rei da Noite. Podemos perceber que com o uso do figurino, cores, iluminação, planos com destaque a detalhes, relações com o cenário, além do papel do ator e do trabalho de fotografia, temos um Rei da Noite que personifica o inverno.

A aparência e personalidade do inverno aqui demonstrado por este personagem nos traz uma identidade: temos um nome- remetendo à noite nos passa o ar de escuridão, mas também poder (temos um rei). Ligado à sombra, essa expressão do inverno remete ao tempo ruim que chega, compreende o mal, o medo e a emoção, colocado em cena de forma personificada, que nos toca e faz perceber e sentir o mais temível da estação.

Figura 35 – A sensação do Rei da Noite



Fonte: Game Of Thrones, *Durolar*, (T5E8, 2015).

Segundo Pavis (2011) o ser humano possui a expressão emocional revelada com choros, sorrisos, comportamentos e inúmeras outras formas que são reconhecidas e conseqüentemente geram ao espectador situações que estruturam a representação.

Assim, podemos entender que a metáfora apresentada visualmente pelo Rei da Noite é acionada em nossas mentes nos levando a sensações que descrevem e nos colocam dentro da cena, como se fosse real.

Como na chegada do inverno, que além de ser representada pelo símbolo do corvo branco, na oitava e última temporada, esta chegada se apresenta com a metáfora do Rei da Noite na Batalha de Winterfel, onde se pode analisar que conforme o exército dos caminhanes avançam e sua aparição entra no espetáculo, a série atinge o seu ponto mais alto das frases “O inverno está chegando” e “A noite é escura e cheia de terrores”, pois ele realmente chega e está ali, com muito vento, extremo gelo e muita escuridão.

Temos a perversidade ali contida em cena, que surge na iluminação escolhida, em cenário que envolve o vento e o frio, que na junção com a fotografia, trará o ar sombrio do personagem. Os movimentos contidos na imagem são

demonstrados por planos fechados, para que assim se passe a ideia de rigidez e controle.

Figura 36 – A metáfora: O Rei da Noite



Fonte: Game Of Thrones, *A Longa Noite*, (T8E3, 2019).

Aumont (2010) assinala que a imagem nos transmite uma relação com o nosso mundo, de modo simbólico, trazendo valores e associações; de modo epistêmico, há formas visuais ou não para a interpretação, como o caminho do Rei da Noite até sua chegada como inverno; e de modo estético, que nos agradam e criam efeitos de acordo com o que está sendo visto.

A maneira como a figura é colocada em todo o conteúdo da série, demonstra que é possível que se construa uma metáfora do inverno significativa e capaz de nos fazer refletir e imaginar uma atmosfera própria trazida pela narrativa. A estação chega à tela também na forma de uma criatura má, em uma concepção épica em torno do inverno.

“O mundo é grande e lindo.”

George R. R. Martin

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A representação do inverno em metáforas, fonte de inspiração deste estudo, demonstrou como sua presença leva a uma imaginação que expande nossa visão do real, especialmente com o uso do audiovisual.

Assim, ao final, partimos da questão norteadora proposta: **De que forma a metáfora do inverno pode ser representada a partir da linguagem audiovisual na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones?** Com nosso direcionamento rumo ao encontro de metáforas que fossem representativas, fomos capazes de alcançar os resultados que envolviam o problema inicial, ao entender teorias relacionadas à metáfora que exhibe sua presença vinda de antigos estudos, como de Aristóteles, o qual contribuiu para inúmeros outros entendimentos.

Com suas características a metáfora se mostrou única e eficaz de diversas formas, com sua utilização diária em nossa linguagem verbal e textual, em desenhos, na arte, na publicidade e fotografia, como também foi encontrada em imagens e cenas que englobam o audiovisual, ponto principal deste estudo. Portanto, com o auxílio de teorias pertinentes compreendemos que a metáfora envolve incontáveis aspectos, chegando-se à conclusão que uma das maneiras mais representativas de metáfora envolve a construção visual, por meio da linguagem audiovisual, espaço fundamental para estabelecer e permitir a interpretação, fazendo aumentar nossa imaginação.

Com o intuito de possibilitar o estudo de caso tivemos a busca de uma organização dos capítulos em torno de uma divisão específica envolvendo teóricos em suas respectivas áreas, com abordagens pertinentes, o que foi de grande relevância para fazer compreender o quão profundo e necessário é o estudo bibliográfico.

As metáforas estão presentes em nosso dia a dia, em tudo que nos cerca, assim como a linguagem audiovisual. Compreendemos claramente sua presença também na contextualização da estação escolhida- o inverno, e também buscamos elementos de influência e desenvolvimento de seus significados na sociedade. Temos um imaginário em torno da estação, sentimos sua aura, sua força e presença, que se reflete em cores, registro de paisagens, escolha de roupas e até sabores.

Com a união deste conhecimento foi realizada a análise da série Game Of Thrones, que cativou milhões de fãs, com marcos incríveis, onde foi possível encontrar metáforas significativas do inverno, retratado em elementos que envolvem a linguagem audiovisual. Isso faz com que a composição das imagens construa metáforas mágicas, vindas de uma narrativa que engrandece as novas formas audiovisuais.

No sentido de ver um macro em torno da série selecionada, somos capazes de encontrar uma significação do inverno de acordo com a montagem, em uma junção que envolve também o uso de cor, símbolos e inúmeras possibilidades, que aqui formaram e representaram as metáforas.

Tais representações se tornaram eficientes para a clareza e envolvimento da produção, para criar uma interpretação dos espectadores favorável para construí-la com múltiplos processos, que só se tornaram possíveis graças aos livros de George R. R. Martin da série de livros de fantasia épica, As Crônicas de Gelo e Fogo, que se transformou em uma das elaborações audiovisuais de maior repercussão mundial.

Game Of Thrones, como série de TV, trouxe com sua elaborada linguagem, imensas interpretações de sentimentos e sensações de um inverno tão esperado e representado na história. São as execuções e magia da linguagem audiovisual, que farão com que o espectador, seja onde for que ele esteja, possa sentir, imaginar e ter a sensação que o frio está mais frio, ou que, mesmo se for em um verão, que ele se torne congelante como o inverno.

As séries que atualmente possuem a preferência do público têm caráter televisivo, e com moldes ideais contribuem com o alcance e fidelização do público. Essa fidelização ocorre porque o público gosta e participa da história introduzida, que possui como base a narrativa seriada televisiva de forma fragmentada, isto é, dividida, diferente dos filmes que são produções sem interrupções, pois seu enredo é normalmente organizado em forma de capítulos ou episódios.

E por estar cada vez mais evoluindo e desenvolvendo o audiovisual, podemos notar que as séries trazem em sua essência um caminho grande que pode levar adiante novos estudos que nos levam muito além da interpretação. Existem diversas maneiras de representar em obras audiovisuais, inclusive as séries, que se tornam gradativamente mais contempladas.

Assim, o conjunto de ideias que partiu de palavras-chave e resultou a um expressivo conteúdo, onde compreende-se o encantamento, representação, tal

como significação, nos faz criar ilimitadas possibilidades de reproduzir e interpretar algo em diversas palavras e aspectos, como sentimentos e sensações.

O audiovisual trabalha com combinações de sons e imagens, e conseqüentemente, linguagem. Ele molda e configura funções que contribuem para que uma obra possa ser traduzida em impressões, que podem ser percebidas pelo espectador ao assistir uma série, um filme, etc. Isso envolve a construção das metáforas, que nos fazem identificar como um significado pode remeter a outro, onde sua ligação pode ser infinita ao ponto de podermos sempre criar novas ideias e novos conceitos.

Ao se ligar tais assuntos com todo o caminho percorrido é importante ressaltar que cada detalhe foi incluso de forma a abordar como uma representação envolve diversos elementos, traz a verdadeira alma de uma composição, em um tema tão específico como o inverno, que pode não ser a estação do ano favorita de muitos, mas pode-se dizer que sua presença é marcante em nossas vidas, como no nosso estado, o Rio Grande do Sul, seja pela sua beleza ou por seus costumes.

Tal composição aqui apresentada, como já mencionada, foi capaz de trazer a delicadeza e sutileza das metáforas, um conceito que pode ser explorado de forma rica e criativa pelo audiovisual.

A partir deste estudo e os resultados da análise podemos descobrir que há abertura de novos caminhos com base em possibilidades que podem ser exploradas, onde a representação conversa com o audiovisual, multiplicando as formas de ver uma obra.

Acreditamos em novas ideias e vontades, para que a partir deste processo e conhecimento possa haver novos motivos para seguir com nossos estudos acadêmicos. Que possamos analisar novos aspectos do audiovisual, de forma contínua, conjunta e criativa, contribuindo para novas discussões sobre as imagens da atualidade.

REFERÊNCIAS

- ANAZ, Silvio. De onde vem o imaginário dos filmes e séries de sucesso. **Revista RuMoRes – Revista Online de Comunicação, Linguagem e Mídias**, São Paulo (On Line), v. 11, n. 22, p. 4-6, jul-dez. 2017. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/Rumores/issue/view/10304/1174>>. Acesso em: 26 jan. 2019.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa, Portugal: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 1994. p. 316.
- AUMONT, Jacques (Org.) et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papyrus, 1995. p. 310.
- _____. **A Imagem**. 15 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010. p. 331.
- BORDENAVE, Juan E. Díaz. **O que é Comunicação**. São Paulo: Brasiliense, 2006. p. 105.
- BRANDÃO, Roberto de Oliveira. **As Figuras de Linguagem**. São Paulo: Ática, 1989. p. 92.
- CÂMARA, Naiá Sadi; SOUZA, Kélica. Andréa Campos de. A complexidade narrativa em Game Of Thrones. **Anais do SILEL**, Uberlândia: EDUFU, v. 3, n. 1, p. 1-12, 2013.
- CANTO, Eduardo Leite de. **Ciência Naturais: aprendendo com o cotidiano**. 4. ed. v. 1. São Paulo: Editora Moderna, 2012.
- CERVO, Amado L; BERVIAN, Pedro A. **Metodologia Científica**. 5 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. p. 242.
- ECO, Umberto. **Interpretação e Superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 1993. p. 184.
- _____. **Os Limites da Interpretação**. 1 ed. São Paulo: Perspectiva, 1999. p. 315.
- _____. **Semiótica e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Ática S.A, 1991. p. 304.
- _____. **Tratado Geral de Semiótica**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 282.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990. p. 227..
- JACOBY, Henry. Wargs, criaturas e lobos que são gigantes: mente e metafísica à moda de Westeros. In: _____. **A guerra dos tronos e a filosofia: A lógica golpeia mais profundamente que as espadas**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. p. 129-142.
- JÚNIOR, Francisco das Chagas Fernandes Santiago. **Entre a representação e a visibilidade: alguns dilemas da relação história e cinema**. Londrina, Domínios da Imagem, ano II, n. 3, p. 65-78, 2008.

