



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
GRADUAÇÃO EM JORNALISMO**

LUCAS ARAÚJO TAVARES

**GAROTA EM CHAMAS: A COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL DO FIGURINO DE
KATNISS EVERDEEN EM JOGOS VORAZES**

CAMPINA GRANDE

2024

LUCAS ARAÚJO TAVARES

**GAROTA EM CHAMAS: A COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL DO FIGURINO DE
KATNISS EVERDEEN EM JOGOS VORAZES**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo),
apresentado ao Departamento do Curso de
Comunicação Social da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção do
título de Bacharel em Jornalismo.

Área de concentração: estudos culturais.

Orientador: Prof. Dra. Agda Patrícia Pontes de Aquino

**CAMPINA GRANDE
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

T231g Tavares, Lucas Araujo.

Garota em chamas: a comunicação não verbal do figurino de Katniss Everdeen em Jogos vorazes [manuscrito] / Lucas Araujo Tavares. - 2024.
18 f.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, 2024.

"Orientação : Prof. Dra. Agda Patricia Pontes de Aquino, Departamento de Comunicação Social - CCSA".

1. Figurino. 2. Narrativa visual. 3. Comunicação não verbal.
4. Cinema. I. Título

21. ed. CDD 070.18

LUCAS ARAUJO TAVARES

GAROTA EM CHAMAS: A COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL DO FIGURINO DE
KATNISS EVERDEEN EM JOGOS VORAZES

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
de Jornalismo da Universidade
Estadual da Paraíba, como requisito
parcial à obtenção do título de Bacharel
em Jornalismo

Aprovada em: 22/11/2024.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado eletronicamente por:

- **Agda Patricia Pontes de Aquino** (***.144.454-**), em **29/11/2024 19:07:07** com chave **4600fd78ae9e11efb51806adb0a3afce**.
- **Kleyton Jorge Canuto** (***.938.564-**), em **30/11/2024 01:32:20** com chave **16a0d950aed411ef85641a7cc27eb1f9**.
- **Rostand de Albuquerque Mélo** (***.760.324-**), em **30/11/2024 10:02:19** com chave **54ebbd78af1b11efaf531a7cc27eb1f9**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QrCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.

Tipo de Documento: Folha de Aprovação do Projeto Final

Data da Emissão: 03/02/2025

Código de Autenticação: 0a83ab



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	A MODA COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL	5
3	A MODA COMO COMUNICAÇÃO NO CINEMA	7
4	GAROTA EM CHAMAS: O FIGURINO DE KATNISS EVERDEEN	9
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
	REFERÊNCIAS	15

GAROTA EM CHAMAS: A COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL DO FIGURINO DE KATNISS EVERDEEN EM JOGOS VORAZES

Lucas Araújo Tavares¹

RESUMO

Este trabalho investiga a influência do figurino na construção de narrativas visuais no cinema, analisando o caso da personagem Katniss Everdeen no filme *Jogos Vorazes* (2012). O objetivo é examinar como os figurinos atuam como elementos de comunicação não verbal e contribuem para a percepção dos espectadores sobre a identidade da personagem. Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa baseada em revisão bibliográfica e análise de imagens. Os resultados mostram que o uso de cores e estilos no figurino de Katniss ajuda a reforçar sua evolução como personagem e a criar um diálogo visual com o público. Conclui-se que o figurino, além de sua função estética, desempenha um papel crucial na narrativa, comunicando simbolismos e emoções que enriquecem a experiência cinematográfica.

Palavras-chave: Figurino, Narrativa visual, Comunicação não verbal, Cinema.

ABSTRACT

This paper investigates the influence of costumes on the construction of visual narratives in cinema, analyzing the case of the character Katniss Everdeen in the film *The Hunger Games* (2012). The aim is to examine how costumes act as elements of non-verbal communication and contribute to the viewers' perception of the characters' identity. To this end, a qualitative study was carried out based on a literature review and image analysis. The results show that the use of colors and styles in Katniss' costume helps to reinforce her evolution as a character and create a visual dialogue with the audience. It is concluded that costume design, in addition to its aesthetic function, plays a crucial role in the narrative, communicating symbolism and emotions that enrich the cinematic experience.