JUSTAMAND, Michel. As Pinturas Rupestres do Brasil: Memória e Identidade Ancestral. **Revista Espaço Acadêmico**, Tubarão, v.1, n.2, p. 118-141, jan-abr. 2014.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 228.

LELOUP, Jean-Yves. **O Corpo e seus Símbolos: Uma antropologia essencial**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998. p. 133.

LIMA, Everaldo José Machado de. **A Visão do Professor de Ciências Sobre as Estações do Ano**. 2006. 119 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Universidade Estadual de Londrina, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, 2006.

MALRIEU, Philippe. **A construção do imaginário**. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget, 1996. p. 244.

MARTIN, George R. R. **A Fúria dos Reis**. As crônicas de gelo e fogo. 2. ed. São Paulo: Leya, 2012. p. 1190.

_____. **A Guerra dos Tronos: As crônicas de gelo e fogo**. 2. ed. São Paulo: Leya, 2012. p. 1059.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 2003. p. 279.

MENDONÇA, Francisco. DANNI-OLIVEIRA, Inês Moresco. **ClimAtologia: noções básicas e climas do Brasil**. 1. ed. São Paulo: Oficina de Textos, 2007. p. 206.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 347.

_____. **A Significação do Cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 295.

MORIN, Edgar. **Le cinéma ou L'homme imaginaire: essai d'Anthropologie Sociologique**. Paris: Les Editions de Minuit, 1995. p. 250.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os Nus: O figurino em cena**. 1 ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004. p. 324.

NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária: subsídios para a criação de figurino**. Rio de Janeiro: SENAC, 2003, p. 303.

PAVIANI, Jayme. **Conhecimento científico e ensino: Ensaio de epistemologia prática**. Caxias do Sul: Educs, 2006. p. 87.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos: teatro, mímica, dança-teatro, cinema**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. p. 323.

REVISTA FAMECOS. Porto Alegre. **O imaginário é uma realidade**, Michel Maffesoli. n° 15, 2001- . Quadrimestral.

RICOUER, Paul. **A Metáfora Viva**. Porto, Portugal: Rés, 19--. p. 481.

SENAI. **Alma brasileira**: inspirações e tendências para design de moda : outono-inverno 2008. São Paulo: SENAI, 2007. p. 100.

TREVI, Mario. **Metáforas del Símbolo**. Barcelona: Anthropos, 1996. p.163.

TRINTA, Aluizio R. **Marshall McLuhan, Essencial**. Juiz de Fora: Facom, UFJF, v.6, n. ½, p. 1-14, 2003.

SITES CONSULTADOS

EXAME (Brasil). **11 Maneiras de o clima influenciar o comportamento e a saúde**. 2016. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/11-maneiras-de-o-clima-influenciar-o-comportamento-e-a-saude/>>. Acesso em: 07 fev. 2019.

G1. com. **Chanel deixará de usar pele de animais em coleções**. 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2018/12/05/chanel-deixara-de-usar-peles-de-animais-em-colecoes.ghtml>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

GREEN PEACE (Brasil). **A verdadeira guerra em Game Of Thrones é a Guerra contra as mudanças climáticas**. 2019. Disponível em: <<https://www.greenpeace.org/brasil/blog/a-verdadeira-guerra-em-game-of-thrones-e-a-guerra-contra-as-mudancas-climaticas/>>. Acesso em: 23 maio 2019

HISTORY (EUA). **Nicolau Copérnico**. Disponível em: <<https://seuhistory.com/biografias/nicolau-copernico>>. Acesso em: 11 fev. 2019.

HOSPITAL SANTA MÔNICA (Brasil). **Depressão Sazonal: como o inverno influencia o humor?**. 2018. Disponível em: <<https://hospitalsantamonica.com.br/depressao-sazonal-como-o-inverno-influencia-o-humor/>>. Acesso em: 05 fev. 2019.

MEDIUM (Membros Brasil). **Artigo: O Efeito Kuleshov e seu poder**. 2018. Disponível em: <https://medium.com/@Blueno_Araujo/artigo-o-efeito-kuleshov-e-seu-poder-d11d339777bf>. Acesso em: 02 jun. 2019.

MEIO E MENSAGEM (Brasil). **O peso do inverno nas decisões de consumo**. 2017. Disponível em: <<http://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/04/18/o-peso-do-inverno-nas-decisoes-de-consumo.html>>. Acesso em: 8 fev. 2019.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES (Brasil). **O inverno influencia os cuidados diários com o Parque Zoobotânico do Museu Goeldi**. 2016. Disponível em: <<https://www.museu-goeldi.br/noticias/o-inverno-influencia-os-cuidados-diaricos-com-o-parque-zoobotanico-do-museu-goeldi>>. Acesso em: 01 fev. 2018.

VEJA (Brasil). **Pinturas rupestres de milhares de anos são descobertas na Espanha**. 2016. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/ciencia/pinturas-rupestres-de-milhares-de-anos-sao-descobertas-na-espanha/>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

YOU TUBE (Brasil). **Estações do ano (vídeo aula de geografia)**. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qejc-mAObgw>>. Acesso em: 14 fev. 2019.

FILMOGRAFIA

ALFA. Direção: Albert Hughes. Produção: Andrew Rona e Albert Hughes. Estados Unidos: Sony Pictures, 2018. DVD, (96 min), cor.

CRÔNICAS DE NATAL. Direção: Clay Kaits. Produção: Chris Columbus, Michael Barnathan e Mark Radcliffe. Estados Unidos: Netflix, 2018. HDTV-Streaming, (104 min), cor.

FROZEN: Uma aventura congelante. Direção: Chris Buck e Jennifer Lee. Produção: Peter Del Vecho. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013. DVD, (102 min), cor.

GAME Of Thrones. Box 1^o-8^o Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D. B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2011-2019. DVD, (50-82 min), 73 ep, cor.

MARIA Antonieta. Direção: Sofia Coppola. Estados Unidos, França e Japão, 2006. DVD, (123min), cor.

O CAÇADOR e a Rainha do Gelo. Direção: Cedric Nicolas-Troyan. Produção: Joe Roth. Estados Unidos: Universal Pictures, 2016. DVD, (114min), cor.

O FABULOSO Destino de Amélie Poulain. Direção: Jean-Pierre Jeunet. Produção: Claudie Ossard. França e Alemanha: Lumière, 2001. DVD, (122min), cor.

OS OITO ODIADOS. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Richard N. Gladstein, Shannon McIntosh e Stacey Sher. Estados Unidos: The Weinstein Company, 2015. DVD, (187 min), cor.

O REGRESSO. Direção: Alejandro G. Iñárritu. Produção: Arnon Milchan, Steve Golin, David Kanter, Alejandro G. Iñárritu, Mary Parent, James W. Skotchdopole e Keith Redmo. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2015. DVD, (156 min), cor

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Produção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Paramount Pictures e Universal Pictures, 1960. DVD, (109min), p&b.

RESGATE Abaixo de Zero. Direção: Frank Marshall. Produção: Patrik Crowley e David Hoberman. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 2006, (120 min), cor.

APÉNDICE

UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL

PAMELA CORSO

**METÁFORAS DO INVERNO:
UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÃO NA SÉRIE GAME OF THRONES**

Caxias do Sul
2018

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

PAMELA CORSO

**METÁFORAS DO INVERNO:
UM ESTUDO SOBRE REPRESENTAÇÃO NA SÉRIE GAME OF THRONES**

Projeto de Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado como requisito para
aprovação na disciplina de Monografia I.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida
da Silva

Caxias do Sul
2018

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	04
1.1 PALAVRAS-CHAVE	07
2 TEMA	08
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	08
3 JUSTIFICATIVA.....	09
4 QUESTÃO NORTEADORA	12
5. OBJETIVOS	13
5.1 OBJETIVO GERAL	13
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
6. METODOLOGIA	14
7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	21
7.1 GAME OF THRONES	21
7.2 INVERNO	24
7.3 LINGUAGEM AUDIOVISUAL	28
7.4 METÁFORA	30
7.5 NARRATIVA SERIADA TELEVISIVA	33
8. ROTEIRO DOS CAPÍTULOS	36
9. CRONOGRAMA	37
REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

Não só de imagens e sons se resume o audiovisual, é também a partir de suas construções e avanços que os nossos sentidos e emoções permitem sentir e interpretar, assim entendendo a verdadeira história por trás de uma grande produção.

O audiovisual, que envolve a comunicação com imagens e sons, é um gerador de emoções e sonhos, muitas vezes surreais. Torna-se uma arte, que provoca percepções inexplicáveis e estabelece uma estética a qual podemos refletir, fazendo que o espectador sinta raiva, medo, tristeza, felicidade e variados sentimentos em relação ao que se está assistindo.

Os materiais produzidos são apresentados no mundo atual com inúmeras dimensões imaginárias, que exploram a interpretação e a representação do espectador, com todas as possíveis formas de utilização.

A **linguagem audiovisual**, com suas possibilidades para a interpretação, é caracterizada por ser não apenas visual, mas também verbal e sonora. Envolve tudo o que podemos ver e ouvir, estando por trás de todas as situações apresentadas em uma cena, seja ela com ou sem efeitos especiais. Integra-se às imagens em movimentos o uso de tecnologias em desenvolvimento, que engrandecem o poder de percepção de uma produção.

Assim, há momentos em que encontramos referências **metafóricas** que engrandecem o telespectador com entretenimento, desta maneira, associando a estética audiovisual à interação do espectador.

A **metáfora** une-se à **linguagem audiovisual** e juntas exibem representações audiovisuais estéticas, simbólicas, compreensíveis e criativas aos olhos do público. McLuhan (2003 apud TRINTA, 2003, p. 3), filósofo e teórico comunicador, diz, que “**Metáforas** intrigam; instigam, implicam, magnetizam, aturdem. Fascinam, sempre”.

Nesse sentido, podemos perceber que a interpretação do público é gerada de acordo com a significação de um conteúdo, que pode ser apresentado também em **metáforas**, transformando em formas essenciais à compreensão de conjuntos de imagens, sons, cor, símbolos e inúmeras percepções humanas.

Produzir clareza e envolvimento em uma produção para uma interpretação que constrói uma criação é o resultado de múltiplos processos dentro do audiovisual.

É por trás destes processos que a mágica acontece, pois é nos bastidores que se encontram muitos profissionais, como cenografista, diretores, figurinista, e vários outros, que utilizam sua experiência para que algo importante seja representado e percebido de forma correta no resultado final.

Estes especialistas são fundamentais por serem os responsáveis em trazer o magnífico do audiovisual para fora das telas. Sendo que, esse magnífico pode ser encontrado em infinitos tipos de elaborações audiovisuais.

Todo conteúdo criado necessita de todos estes aspectos, de um enredo e a composição de uma narrativa, como as novelas, os filmes e documentários, mas atualmente as séries, ponto principal deste feito, estão ganhando cada vez mais destaque. Por possuírem uma narrativa seriada de caráter televisivo que com os moldes ideais contribui com o alcance e fidelização com o público, transformam a composição das cenas de modo a transmitir de forma exata a mensagem pretendida ao espectador, auxiliando a criação de sensações, ideias e percepções. Trazer essa transmissão é fazer sentir, além de assistir.

A **narrativa seriada televisiva** juntamente a **metáfora**, em conjunto com a **linguagem audiovisual**, irá ser apresentada no futuro estudo nas mais essenciais formas de interpretar e representar. Deste modo, com a utilização de variados estudos e análises que possibilitam criar efeitos, emoções e especialmente sensações, será evidenciado as principais representações do **inverno**, dentro do audiovisual contemporâneo, como ponto fundamental no decorrer desta monografia.

Tratando-se da estação mais gelada, por vezes com temperaturas negativas, dias escurecidos, ou com nevoeiro, até mesmo podendo haver neve, o **inverno**, é para muitas pessoas a época mais aconchegante do ano. Não é à toa que nesta estação nos sentimos mais elegantes, em relação às roupas utilizadas, e permitimos nos desfrutar mais das comidas e bebidas quentes, como sopas e chocolates quentes.

O **inverno** gera variadas formas de interpretação e lembranças imaginárias. Os dias, por serem mais melancólicos neste período, fazem com que os cidadãos relacionem à tristeza, depressão e ansiedade. Mas apesar destes índices serem um pouco quanto altos em comparação a primavera e o verão, que é quando o sol e o calor surgem, no Brasil, em especial, os estados das regiões Sul e Sudeste, e até mesmo quem não vive nelas, muitas pessoas possuem a recordação de itens como

a lareira, vinho e fondue, e pensamentos de que “o frio é doce como um chocolate quente”, “acho lindo lareiras” e “no **inverno** tudo fica mais bonito”.

Podemos perceber que apesar de muito frio, o **inverno**, para muitos brasileiros, pode ser a sua estação do ano favorita, independente mesmo se sentir arrepios e a sensação de congelar.

Muito além de roupas utilizadas, da cultura, dos visuais e das paisagens com cores que apesar de mais escuras são muito predominantes nesta época, é neste ciclo, que no Brasil, cresce a procura e a audiência por produções audiovisuais, pois as pessoas geralmente não saem de suas casas, para assistir algo, onde é mais acolhedor.

Foi pensando em todos estes aspectos, que o **inverno** será retratado como foco principal nesta elaboração acadêmica, dentro de suas diversas representações com o objetivo de demonstrar a interpretação por meio de **metáforas** e inúmeras outras formas existentes, na abordagem de análise da produção audiovisual que é um ou talvez o maior sucesso da década na televisão mundial, a série **Game Of Thrones**.

Apesar de retratar um **inverno** em que não somos capazes de decifrar a época, podemos perceber que se passa em um tempo medieval. A série foi a produção escolhida por ter apresentado grande significância na sua **narrativa seriada televisiva** do tão esperado **inverno**, e no fim do verão de anos, na história e criação, que reúnem contextos específicos para o estudo.

No Brasil, a série é transmitida entre o outono e o **inverno**, por estar no Hemisfério Sul, tornando por coincidência e fazendo o frio se tornar mais real aos olhos do público brasileiro. Mas há diversos países em que esta época do ano é primavera seguida do verão, como é o caso do país de origem da série, os Estados Unidos, e do Canadá, em que ambos se encontram no Hemisfério Norte, assim também acontecendo na Europa.

Contudo, independentemente de onde se encontre o espectador e fã da série, a elaboração de uma grande produção como **Game Of Thrones**, traz com sua perfeita elaboração, imensas interpretações de sentimentos e sensações do **inverno** que há pouco tempo chegou à série. São as execuções e magia das **linguagens audiovisuais**, que farão com que o espectador, seja onde for que ele esteja, possa sentir, imaginar e ter a sensação que o frio está mais frio, ou que, mesmo se for em um verão, que ele se torne congelante como o **inverno**.

Com a ampla gama de informações, existirá a possibilidade de analisar e identificar a representação da **metáfora** do **inverno** na **linguagem audiovisual** e especialmente na **narrativa seriada televisiva** aplicada.

Assim, conseqüentemente, será preciso explorar sensações e percepções, especialmente a **representação** real e simbólica da estação mais fria do ano no audiovisual e em suas diversas influências, que tem o poder de transformar objetos, pessoas e perspectivas presentes na elaboração desta obra.

1.1 Palavras-chave: Game Of Thrones. Inverno. Linguagem audiovisual. Metáfora. Narrativa seriada televisiva.

2 TEMA

A representação do inverno no audiovisual.

2.1 Delimitação do tema

A representação do inverno a partir do conceito de metáfora na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones.

3 JUSTIFICATIVA

Combinações entre sons e imagens, que resultam em linguagens são a base de uma integração de uma comunicação visual e sonora que moldam e configuram funções específicas e que contribuem na realização de uma obra audiovisual. Tal obra pode traduzir variedades infinitas de impressões, que são percebidas pelo espectador ao assistir um filme, uma série ou um documentário.

É um acréscimo dos nossos sentidos que recorre às nossas emoções, à nossa memória e à nossa interpretação. Nós captamos informação pelos nossos olhos e nossos ouvidos e rapidamente tais mensagens são enviadas para o nosso cérebro, sendo processado, fazendo que cada nova referência seja ligada com outra já existente. Desta maneira, fazendo com que a significação se torne a representação de tal objeto, assunto, ideias e infinitas outras matérias de expressão que o ser humano possa sentir.

Por possuir grande afeição por produções audiovisuais que tenham grande poder de transmitir sensações e percepções, esta aluna alguns meses antes de contratar a disciplina de Monografia I, realizou diversas pesquisas relacionadas a inúmeros assuntos, mas já sabia que gostaria de elaborar um estudo que discutisse as representações.

Contudo, depois de várias pesquisas chegou a inúmeras palavras-chave que poderiam enriquecer sua monografia e que lhe agradavam muito, como cor, que lhe causa encantamento, quando relacionada em diversos assuntos, como na publicidade, e que conseqüentemente realizou um trabalho fora da universidade sobre este assunto; figurino, podendo representar a moda, à qual sempre teve grande afeto; audiovisual, que sempre foi apaixonada por produções como filmes e séries; e, representação, tal como significação, que lhe faz relacionar a ilimitadas possibilidades de representar algo, em diversas palavras e aspectos como sentimentos, cenários e personagens.

Ao fazer uma extensa pesquisa com relação a estas palavras, juntamente com sua orientadora, ela decidiu falar sobre algo que realmente tivesse uma grande representação no audiovisual, a série de TV, transmitida pelo canal norte-americano HBO, Game Of Thrones. Cativando cada vez mais o público, o seriado mundialmente conhecido, será estudado por demonstrar em todos os seus aspectos

de produção, marcos incríveis e invejáveis, que fizeram-lhe ser um dos seriados mais populares do mundo.

Indicada mais de 100 vezes ao *Emmy Awards*, o maior prêmio atribuído a profissionais e programas de Televisão, equivalente ao *Oscar* do cinema, logo em sua primeira temporada recebeu 11 indicações e atingiu seu recorde em seu quinto ano, com 23.

Grande parte dos prêmios envolve categorias técnicas, como edição de som, figurino, direção de arte e maquiagem. Recentemente, no *70th Emmy Awards*¹, que aconteceu no mês de setembro de 2018, em Los Angeles, na Califórnia, Peter Dinklage, levou seu terceiro prêmio de Ator Coadjuvante, por interpretar Tyrion Lannister, mais conhecido como Duende, e a série, que recebeu o troféu de Melhor Série Dramática, já sendo recebido em 2015 e 2016. Desta maneira, *Game Of Thrones*, torna-se a série mais premiada da história, com 47 *Emmys*², em apenas sete anos.

Desse modo, a futura pesquisa trará o mundo de *Game Of Thrones*. Sendo aprofundado, especificamente, o inverno, a representação dele por meio de metáforas, sendo capaz de encontrarmos nos livros da série e no próprio seriado televisivo, com sua narrativa incrível e a correta utilização de linguagens audiovisuais, incontáveis momentos marcantes que possuem a estação como protagonista.