Keywords: Costume design, Visual narrative, Non-verbal communication, Cinema.

¹ Estudante de graduação do curso de Jornalismo da UEPB, email: lucas.tavares@aluno.uepb.edu.br

1 INTRODUÇÃO

A moda exerce um papel importante na construção de narrativas visuais, especialmente no cinema. Este trabalho estuda como o figurino da personagem Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) no primeiro filme da saga *Jogos Vorazes* (2012) foi utilizado como um meio de comunicação não verbal, transmitindo informações sobre a personagem e o contexto onde ela está inserida.

A pesquisa tem como principal objetivo responder a pergunta: como o figurino de Katniss atua como uma ferramenta da comunicação não verbal? Tendo como objetivo geral analisar a função do figurino de Katniss em *Jogos Vorazes* como elemento de comunicação não verbal, e tendo como objetivos específicos compreender como os trajes da protagonista ajudam no desenvolvimento da identidade visual dela e analisar o uso das silhuetas e cores nas cenas mais importantes do longa-metragem.

Este tema foi escolhido devido ao interesse deste autor pela moda como forma de expressão e pelo impacto que os figurinos de *Jogos Vorazes* causaram na comunidade de pessoas que estudam cinema. Além disso, o estudo também é uma chance de expandir os próprios conhecimentos deste pesquisador acerca das maneiras possíveis de se transmitir informações sem necessariamente fazer o uso de palavras.

A metodologia selecionada inclui uma pesquisa qualitativa, baseada na análise das imagens apresentadas na obra cinematográfica em questão. Foi realizada a releitura do livro adaptado para o cinema, análise dos trajes da protagonista do filme e a revisitação de entrevistas com figurinistas renomados durante o processo. Para enriquecer o estudo, utilizamos de um referencial teórico sobre comunicação não verbal, jornalismo de moda, cultura popular, cinema e moda, incluindo os autores Corraze (1982) e Davis (1979), que defendem a comunicação não verbal como um meio de codificar informações através do vestuário, Eva Heller (2004) e Modesto Farina et al. (2011), que discutem a influência visual que as cores exercem sobre os olhos das pessoas, bem como John Fiske (1989) e Stuart Hall (1997), que destacam como o papel do jornalismo é importante na formação das tendências de moda.

A partir disso, pretende-se contribuir para os estudos da moda como canal de comunicação não verbal, destacando o poder comunicativo que os figurinos exercem na construção de discursos visuais.

2 A MODA COMO COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL

Neste tópico trazemos algumas das principais conceituações importantes para esta pesquisa, dentro delas o corpo da comunicação visual, figurino e moda. Buscou-se o aprofundamento em estudos acerca da comunicação não verbal, nos conceitos de mídia visual, especificamente no cinema, bem como em conceitos e teorias sobre a moda nas grandes telas. Nosso ponto de partida começa com a moda como um meio de comunicação não verbal.

Há mais de quatro décadas, Corraze (1982) defendeu que a comunicação não verbal também é um meio de transmitir informações, sem o uso da escrita, sons ou linguagem de sinais. Para ele, as comunicações não verbais podem ser organizadas em três suportes diferentes. O primeiro deles sendo o corpo, nas características físicas e nos seus movimentos. O segundo suporte diz respeito à comunicação composta por itens atrelados ao corpo, ou seja, as roupas e acessórios, sendo este o mais importante para a nossa pesquisa. Já o terceiro se constitui pela organização das pessoas em espaços. Da mesma forma, o jornalista Davis (1979), em seu livro *A comunicação não verbal*, também separou os canais de expressão em alguns grupos diferentes, sendo o segundo deles composto pelos objetos do cotidiano, da arte, o espaço pessoal, o espaço em grupo, o urbano, o rural e ela, a moda.

A partir dos argumentos apresentados por Corraze e Davis, sabemos que a comunicação não está e nunca esteve limitada aos textos dos jornais, ou às falas dos repórteres durante uma matéria. A comunicação está presente em qualquer mensagem que é transmitida e possível de ser captada e decodificada por um receptor.