A escolha deste assunto, o inverno, atraiu ainda mais esta aluna, por remeter à sua região, a Serra Gaúcha, onde não é exatamente o clima com neve que é retratado nos livros e na série, mas também faz muito frio e por apresentar a sua defesa sobre o inverno, na própria estação do inverno, no mês de julho de 2019, podendo assim fazer com que todos sintam as sensações do inverno.

Ao realizarmos uma pesquisa sobre *Game Of Thrones*, de alguns anos para cá, poderemos encontrar alguns conteúdos elaborados sobre a série, e que acompanham no decorrer dos lançamentos das temporadas.

¹ Disponível em: <<https://www.emmys.com/awards/nominees-winners/2018>>. Acesso em: 21 set. 2018.

² Disponível em: <http://www.makinggameofthrones.com/production-diary/hbo/2018-emmy-wins?_ga=2.15252854.1155379753.1538176842-535911772.1537572325>. Acesso em: 28 set. 2018.

Os conhecimentos descobertos são conteúdos que se desenvolvem durante os anos como a pesquisa, de 2013, *A Complexidade Narrativa em Game Of Thrones*, um trabalho de duas jovens, cujos estudos dominam a narrativa da série, podendo ser encontrado também em outro, de 2014, chamado *As Paixões e as formas de vida de Daenerys Targaryen em Game Of Thrones*.

Há diversos estudos sobre Game Of Thrones, dentre eles, monografias, teses e dissertações, que abordam sobre a narrativa, a semiótica, a fotografia, o audiovisual, o design e a direção de arte na produção. Há pontos de referência ao inverno, mas apenas argumentos que mostram a participação e sua importância na série, mas até este momento, não foi encontrado nenhum trabalho que fale especificamente sobre a representação do inverno em metáforas nas linguagens audiovisuais, que podem trazer todas as percepções e sensações que o frio do inverno nos apresenta no audiovisual.

Ao trabalharmos com uma possível nova abordagem de estudo, podemos perceber que ele se torna gradativamente mais importante, pois no futuro, nosso trabalho pode se tornar referência para novos estudos, assim contribuindo com a formação acadêmica de outros estudantes.

4 QUESTÃO NORTEADORA

De que forma a metáfora do inverno pode ser representada a partir da linguagem audiovisual na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones?

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo geral

Compreender as possibilidades de representação do inverno a partir do conceito de metáfora na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones.

5.2 Objetivos específicos

- a) Definir o que é metáfora, destacando sua importância e estabelecendo uma relação com a linguagem audiovisual.

- b) Contextualizar a importância das estações do ano para a sociedade, e especialmente o inverno, em busca de elementos, nos mais diferentes tempos e culturas, que contribuem para a construção de seu imaginário.

- c) Analisar a representação do inverno na narrativa seriada televisiva Game Of Thrones a partir de sua linguagem audiovisual.

6 METODOLOGIA

Durante o desenvolvimento deste estudo, haverá a possibilidade de compreender a união de métodos que serão aplicados em análises audiovisuais com técnicas de bases científicas, sendo capaz de identificar as principais características e efeitos de uma obra. Como confirmam Bervian e Cervo (2002, p. 23) “o método é a ordem que se deve impor aos diferentes processos necessários para atingir um certo fim ou resultado desejado.”

Para se alcançar os objetivos, diversos meios são utilizados para o conhecimento e saber. O presente projeto trabalhará uma abordagem qualitativa, que visa abordar dados e conhecê-los melhor, assim tornando perfeita a compreensão e percepção de uma obra, que para seu desenvolvimento serão utilizadas a pesquisa bibliográfica, pesquisa exploratória e um estudo de caso.

Particularmente essas pesquisas contribuem para que os conhecimentos teóricos e práticos sejam compreendidos. Conforme Bervian e Cervo (2002) os tipos de recursos, utilizados corretamente em uma pesquisa, levam o homem a apurar a veracidade de seus pontos e suas dimensões, por conta do seu encanto e atenção em que o resultado atrai por suas individualidades.

São por meio de tais atributos que poderá ser analisado as principais importâncias do assunto em foco que é capturar o interesse do espectador por meio da representação de metáforas do inverno, mediante as linguagens audiovisuais, que demonstram as sensações e percepções na narrativa seriada televisiva da série estudada, *Game Of Thrones*, nos mostrando uma ampla influência em todo o processo de análise.

A série será analisada inicialmente em sequências especiais, durante as temporadas, que reproduzirão no decorrer da história os diversos códigos e segmentos que irão demonstrar o inverno.

Os estudos iniciais sobre audiovisual nos mostram que a representação trazida ao público, procura a interpretação da produção, dos procedimentos e o surgimento de símbolos e significados, que se transformam assim em metáfora, e com os métodos de linguagens, tornam pontos visuais, verbais e sonoros um conjunto de incríveis feitos, do mesmo modo, como a pesquisa qualitativa, que se foca no entendimento entre textos e imagens em uma análise fílmica.

Para a análise serão empregados métodos para que a mensagem seja compreendida corretamente, conforme afirma Coutinho (in BARROS; DUARTE, 2005) que os processos para uma investigação ampla e compreensível são a decifração, a interpretação e a associação do conteúdo para que possamos entender as formas visuais, sonoras e verbais em símbolos, do mesmo modo como as metáforas.

Assim, poderá ser evidenciado estudiosos como Aumont, Eco, Machado, Martin, Metz, Peirce, dentre outros, que possuem foco em audiovisual, representação, linguagem, metáfora, narrativa e significação.

Desta maneira, sendo capaz de destacar características como planos e enquadramentos, as composições, as cores e luzes, sons, as palavras e o diálogo, os próprios personagens e as ligações entre objetos representados identificados na cenografia e até referências de outras peças, que possuem infinitas maneiras de significar, dentro do contexto épico da série.

Possuímos, posteriormente, alguns exemplos de características que identificam a metáfora do inverno na série:

- a) Cenário: a cenografia instiga e capta a atenção do espectador por possuir e transmitir campos fantasiosos e deslumbrantes. A metáfora, por exemplo, é transmitida pela presença de vento que sopra sobre o personagem, assim podendo sentir os elementos da natureza, como na figura (1), logo, podendo sentir o nevoeiro, neve e inúmeras outras formas, seja ao ar livre, por dentre castelos e ruínas antigas e até mesmo em florestas, que se introduzem perfeitamente com o desenvolver da trama do seriado.

Figura 1 – Cenário e seus elementos de sensações



(1)

Fonte: Game Of Thrones, *Além da Muralha*, (T07E06, 2017).

- b) Figurino: uma das formas mais significantes na série é a evolução das roupas utilizadas pelos personagens, que evoluem não somente pela chegada da estação, mas também com a personalidade dos sujeitos de acordo com a narrativa, observamos as figuras (2-3). Com o desenvolvimento, os *looks* possuem tons escuros, como o preto e cinza e prenomina-se a utilização de tecidos pesados semelhantes a couro e pele.

Figura 2 – Evolução do figurino



Fonte: Game Of Thrones, *O Inverno está chegando*, (T1E01, 2011); Game Of Thrones, *Atalaialeste*, (T7E05, 2017).

- c) Diálogo: a fala dos personagens é um dos pontos principais na direção da narrativa da história, como por exemplo, no fotograma 4 ao 7.

Podemos observar o casal Stark, Ned e Catelyn Stark, que enquanto observam seu filho Bran treinar seu alvo com um arco de madeira, recebem a visita de um homem da guarda da casa Stark, que lhes informa a fuga de um dos desertores da Guarda da Noite, a qual sua fuga é considerada uma traição, pois houve um juramento de vida, assim ele é sentenciado à morte. Neste momento, Lorde Stark solicita ao guarda a preparação de cavalos e homens que o acompanharão ao local da morte. Sua esposa, assustada, pergunta se isso é necessário, logo, respondem que sim, pois é lei, e pede ao guarda que avise Bran que ele irá com eles. Nesse momento, Catelyn ataca com seu instinto de mãe, e é onde poderemos encontrar a representação do inverno, que eles tanto aguardam, e o lema da família Stark:

Catelyn: Ned, ele é muito jovem para essas coisas!

Ned Stark: Não será um menino para sempre, e o *inverno está chegando!*
(GAME OF TRONES, *O Inverno está chegando*, T01E01, 2011)

Figura 3 – Diálogo Ned Stark



Fonte: Game Of Thrones, *O Inverno está chegando*, (T01E01, 2011).

São por meio do diálogo que é possível identificar as palavras, os sentimentos e até desejos da figura, que representam a criação de imaginações e de uma fantasia, com incontáveis maneiras de dialogar e apresentar o inverno e suas especificações, como no fotograma 8 ao 11, posteriormente.

Podemos perceber nesta cena, um quarto escuro, o quarto do já citado, Bran Stark. Nele se encontra Bran e sua Ama, que está cuidando do menino acamado, depois da queda da torre. Um corvo negro chama a atenção de Bran ao pousar na janela, em seguida, a senhora diz que os corvos são mentirosos e afirma saber algumas histórias sobre eles, as quais o garoto se recusa a ouvir, pois odeia os contos da Ama, e prefere ouvir as histórias assustadoras e que dão medo. A partir dali, Ama começa a contar uma boa narração, com direito às criaturas que no momento não mais existem e se tornaram lendas por conta do verão interminável, e é nesta história que podemos identificar uma representação do inverno que introduz imaginações e metáforas:

Ama: Ahh, meu menino do verão, o que você sabe sobre o medo?! O medo é para o inverno quando a neve vai a 30 metros de profundidade. O medo é para noite longa, quando o sol se esconde durante anos e as crianças nascem, vivem e morrem na escuridão. Esta é a hora do medo meu pequeno Lorde, quando os vagantes brancos se movem na floresta. Há milhares de anos, chegou uma noite que durou uma geração. Reis congelarão até morrerem em seus castelos e castores em suas cabanas. As mulheres preferiam sufocar seus bebês a vê-los morrer de fome e chorar sentindo suas lágrimas congelarem suas faces. Esse é o tipo de história que você gosta?

(GAME OF THRONES, *Lorde Snow*, T01E03, 2011)

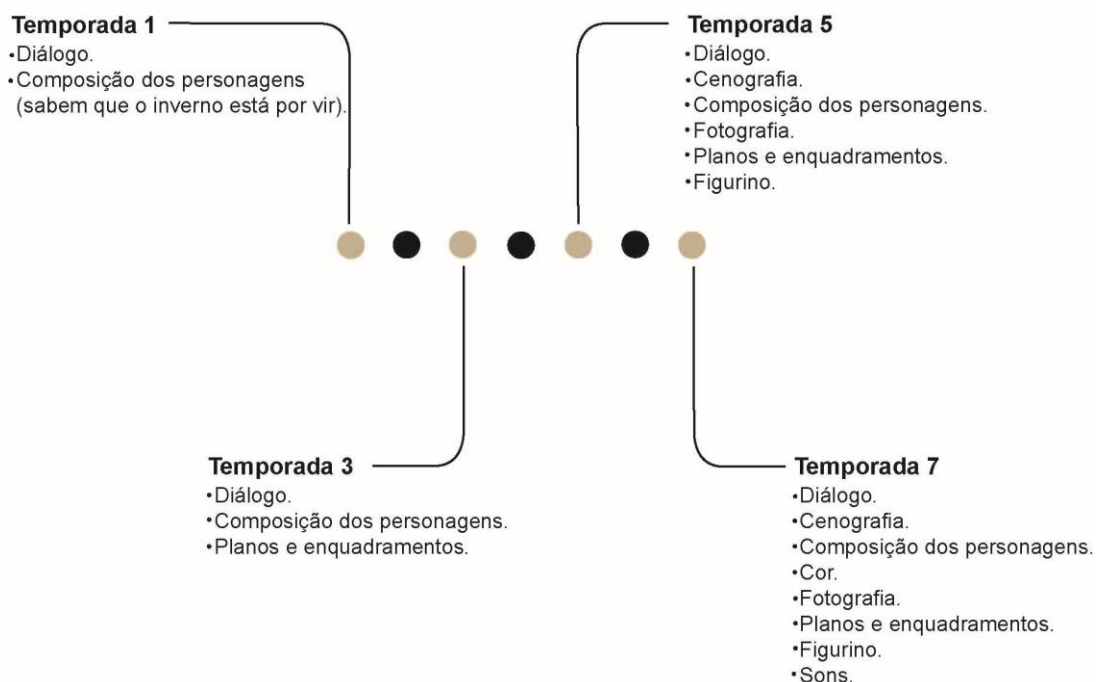
Figura 4 – Diálogo Ama



Fonte: Game Of Thrones, *Lorde Snow*, (T01E03, 2011).

Tais características nos apresentam algumas identificações das representações de metáfora do inverno na série, as quais podem ser percebidas no quadro a seguir, que em categorias, demonstra o rumo que a análise do processo das linguagens audiovisuais na obra, percorre com a apresentação e o desenvolvimento da metáfora do inverno na trama que se constrói de forma crescente.

Figura 5 – Desenvolvimento da análise



Fonte: Quadro elaborado pela autora (2018).

Conseguimos assim, entender que conforme a série vai crescendo as suas direções vão aumentando, em relação a principal trama da história, que é trazer o inverno para o espectador. Assim, as análises deste estudo poderão abranger todos os tipos de linguagens, tanto visuais e sonoras, quanto de cores e figurinos utilizados, como resultado, desperta um grande modo de interpretação, como diz Aumont (2010) que é basicamente o sentido da imagem com seus aspectos expressivos, que enaltecem a imaginação do receptor.

Neste entendimento, poderá ser percebido de que forma a representação de um objeto se torna um significado, diante das descobertas imaginárias que podemos reconhecer diante dos espetáculos contemporâneos, visto que, as análises apresentaram os principais meios em que poderemos encontrar determinadas representações que poderão futuramente ser enalticidas em categorias específicas, logo, se tornarão as metáforas ideais para o decorrer da futura monografia.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1 GAME OF THRONES

Desenvolvida e criada por David Benioff e Daniel B. Weiss para a rede de televisão a cabo norte-americana HBO, Game Of Thrones é uma adaptação da série literária *As Crônicas de gelo e fogo*, escrita pelo autor americano George R. R. Martin, o qual teve seu primeiro volume publicado nos Estados Unidos em 1996, e até o momento é composta por cinco livros, podendo chegar a sete, com mais duas publicações futuras, segundo o próprio autor.

Reproduzida em um mundo ficcional, é formada por distintos continentes, tendo como principal o continente de Westeros. Formado por Sete Reinos, e uma área não mapeada ao norte, que é separada do restante do reino por uma parede imensamente grossa de gelo, que protege a população das más criaturas, e é guardada pela Patrulha da Noite, treinada para eventuais possíveis acontecimentos.

A história é uma mistura de elementos fantásticos e de ficção de um período medieval, com o arco narrativo principal, girando em torno do domínio dos Sete Reinos pelas principais famílias. Os Starks, cujo símbolo é um lobo, que vivem junto à família e prezam pela equipe; os Targaryen, simbolizados por um dragão de três cabeças, exibindo que são protetores e pensadores; os Lannister, que possuem como representação um leão, realçando sucesso e coragem; e a casa Baratheon, representada por um veado, mostrando inteligência, educação e mente para os negócios.

Figura 6 - Símbolos das casas de Westeros



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.pinterest.com>. Acesso em: 21 set. 2018.

A ambição e a vontade de possuir mais que os outros, representam a busca de diferentes sujeitos por um objeto de valor similar: o poder, simbolizado e interpretado pelo Trono de Ferro, identificado como uma das coisas mais notáveis da trama:

Segundo as canções, tinham sido necessárias mil lâminas para fazê-lo, aquecidas até brilharem, brancas, pelo sopro de fornalha [...]. A batida levava cinquenta e nove dias. E o resultado fora aquela besta negra e corcovada feita de gumes de lâminas, farpas e tiras de metal aguçado (MARTIN, 2010, p. 330).

Durante o decorrer da narrativa no percurso para alcançar o desejado, surgem conflitos, guerras, títulos e parcerias que são estabelecidos e rompidos, amor e ódio. Além de, demonstrar o sentimento de poder, quem senta no trono é o rei dos reinos de Westeros, assim transformando uma ambição em vontade de dominar continentes e pessoas, pelas crenças, princípios e caráter da personalidade de cada personagem e casa em Game Of Thrones.

[...] a medida que os personagens de George R. R. Martin jogam o jogo dos tronos, podemos nos perguntar sobre o valor das virtudes, o direito dos reis e quem deverá reinar, bem como as questões morais relacionadas à virtude, honra, incesto e traição. Mas, embora costumem ficar em segundo plano, também não devemos nos esquecer das estranhas criaturas e dos acontecimentos sobrenaturais em Westeros (JACOBY, 2012, p. 129).

Jacoby (2012) traz como primeiro plano, a conquista do trono e o poder, e em segundo propósito, a ideia de situações de ameaças humanas e da natureza na série, como o terrível inverno, que resultou em imensas imaginações do público televisivo e literário.

Antonsson e Garcia (in JACOBY, 2012, p. 7), afirmam e desenvolvem a ideia que a trama da série “revela não somente um poderoso drama, de cenário rico e personagens complexos, como também o entendimento de que no coração de sua história - e de qualquer grande história - está o conflito”.

Tais conflitos são os principais detalhes de muitos que fazem que Game Of Thrones seja rico em um mundo de histórias, em um tempo contado por lendas e fábulas de grandes atos, que contam suas origens das inimagináveis formas.

Considerada uma das melhores produções mundiais, que soma, atualmente, 291 premiações, das 487 indicações³. Sua transmissão da série na TV teve início em 17 de abril de 2011, nos Estados Unidos, e no mesmo ano teve seu lançamento no Brasil. Até o presente estudo, já foram exibidas sete temporadas, além da confirmação da oitava e última temporada para estréia em 2019.

Com um roteiro cheio de ação e reviravoltas, que conquista muitos fãs, com pontos marcantes de violência verbais e físicas, terror e drama de família, a série é temperada com grandes porções de intriga e atenção com efeitos especiais, cenários e figurinos. Tornou-se, desde seu primeiro episódio, um fenômeno cultural que atrai todo o tipo de público.

Câmara e Souza (2014, p. 229), destacam que foi “registrado 2,2 milhões de espectadores do capítulo inicial da primeira temporada, [...] e durante a exibição do episódio da quarta temporada, [...] era de 7,1 milhões [...]”. Nesse sentido, podemos perceber as dimensões em números que crescem gradativamente. Os estudos de Câmara e Souza (2014) nos mostram que estes dados crescem ainda mais se pensarmos nas pessoas que assistem os episódios reexibidos e gravados, sendo possível elevar este gênero no meio do entretenimento, assim, Game Of Thrones, se transformou na série mais pirateada da história da internet.

Sua complexidade e diversidade de personagens fazem com que a série também seja lembrada e comentada instantaneamente através do *Facebook* e *Twitter*. De acordo com as pesquisas de Vilela (2017, p. 25), “Nas redes sociais,

³ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0944947/awards?ref_=tt_ql_op_1>. Acesso em: 25 set. 2018.

esse sucesso é replicado”, e que no decorrer do ano de 2016, o seriado “tornou-se a série mais popular da internet, [...], obtendo uma média de sete milhões por dia, enquanto o segundo lugar conquistou apenas 4,7”.

Tais elementos apresentados por Game Of Thrones mostram gigantescos números, sejam eles pela obra literária ou pela série na TV, que apresentam características identificadas no mundo cultural atual com formas estéticas e estruturais corretas, agregando uma história criativa e uma criação de qualidade, que cativam um público fiel, que transmite referências, compartilha e promove a série, estimulando e cativando cada vez mais novos admiradores.