E utilizando dessa possibilidade, desde o início do cinema a moda sempre foi uma grande aliada na construção de narrativas e até tópico de reflexão. No livro *Hollywood before glamour: fashion in american silent film* (2013), a autora faz menção ao filme mudo *Fashion's Toy*¹ (1913), no qual a protagonista Nora Burton passa por uma transformação com ajuda da socialite Mrs. Morrison, saindo de garota inocente do interior para uma elegante mulher, atraindo o interesse romântico do próprio namorado de Morrison, devido à nova e sofisticada aparência que a personagem ganhou após sua mudança de visual.

Em análise escrita para o jornal *Sessões do Imaginário*, Francisco Araujo da Costa (2002) nos diz que o figurino é a principal ferramenta utilizada pelos figurinistas para separar o ator do personagem, utilizando como base a definição de figurino feita por Edith Head, vencedora de 8 estatuetas do Oscar na categoria de melhor figurino, por filmes como *Tarde demais* (1950) e *Um lugar ao sol* (1952):

O que um figurinista faz é um cruzamento entre magia e camuflagem. Nós criamos a ilusão de mudar os atores em algo que eles não são. Nós pedimos ao público que acreditem que cada vez que eles vêem um ator no palco ele se tornou uma pessoa diferente (HEAD, Edith. Entrevista concedida para Videofashion, 1978).²

Em muitos casos do cinema, principalmente quando estamos falando de filmes produzidos por grandes estúdios, temos elencos compostos por nomes conhecidos da indústria cinematográfica. Esses atores geralmente possuem uma presença constante na mídia, o que contribui para que as suas personalidades se tornem parte do imaginário do público. Então, o primeiro papel do figurino em uma obra audiovisual é ajudar o espectador a separar o ator do personagem.

E quando falamos de moda, não podemos deixar de abordar as cores. Elas são as maiores aliadas de um design na hora de construir uma narrativa visual. No livro *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão* (2004), a autora Eva Heller destaca que as cores são capazes de produzir efeitos nas pessoas. Uma mesma cor pode despertar vários sentimentos diferentes, dependendo do contexto sendo trabalhado. O vermelho pode representar amor, paixão e desejo, quando utilizado numa cena romântica, mas numa cena de conflito, ele pode ser inserido no ambiente da trama com o objetivo de despertar ódio e violência.

A função das cores foi ainda dividida em três etapas diferentes por Modesto Farina, Clotilde Perez e Corinho Bastos no livro *Psicodinâmica das Cores em Comunicação* (2011). Para eles, a comunicação visual com cores deve primeiramente impressionar o espectador, depois expressar e por fim construir uma linguagem que comunique a ideia que quer ser transmitida. Os autores reforçam esse pensamento com a afirmação de Kandinsky (1969) de que “A cor é toque, o olho, o martelo que faz vibrar a alma, o instrumento de mil cordas” (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2011, p. 13, *apud* KANDINSKY, 1969, p. 67).

Podemos identificar esses conceitos relacionados às cores na grande maioria dos figurinos das produções cinematográficas, pois é através da combinação entre design e cor que os figurinistas conseguem desenvolver um storytelling³ fluido, envolvente e marcante. As roupas são desenhadas e costuradas antes da gravação de uma cena, e utilizando dessas ideias, os designers conseguem criar uma comunicação não verbal em seus trabalhos. Pode-se dizer que eles contam a história do filme antes mesmo dos atores entrarem em ação no set de filmagens.

Outra teoria que podemos aplicar à esta análise é a Teoria da Representação

¹ Curta-metragem dirigido por George Nichols, que fala sobre a trajetória turbulenta da personagem Nora Burton para inserir-se na sociedade patriarcal da época.

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fDGbI0i2nCc>. Acessado em 01 ago. 2024

³ Storytelling é a arte de contar histórias de forma envolvente, criando conexão emocional e transmitindo mensagens para engajar e impactar o público.

apresentada por Stuart Hall (1997) em que ele fala como a mídia, incluindo o jornalismo, além de refletir, ajuda também a construir a realidade em que vivemos a partir da criação de formas e representações, levando em consideração o jornalismo de moda e o cinema, que constroem narrativas de estilos de vida, tendências de moda e dos personagens que vestem os figurinos. Por exemplo: um figurinista pode selecionar roupas de tons neutros e sem brilho para representar o sentimento de tristeza na história de um personagem:

A mídia não apenas reflete a realidade, mas a constrói através das representações, moldando as percepções culturais e sociais de seus públicos. (HALL, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, 1997, p. 15).