7.2 INVERNO

O clima no planeta Terra influi em diversos aspectos sobre as pessoas. As condições climáticas e temperaturas desempenham efeito direto sobre como nos sentimos física e mentalmente, e os efeitos disso podem ser encontrados no nosso bem-estar.

O frio apresenta forte influência na vida dos indivíduos, pois é por meio da estação do inverno, que as temperaturas mais baixas, com nevoeiros e até neve transformam os dias mais curtos e com pouca luminosidade, e fazem com que as vibrações de todos ao seu redor fiquem baixas, mas sempre poderemos encontrar pessoas e referências que mostram o inverno como um dos períodos mais dominante que existe.

Há milhões de anos, a influência do inverno com o frio, no clima, vem interferindo no mundo, como por exemplo, no período glacial, mais conhecido pela expressão “era do gelo”, que atingiu seu ápice há 25 milhões de anos⁴, e foi uma época de longa diminuição da temperatura terrestre. Com clima de frio extremo, o gelo se estendeu pelo planeta, impossibilitando a chegada de raios solares, e baixando a temperatura do mundo de 15°C para 10°C, assim a maior parte da flora e fauna foi eliminada.

Este acontecimento muito conhecido pelas pessoas pode ser encontrado na animação da produtora *20th Century Fox*, *A Era do Gelo*, de 2002, com continuações em 2006, 2009, 2012 e o mais recente e último, até o momento,

⁴ Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quanto-tempo-durou-a-ultima-era-do-gelo/>>. Acesso em: 29 set. 2018.

lançado em 2016, *A Era do Gelo: O Big Bang*. Tais animações representam o inverno narrado durante o período glacial, contando a história de um tigre dente-de-sabre, um mamute e uma preguiça, que percorrerem a Idade do Gelo, e para conseguir sobreviver, passam por diversos momentos inesperados e conflitos existentes, criam novas amizades e juntos permanecem até o final.

Figura 7 - Pôsteres dos filmes



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <www.imdb.com>. Acesso em: 29 set. 2018.

Retratar o inverno no audiovisual possibilitou a criação de diversas outras animações e produções como dramas, suspenses, romances e fartos modelos fílmicos que reproduzem e introduzem o clima frio, com suas características que moldam a trama no mundo atual.

Ao analisarmos as referências do inverno dentro de diversos meios, podemos encontrar o inverno retratado especialmente nas obras de *Hendrick Avercamp*⁵. Nascido em Amsterdã, era considerado surdo, por ser um artista não verbal, se especializou em revelar e pintar cenas de inverno, através de cores cuidadosamente graduadas. Foi um dos poucos pintores que representou o inverno como especialidade em telas.

Figura 8 - Pintura *A Scene on the Ice near a Town*



Fonte: Disponível em: <<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/hendrick-avercamp-a-scene-on-the-ice-near-a-town>>. Acesso em: 29 set. 2018.

A relação do homem com o inverno é muito mais do que uma sensação de frio. O inverno pode ser encontrado no seu dia-a-dia, tendo relação em diversificados meios que o público se encontra, sejam eles visuais ou até mesmo pelos sons, percepções e situações vivenciadas.

A ação do inverno interfere diretamente na vida das pessoas, como por exemplo, na produção alimentícia, no plantio, desenvolvimento e na colheita de inúmeros alimentos, como a maçã e uva, que o clima frio é fundamental para seu desenvolvimento. E as comidas, que nesta época, somos convidados a comer mais, como os alimentos e bebidas quentes como sopas e chás.

⁵ Disponível em: <<https://www.nationalgallery.org.uk/artists/hendrick-avercamp>>. Acesso em: 28 set. 2018.

Apesar de um conjunto imenso de contato com o inverno, de acordo com uma pesquisa publicada no *MIT Technology Review*⁶, realizada com base em 3,5 milhões de posts no *Facebook* e *Twitter* publicados entre 2009 e 2016, que descreviam a sensação do usuário, a equipe descobriu “evidências substanciais de que um clima menos ideal se relaciona com sentimentos piores”. Concluindo, eles notaram que as temperaturas frias, chuvas, cobertura de nuvens e umidade se associam com expressões negativas, como tristeza e melancolia, e que há clareza de que o clima pode modificar os estados emocionais humanos.

Tão intensos são estes estados, que um estudo chamado *Inverno*, realizado pelo *Google Brasil*, divulgado pelo *Meio e Mensagem*⁷, trouxe semelhantes resultados a pesquisa de *MIT*, e questionou como ponto principal, os rumos de pesquisas dos internautas brasileiros em relação à estação do inverno nas decisões do consumidor.

Conforme a pesquisa, as buscas por sentimentos que lembram depressão, ansiedade e solidão, crescem no inverno em média 23%. Aproximadamente 80% das pessoas respondentes revelaram que preferem estar em casa em dias frio, desencadeando um maior consumo de alimentos, resultando em um aumento de 10% a procura por receitas, para cozinhar para familiares e amigos, conseqüentemente aumentam a procura por produções audiovisuais, como séries e filmes, pois as pessoas tendem a permanecer em seus lares.

O estudo também identificou que o inverno está muito relacionado ao imaginário dos brasileiros, pois os indivíduos realizam diversas pesquisas relacionadas a este assunto. Este imaginário é tão forte em relação ao inverno de fora do país, que em relação aos *looks*, a demanda de busca cresce 30% neste período, e há 60% a mais de vídeos de estilo de inverno do que de verão no *YouTube*.

Os estilos que vão evoluindo desde antigamente até os dias atuais, são sempre relacionados à elegância e sofisticação. Atualmente muitos *looks* são atualizados e repaginados, com utilização de peles *fakes*, sobretudos, couros e tecidos pesados que não perdem o estilo da estação mais fria do ano e nos deixam

⁶ Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/s/608961/billion-tweet-study-proves-we-write-happier-messages-when-the-weather-is-good/>>. Acesso em: 29 set. 2018.

⁷ Disponível em: <<http://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/04/18/o-peso-do-inverno-nas-decisoes-de-consumo.html>>. Acesso em: 8 set. 2018.

mais quentinhos, e fazem com que se crie campanhas específicas de tendências deste período.

O turismo, também ganha muito em relação ao inverno. Em certas cidades como Gramado no estado do Rio Grande do Sul, São Joaquim, em Santa Catarina e Buenos Aires e Bariloche, na Argentina, a referência é o inverno, que interfere até mesmo na cultura e escolhas das pessoas. Assim, como a preferência cultural, de tendência, e da estação.

Todos estes aspectos são relacionados ao inverno e seu clima, que podem ser representados das mais diversas formas possíveis, e que podem confirmar a lembrança do clima frio, com as mais específicas e notáveis sensações e percepções que ele pode apresentar.

7.3 LINGUAGEM AUDIOVISUAL

Conjuntos de formas de comunicação constituídos de sons e imagens, com uma união de planos, ângulos, movimentos e recursos que constituem uma produção audiovisual são aspectos que exercem um efeito psicológico e um valor específico que auxiliam na representação e interpretação do espectador.

Todas estas estruturas são possíveis graças à propagação de equipamentos e invenções do cinema. Considerado a Sétima Arte, foi criado no final do século XIX, pelos irmãos Lumière, que revolucionaram comunicação de massa do mundo, que com a evolução, foi possível trazer a cor e ir além do preto e branco.

Metz (1980, p. 42) destaca que o audiovisual é uma obra de arte que nasce com intenção, é formado e organizado em seu conjunto para contentar “[...] (ou a emocionar, inquietar, revoltar, etc.) [...]”, assim o que está sendo representado se transpõe no indivíduo o que está na tela ou vice-versa, pois despertam sensações e percepções, ligadas às linguagens.

De acordo com Aumont (1995), é necessário dar ênfase em linguagens específicas, diferentes da literatura e do teatro, para que com suas especificidades, o audiovisual possa continuar sendo uma arte, atuando como significação em relação às diversas mensagens e meios expressivos, da mesma forma que Martin destaca:

Mas o que distingue o cinema de todos os outros meios de expressão culturais é o poder excepcional que vem do fato de sua linguagem funcionar a partir [...] da realidade. Com ele, de fato, são os seres e as próprias coisas que aparecem e falam, dirigem-se aos sentidos e à imaginação [...]. (MARTIN, 1990, p. 18)

Quando nos imaginamos em determinadas situações de uma obra audiovisual, é um sinal que realizamos uma leitura e interpretação aprofundada, e nos incluímos dentro de uma história que gostamos e nos identificamos.

A linguagem audiovisual é verbal, sonora e visual. São todos os tipos de representação que podemos identificar em um documentário, filme, série, etc., sendo uma sequência de imagens estudadas pela fotografia, pelos movimentos, com seus planos de câmera ideais, a criação e captação do som, e a execução da estrutura narrativa vinda de um roteiro, que podem ter relações culturais, linguísticas, comportamentais, dentre outras.

Mitry (1995 apud AUMONT, 1995, p. 173), visa à compreensão do audiovisual como forma de manifestação que é “capaz de organizar, de construir e de comunicar pensamentos, podendo desenvolver ideias que se modificam, formam e transformam, torna-se então uma linguagem.”

Desta maneira, a utilização de linguagens corretas implica na subjetividade das imagens no olhar do espectador e despertam suas percepções, que de acordo com Martin (1990), estimula no espectador a uma sensação do real, que o fazem a crer na realidade do que está na tela, com concordância com Metz (1977, p. 16) que diz que o audiovisual em diversos estilos “Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” [...]”.

Vale destacar que todos estes processos de linguagens são possíveis graças à interação de profissionais em diversas áreas, que juntos destacam todas as principais características para que possa ser moldado em inúmeras representações e significações, as linguagens na realização de uma produção, que são organizadas e formadas durante a união de direção de arte, direção de fotografia, cenografia, figurino, trilha sonora, direção, roteiro, entre outros, como Metz destaca:

Recentes estudos [...] mostraram que, em cada uma dessas diversas “linguagens”, a fotografia, o desenho, a esquematização gráfica, a “diagramatização”, a cartografia, o cinema, etc., diferentes sistemas perfeitamente distintos impõem suas articulações à mesma mensagem, [...]. (METZ, 1980, p. 35)

Assim, podemos perceber que independente de qual linguagem é utilizada, todas em um conjunto só, introduzem uma compreensão do público, como diz Morin (2017 apud SANTOS, 2017), que uma produção audiovisual não é somente assinada por um autor, mas por um composto de autores, das quais suas especialidades complementam-se.

As linguagens audiovisuais carregam um objetivo de criar associações, representações transformando em realidade, sentimentos e atitudes, que por imagens e sons possam representar as impressões e emoções, para que o espectador sinta o verdadeiro propósito de uma imaginação que se torna real da compreensão de uma obra audiovisual.

7.4 METÁFORA

Por ser uma das coisas mais complexas que possa existir, a metáfora se torna uma linguagem, harmoniosa, e sempre foi considerada um estudo psicológico e filosófico.

Das teorias filosóficas passadas sobre metáfora, a mais conhecida é a de Aristóteles, que dizia que as metáforas têm um poder de persuadir, como um discurso. Tal discurso se refere à metáfora, pois indica uma relação com significados nas palavras e inúmeras outras formas, que possuem a finalidade de clareza nas interpretações.

Enfim, se o que se entende por metáfora for apenas tudo aquilo que dela foi dito ao longo dos séculos, parece claro que tratar da metáfora significa, no mínimo, tratar também [...] de: símbolo, ideograma, modelo, arquétipo, sonho, desejo, delírio, rito, mito, magia, criatividade, paradigma, ícone, representação - e ainda, obviamente, linguagem, signo, significado, sentido. (ECO, 1991, p. 142)

Segundo Eco (1991) a metáfora sempre foi uma origem e representação de todas as coisas. Sendo assim, com o desenvolvimento das ciências, podemos entender que as características sociais, vão se tornando mais complexas e presentes, pois além da metáfora ser verbal, ela se destaca atualmente, também por meio de experiências visuais, táteis, auditivas e de certo modo olfativas.

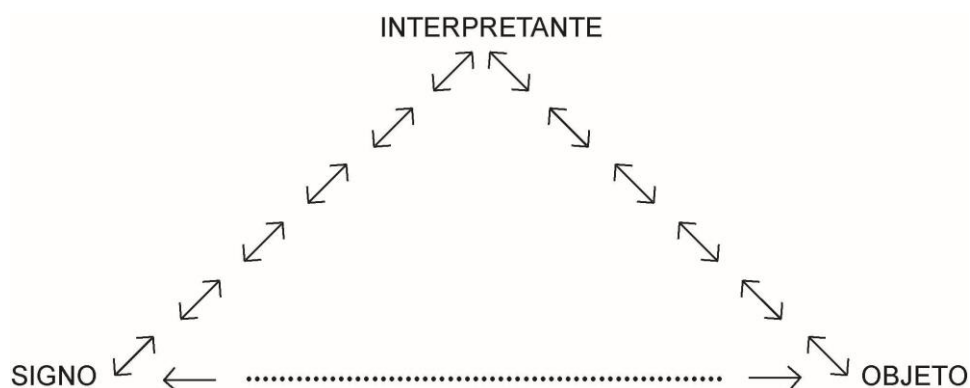
As percepções metafóricas são a significação de determinadas linguagens e códigos que existem e podem ser criadas a partir da *semiótica* e pelos *signos*.

Queiroz (2007) indica que a teoria dos signos iniciou em 1865 pelo cientista Charles Sanders Peirce, que investigou as maneiras de interpretações em que cada intuito, ou ideia, não são apenas como é apresentado, mas sim como pode ser representado.

A representação de um signo desenvolve uma interpretação sobre a realidade representada, fazendo toda linguagem ser composta por signos que representam outra coisa, substituindo determinado conceito.

Peirce, com este estudo criou uma pirâmide semiótica que demonstra como os signos trabalham:

Figura 9 – O triângulo semiótico de Peirce



Fonte: Adaptação do livro *O que é Semiótica* (SANTAELLA, 1983).

Tal exemplo nos mostra que a metáfora, assim como um signo, é a substituição de um termo por outro semelhante ou até da mesma espécie, tomando como parte o significado do todo.

As teorias do signo podem ser reconhecidas com o entendimento de metáfora, sendo “[...] toda comunicação humana se expressa por signos que estão automaticamente remetendo a outros signos [...]” (A METÁFORA..., p. 51). Esta característica em relação à classe de combinação e substituição, conseqüentemente se torna a representação, que corresponde às metáforas.

Peirce associou pensamentos filosóficos, em uma relação, a *triádica*, com *primeiridade* (consciência), *secundidade* (percepção) e *terceiridade* (interpretação). A qual a última, a *terceiridade*, se refere no presente assunto, por formarem significados e raciocínios imaginários. Ferraz Jr (2011, p. 72) diz que “as metáforas configuram uma “terceira primeiridade”, pois representam as qualidades do seu

objetivo por meio de uma equivalência, em determinado contexto, entre dois *representâmens*⁸.

Dentro destas noções, que representam os signos, o cientista concebe três importantes divisões: *ícone*, *índice* e *símbolo*. A metáfora pode ser encontrada como *ícone*, que é semelhante, independente, e não deixa dúvidas daquilo que deve ser transmitido corretamente. O ícone pode ser encontrado nas metáforas verbais, por comparação e analogia, como por exemplo, nas frases: “Essas suas mãos de fada.” e “Essa menina é uma flor”.

Metáforas se tornam uma aproximação de um signo, é compreendida pela sua utilização que se torna rotineira na vida das pessoas, sendo uma fácil maneira de assimilação e interpretação, e se encontrará como um *símbolo*, pois estará presente em diversos tipos de linguagens e códigos.

Conforme já citado, as metáforas são referências em inumeráveis modos de se comunicar, interpretar e reconhecer maneiras distintas de representar determinada situação. Seguindo o propósito desta monografia, que é o audiovisual, as metáforas nesse espaço também são reconhecidas.

Como para Martin (1990) que diz que o uso de símbolos e signos, igualmente dando significados, são consistentes em imagens e capazes de impor ao espectador uma representação de um conteúdo, e volta ao poder psicológico que estes termos junto com metáforas são capazes de demonstrar nas pessoas.

Chamo de metáfora a justaposição por meio da montagem de duas imagens que, confrontadas na mente do espectador, irão produzir um choque psicológico, choque este que deve facilitar a percepção e a assimilação de uma ideia que o diretor quer exprimir no filme. (MARTIN, 1990, p. 93)

Há infinitas maneiras de identificar uma metáfora, seja ela em qualquer objeto que possa ser representado, ela é um todo, que ganha cada vez mais significado nas possíveis formas que podem ser encontradas em contextos interpretativos e sentidos que exprimem sensações e percepções.

Assim sendo, podemos perceber que independente onde as metáforas se encontram os mais variados estudos, nos mostram que as metáforas, são a ideia de compreender algo, muito mais do que simplesmente ver, ouvir ou sentir, ela se torna única, com seus próprios signos e símbolos.

⁸ Aquele que representa, que surge da interpretação.

7.5 NARRATIVA SERIADA TELEVISIVA

Com seu surgimento pela metade do século XX, a televisão, se mostra uma inovação cada vez maior, que envolve conteúdos que vão muito além do que uma simples importação pelas telas. No decorrer de sua história, desde sua criação até a contemporaneidade, esse meio de comunicação de massa, proporciona a descoberta, a imaginação, e inúmeras formas de percepções de uma imagem e som para que possa ser capaz de contar histórias.

Compreender tais histórias é uma combinação de elementos de uma narrativa encantadora. É sair do seu mundo real e se transportar a um novo mundo, que de acordo com Álvares pode ser entendido como:

[...] o processo narrativo será composto por uma cadeia de características de unicidade, singulares à perspectiva da televisão, nesse caso representado. De maneira que, se aceita que os processos televisuais são compostos por processos de semelhanças, contaminações, embaralhamentos e apropriações de outros meios. (ÁLVARES, 2016, p. 24)

Tais princípios organizam e formam a narrativa televisiva, igualmente, isso também ocorre nas estruturas da narrativa serial.

As séries, que vêm avançando e ganhando cada vez mais espaço no campo do entretenimento e muitas vezes até na preferência do público, conquistam fãs pela sua aplicação de estruturas narrativas mais elaboradas e cativam os espectadores pelo poder de estimular os sentimentos humanos. Câmara e Souza (2013, p. 217) afirmam que “As narrativas ficcionais seriadas televisivas, [...], são responsáveis por disseminar valores e determinar comportamentos, [...], tornam-se um dos principais meios de criar e transmitir novas formas de vida às sociedades”.

A projeção de um seriado pode ser de meses, anos e até mesmo décadas, em edições diárias, semanais ou mensais, que segundo Machado (2000) podemos chamar de serialidade tal presença fragmentada e descontínua, pois ela é dividida.

Assim sendo, no caso destas formas narrativas, podemos perceber que seu enredo é normalmente organizado em forma de capítulos ou episódios. Respectivamente, cada uma destas produções, é transmitida em dias e muitas vezes em horários diferentes. Em inúmeros seriados, ao iniciar um novo episódio, é incluído um pequeno contexto do que já aconteceu anteriormente, e no final, de

episódio ou temporada, se cria um campo de tensão, com a intenção de manter o interesse do espectador até o retorno da trama.

De acordo com Machado (2000, p. 84) “Existem basicamente três tipos principais de narrativas seriadas na televisão”. O primeiro tipo, conta com apenas uma narrativa, ou diversas concomitantes e misturadas, que se passam em um perfil a longo de toda a história, como por exemplo, a série *The Walking Dead* (AMC, 2010-atual), que se passa em um mundo pós-apocalíptico, e continua seu roteiro com a mesma história em todas as temporadas, com a necessidade do espectador conhecer o episódio anterior.

O segundo modelo, cada história é independente, há os mesmos personagens e características em cada episódio, e a presença da mesma narrativa, só que em novas tramas. Como por exemplo, a série *Friends* (NBC, 1994-2004), que apresenta a história de seis amigos e suas inúmeras aventuras, entre romances, atrapalhadas e risadas, em que praticamente todos os episódios montam uma nova narração.