Como iremos analisar posteriormente neste trabalho, o figurino da personagem Katniss Everdeen em *Jogos Vorazes* (2012) faz o uso dos conceitos aqui apresentados para construir uma comunicação não verbal capaz de expressar partes da história de Everdeen ao público que assiste o filme nas telas.

3 A MODA COMO COMUNICAÇÃO NO CINEMA

Antes de mergulharmos na nossa análise de imagem dos figurinos de Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), é pertinente passarmos por uma breve retrospectiva de outros grandes momentos da moda como meio de comunicação não verbal, para que possamos entender mais profundamente como o figurino se tornou uma ferramenta tão crucial na construção de narrativas audiovisuais.

Com direção de Amy Heckerling e produção por Scott Rudin, *As Patricinhas de Beverly Hills* (1995) é uma obra comumente mencionada quando o assunto são filmes adolescentes. Apesar de ser uma adaptação moderna do livro *Emma* (1815) de Jane Austen, o aspecto mais comentado do filme em suas análises filmicas é o figurino, criado por Mona May. Segundo o site *The Los Angeles Loyolan*⁴, o orçamento para vestir a protagonista Cher Horowitz (Alicia Silverstone) em 60 vestimentas (incluindo os demais atores) foi de 200 mil dólares, considerado, ainda segundo o site, baixo para os padrões milionários de Hollywood. Entretanto, Mona May foi capaz de causar um impacto tão grande na moda que, quase 30 anos depois, o guarda-roupa de Cher ainda é referenciado em outras obras contemporâneas, como nos videoclipes de *Fancy* (2014) da cantora australiana Iggy Azalea e *Love4eva* (2018) do grupo musical sul-coreano Loona.

Figura 1 - Cher vestindo Dolce & Gabbana.



Fonte: Refinery29. Disponível em:

<https://www.refinery29.com/en-us/2020/05/9811021/clueless-cher-fashion-looks-trends#slide-26>

⁴ Disponível em: https://www.laloyolan.com/life_and_arts/costume-designer-mona-may-reflects-on-clueless-25-years-after-its-release/article_3abb1042-1ec1-52c4-9c1e-292093a16619.html . Acessado em 10 set. 2024.

Entre as dezenas de roupas usadas pela personagem de Silverstone no longa, o mais repercutido é o figurino amarelo e xadrez da grife Dolce & Gabbana. Entre os vários símbolos associados à cor amarela, estão riqueza, sabedoria e energia (HALLOCK, 2003, p. 28), algumas

das características da personalidade da protagonista, uma garota rica que ama ser o centro das atenções. Em um colégio onde os colegas preferem optar pelos tons neutros, Cher se destaca pela tonalidade vívida da sua roupa.

O clássico *O Diabo Veste Prada* (2006) se tornou uma das maiores referências quando o assunto é moda em filmes. Interpretada por Anne Hathaway, a protagonista Andy é introduzida na história como uma jornalista que considera a indústria da moda uma mera futilidade. Porém, ao ser aceita para uma vaga de emprego na revista fictícia *Runway Magazine*, ela logo se dá conta do poder que o guarda-roupa possui. Inserida em um contexto onde todos os seus colegas de trabalho se preocupam milimetricamente com o que vão vestir a cada dia nos escritórios da *Runway Magazine*, Andy toma a decisão de elevar seu modo de se vestir, tornando Chanel sua marca registrada. É a partir dessa mudança que a personagem de Hathaway ganha a confiança dos companheiros de trabalho.