Já no terceiro tipo, é exclusivo que se preserve apenas a essência geral da série, mas há a mudança de história, elas são autônomas, diferente das outras, os personagens e seus atores, cenários e muitas vezes até mesmo os diretores e roteiristas podem mudar. É o caso da série *Black Mirror* (Channel 4, 2011-2014; Netflix, 2016-atual), com uma trama de ficção científica, com temas indecifráveis que questionam a sociedade moderna pela utilização das tecnologias e suas possíveis consequências, apresenta um episódio diferente em todos os aspectos, sem perder seu objetivo principal.

No Brasil, as famosas telenovelas, cabem à primeira classe, pois seus temas principais continuam no decorrer dos capítulos, do início até o desfecho final, mesmo com seus picos de audiência se modificando.

Câmara e Souza (2013) comentam que independente se os capítulos são relacionados ou não na sua linha de narrativa, não é o que define a serialidade, mas sim o ponto que se associa a presença da narrativa. Pois os modelos convencionais se modificam constantemente e o engrandecimento das tecnologias e da indústria midiática fazem com que o público sintam-se mexido psicologicamente e seja mais fiel a determinada produção.

Com a ajuda da tecnologia, conseguimos identificar um aumento de espectadores entusiasmados em assistir séries via internet, sendo em plataforma

streaming, em *download*, e por meio de *torrent*. É possível também encontrar várias ferramentas que introduzem o espectador, como, a comentar em redes sociais durante a transmissão de episódios, desta forma garantindo a circulação de uma produção audiovisual, que por conta de sua narrativa, conquista mais seguidores.

A disponibilização de produções em espaços digitais favorece não somente as séries atuais, ou aquelas temporadas que estão sendo transmitidas no momento, mas, a todos os materiais já produzidos anteriormente.

O cenário que o contexto atual projeta é de termos acesso pela internet, não somente aos programas que estão no ar de modo síncrono, mas também e, cada vez mais, aos vídeos antigos, à memória dos canais, ao que nos afeta, quando mais jovens, e cujas imagens gostamos de recorrer vez ou outra. (SILVA, 2014, p. 247)

Nessa perspectiva, é que podemos perceber o quanto foi importante o desenvolvimento da televisão, que tem como alicerce as diversas formas de linguagens que se pode existir, e sem dúvida, foi um dos passos para a evolução de expressões significantes ao objetivo principal deste estudo, a série e sua narrativa, sendo capaz de conectar excelentes formatos, desenvolvimento e sensações de seriados e suas histórias únicas.

9 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1 INTRODUÇÃO

1.1 METODOLOGIA

2 METÁFORA E LINGUAGEM AUDIOVISUAL

2.1 O QUE É METÁFORA?

2.2 O QUE É LINGUAGEM AUDIOVISUAL?

2.3 O USO DA METÁFORA NA LINGUAGEM AUDIOVISUAL

3 INVERNO

3.1 FRIO: INVERNO, SOCIEDADE E INFLUÊNCIAS

3.2 AS REPRESENTAÇÕES DO INVERNO

3.3 O IMAGINÁRIO DO INVERNO NO AUDIOVISUAL

4 A REPRESENTAÇÃO DO INVERNO EM GAME OF THRONES

4.1 NARRATIVA SERIADA TELEVISIVA

4.2 EM BUSCA DE METÁFORAS

4.2.1. DIÁLOGO E COMPOSIÇÃO DOS PERSONAGENS.

4.2.2. PLANOS E ENQUADRAMENTOS.

4.2.3. CENOGRAFIA.

4.2.4. FOTOGRAFIA.

4.2.5. FIGURINO.

4.2.6. COR.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

10 CRONOGRAMA

Defesa da Monografia em 2019/2							
	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL
Organização dos materiais, revisão bibliográfica, identificação e coleta dos elementos principais.	X	X					
Introdução			X				
Escrita do Capítulo 2		X					
Escrita do Capítulo 3			X				
Escrita do Capítulo 4				X			
Considerações finais e resumo.					X		
Revisão, formatação, impressão e preparação da apresentação.						X	
Defesa da Monografia							X

REFERÊNCIAS

- ÁLVARES, Alexandre A. M. **A estratégia e os elementos narrativos da trama ficcional: uma análise do seriado *Game Of Thrones***. 2016. 104 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Católica de Brasília, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação, Brasília. Disponível em:< <https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/bitstream/tede/2353/2/AlexandreAntoniodeMedeirosAlvaresDissertacao2016.pdf>>. Acesso em: 14 set. 2018.
- ANTONSSON, Linda; GARCIA, Elio M. Prefácio. In: JACOBY, Henry. **A guerra dos tronos e a filosofia: A lógica golpeia mais profundamente que as espadas**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. p. 7-10.
- AUMONT, Jacques (Org.) et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papyrus, 1995. p. 310.
- _____. **A Imagem**. 15 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2010. p. 331.
- BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge (Org.) et al. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. p. 380.
- CÂMARA, Naiá Sadi; SOUZA, Kélica. Andréa Campos de. A complexidade narrativa em *Game Of Thrones*. **Anais do SILEL**, Uberlândia: EDUFU, v. 3, n. 1, p. 1-12, 2013.
- _____; _____. As paixões e as formas de vida de Daenerys Targaryen em *Game Of Thrones*. **CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada**, Franca, v. 12, n. 2, p. 215-253, set. 2014.
- CERVO, Amado L; BERVIAN, Pedro A. **Metodologia Científica**. 5 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. p. 242.
- ECO, Umberto. **Semiótica e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Ática S.A, 1991. p. 304.
- FERRAZ JR, Expedito. O conceito peirceano de metáfora e suas interpretações: limites do verbocentrismo. **Estudos Semióticos**, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 70-78, nov. 2011.
- JACOBY, Henry. Wargs, criaturas e lobos que são gigantes: mente e metafísica à moda de Westeros. In: _____. **A guerra dos tronos e a filosofia: A lógica golpeia mais profundamente que as espadas**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. p. 129-142.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000. p. 244.
- MARTIN, George R. R. **A Guerra dos Tronos: As crônicas de gelo e fogo**. 1. ed. São Paulo: Leya, 2010. p. 592.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990. p. 279.

METÁFORA. **PUC – Rio**. [s.d], p. 33. Disponível em:< http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0610463_08_cap_02.pdf>. Acesso em: 5 out. 2018.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 347.

_____. **A Significação do Cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 295.

QUEIROZ, João. De ‘On the logic of Science’ ao ‘Syllabus of certain topics of logic’. In: **Classificações de signos de C. S. Peirce**, São Paulo, v. 30, n. 2, p. 175-195, 2017.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. p. 84.

SANTOS, Marcelo Moreira. A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação. **Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria**, Santa Maria, v. 10, n. 1, p. 14-30, jan./abril. 2017.

SILVA, Marcel V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Revista Galáxia da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**, São Paulo (On Line), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em:< <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/15810/14556>>. Acesso em: 7 out. 2018.

TRINTA, Aluizio R. **Marshall McLuhan, Essencial**. Juiz de Fora: Facom, UFJF, v. 6, n. ½, p. 1-14, 2003.

VILELA, Mateus Dias. **The winter is coming: A Social TV entre Brasil e Portugal através de Game Of Thrones**. 2017. 210 f. Tese (Pós-Graduação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Porto Alegre. Disponível em:<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/7400/2/TES_MATEUS_DIAS_VILELA_COMPLETO.pdf>. Acesso em: 14 set. 2018.

FILMOGRAFIA

A ERA do Gelo. Direção: Chris Wedge e Carlos Saldanha. Produção: Lori Forte. Estados Unidos: 20th Century Fox, Blue Sky Studios, 2002. DVD, (81 min), cor.

A ERA do Gelo 2. Direção: Carlos Saldanha. Produção: Peter Gaulke e Gerry Swallow. Estados Unidos: 20th Century Fox, Blue Sky Studios, 2006. DVD, (91 min), cor.

A ERA do Gelo 3. Direção: Carlos Saldanha. Produção: Lori Forte e John Donkin. Estados Unidos: 20th Century Fox, Blue Sky Studios, 2009. DVD, (94 min), cor.

A ERA do Gelo 4. Direção: Steve Martino e Mike Thurmeier. Produção: Lori Forte. Estados Unidos: 20th Century Fox, Blue Sky Studios, 2012. DVD, (88 min), cor.

A ERA o Gelo: O Big Bang. Direção: Mike Thurmeier. Produção: Lori Forte. Estados Unidos: 20th Century Fox, Blue Sky Studios, 2016. DVD, (94 min), cor.

BLACK Mirror. 1º-4º Temporada. Produção: Barney Reisz. Reino Unido: Channel 4, 2011-2014, Netflix, 2016-2017. HDTV-Streaming, (41-89 min), cor.

FRIENDS. Box 1º-10º Temporada. Produção: David Crane e Marta Kauffman. Estados Unidos: NBC, 1994-2004. DVD, (20-30 min), 236 ep, cor.

GAME OF Thrones. 1º Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2011. DVD, (50-80 min), 10 ep, cor.

GAME OF Thrones. 2º Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2012. DVD, (50-80 min), 10 ep, cor.

GAME OF Thrones. 3º Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2013. DVD, (50-80 min), 10 ep, cor.

GAME OF Thrones. 4º Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2014. DVD, (50-80 min), 10 ep, cor.

GAME OF Thrones. 5º Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2015. DVD, (50-80 min), 10 ep, cor.

GAME OF Thrones. 6º Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2016. DVD, (50-80 min), 10 ep, cor.

GAME OF Thrones. 7º Temporada. Produção/Showrunners: David Benioff e D.B. Weiss. Estados Unidos: HBO, 2017. DVD, (50-80 min), 7 ep, cor.

THE WALKING Dead. Box 1º-8º Temporada. Produção: Frank Darabont. Estados Unidos: AMC Studios, 2010-2018. DVD, (47-67 min), 115 ep, cor.