Para criar o código de vestimenta implícito da *Runway*, Patricia Field selecionou principalmente peças reais das grifes Chanel, Vivienne Westwood e, claro, Prada. Sobre seu trabalho no longa e em outras produções, a estilista comentou para a *Harper's Bazaar*⁵ que um ator não é um modelo, ele é um personagem, logo, as roupas escolhidas para aparecerem em câmera devem contar uma história, reforçando por um canal visual a caracterização do personagem, e não o embelezamento, como defende Francisco Araujo da Costa em análise escrita para o jornal *Sessões do Imaginário*:

O figurino muitas vezes serve como elemento para identificar o personagem e separá-lo da persona do ator que o interpreta, além de separá-lo de outros tipos e personagens da galeria de interpretações do ator. Atores famosos têm presença constante na mídia, e se tornam familiares para a platéia - para fazê-los parecer pessoas diferentes daquelas vistas em noticiários e colunas sociais, seus personagens devem parecer diferentes na tela de cinema. (COSTA, Francisco. Análise fílmica publicada no jornal *Sessões do Imaginário*, 2002, p. 40).

Figura 2: Evolução do vestuário de Andy ao longo do filme.



Fonte: Acervo digital 20th Everett Collection. Disponível em: <https://everettcollection.com/#/home>

Além disso, o jornalismo de moda desempenha um papel fundamental em destacar, analisar e promover as tendências de moda exibidas nas produções cinematográficas. Levando em consideração a Teoria do Agendamento de Maxwell McCombs e Donald Shaw (1972) que

⁵ Conceituada revista de moda estadunidense fundada em 1867, considerada a mais antiga do mundo ainda em atividade. Disponível em: <https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a16439/patricia-field-devil-wears-prada-10-year-anniversary-interview/>. Acessado em 20 jul. 2024.

sugere que os meios de comunicação de massa não dizem ao público o que pensar, mas sobre o que devem pensar, podemos concluir que a imprensa especializada em moda foi responsável por dar evidência à narrativa e figurinos de filmes como *O Diabo Veste Prada*, gerando discussões sobre tendências de moda apresentadas no filme, impacto dos figurinos e a influência no cotidiano dos expectadores (MCCOMBS, Maxwell; SHAW, Donald, 1972).

No filme *As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (2005), baseado no livro de mesmo nome, a personagem da Feiticeira Branca (Tilda Swinton) exerce a função de rainha no reino fictício de Nárnia. A personagem, que comanda seus súditos com mão de ferro em um inverno eterno e que causa medo por onde passa, usa um único vestido que foi descrito pela figurinista Isis Mussenden em entrevista para a renomada revista *Variety* como um “... elemento orgânico que se expande quando ela [a Feiticeira] se sente forte e diminui quando seus poderes desaparecem” (2006).⁶

O acessório que a acompanha durante a maior parte do filme é a sua coroa de gelo, posicionada de maneira que parece estar crescendo da sua própria cabeça. Conforme a história progride e o inverno mágico da Feiticeira começa a descongelar, o acessório que representa sua autoridade em Nárnia também descongela significativamente, demonstrando que o poder dela também está enfraquecendo conforme o reinado se aproxima do fim, como descrito pela figurinista Isis Mussenden (2006).

Figura 3: Coroa da Feiticeira Branca derretendo.



Fonte: BuzzFeed. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/667869819741282579/>

4 GAROTA EM CHAMAS: O FIGURINO DE KATNISS EVERDEEN

Neste tópico, analisando o primeiro filme da saga *Jogos Vorazes* (2012) iremos examinar como o figurino da personagem Katniss Everdeen foi utilizado para construir uma narrativa não verbal da obra cinematográfica. A jornada de Katniss nos *Jogos Vorazes* tem início no próprio Distrito 12, durante a Cerimônia da Colheita, quando ela se voluntaria para substituir sua irmã Prim como tributo feminino, em um ato de coragem e desespero para salvar a vida da mais nova. Na ocasião, ela usa um vestido azul suave de raíom⁷, que pertence à mãe. Em entrevista para o jornal *Los Angeles Times*, a figurinista Judianna Makovsky⁸ cita que o modelo foi inspirado no que mulheres americanas de cidades mineradoras de carvão vestiam durante a metade do século XXI, pois a direção quis criar um mundo que parecesse real, com o qual as audiências pudessem

⁶ Disponível em: <https://variety.com/2006/film/awards/the-witch-and-her-wardrobe-1117937672/> . Acessado em 18 ago. 2024.

⁷ Tecido de fibra celulósica, um dos primeiros tecidos artificiais, surgiu em 1885 quando ainda chamado de "seda artificial", o nome "raíom" só se estabeleceu em 1924

⁸ Disponível em: <https://www.latimes.com/fashion/alltherage/la-ig-hunger-20120318-story.html> . Acessado 23 ago. 2024.

se conectar, diferente do habitual para produções futuristas, que geralmente apostam em figurinos deslocados da realidade.

A personagem Katniss está vestida de forma adequada no contexto do evento, se encaixando na paleta de cores dos demais personagens. O tom de azul quase cinza faz Katniss se misturar ao cenário cinzento. Apesar de mórbida, a Colheita é onde os residentes dos distritos vestem o que eles têm de melhor, já que a cerimônia é televisionada para todo o país. Em recorte de entrevista (2012) para o próprio estúdio Lionsgate, disponível no YouTube⁹, a figurinista Judianna Makovsky revelou que a peça foi criada com tecido vintage, pintado para chegar na cor descrita no livro, para elevar a ideia de uma roupa que pertenceu à mãe de Katniss por anos antes dela.

É nesse momento do filme em que podemos perceber visualmente o quão distante a realidade dos distritos está da Capital. O velho vestido, posicionado ao lado do figurino extravagante de Effie Trinket (Elizabeth Banks), personagem da Capital, nos mostra que a sociedade de Panem¹⁰ está dividida em dois extremos, não só da moda, mas também de classes sociais.

Figura 4: Katniss em seu traje para a Colheita.



Fonte: STYLE OF RESISTANCE. Disponível em:

<https://styleofresistance.wordpress.com/2016/11/28/katniss-at-the-reaping-defenseless-until-called/>

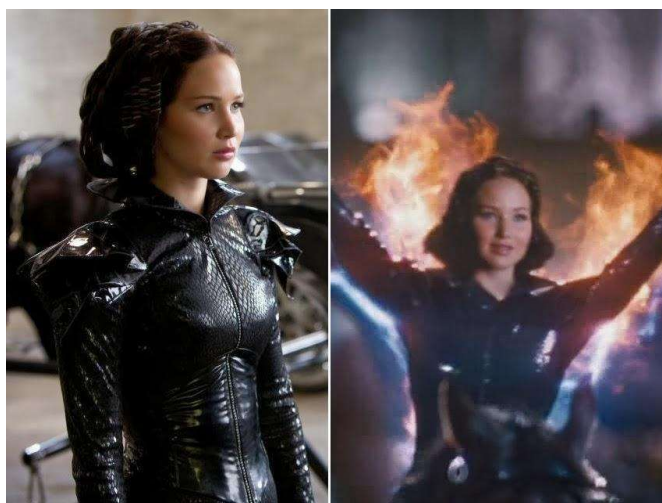
O segundo grande figurino importante de Katniss na primeira parte da narrativa cinematográfica *Jogos Vorazes*, acontece durante a parada dos tributos. Após a Cerimônia da Colheita, os vinte e quatro competidores são levados para a Capital, onde cada um é pareado com o seu próprio estilista, responsável por vesti-lo em todas as ocasiões importantes relacionadas à competição. O estilista de Katniss é Cinna (Lenny Kravitz). Para a parada, que é praticamente um desfile de moda aos olhos dos residentes da Capital, Cinna veste Katniss em um traje de couro preto, que acende em chamas quando ela está desfilando em cima da carruagem.

O design lembra o de uma armadura, o que faz Katniss parecer uma guerreira, pronta para lutar. A escolha do preto representa a origem da personagem, que vem do Distrito 12, conhecido pela mineração de carvão. O brilho do tecido também é intencional, adicionado para lembrar o brilho do recurso natural, de acordo com Makovsky. No decorrer da narrativa, o detalhe das chamas, inserido na pós-produção, reforça a origem de Katniss, o que destaca a personagem entre todos os outros tributos, atraindo os olhares das milhares de pessoas assistindo à parada, ficando explícito na história contada o momento em que ela ganha o apelido de “garota em chamas”.

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HTsQYGmehts&t=2s>. Acessado em 02 set. 2024.

¹⁰ Panem é o nome do país fictício onde a história se passa, formado por uma capital opressora e 12 distritos subordinados.

Figura 5: Katniss no traje de “garota em chamas”.



Fonte: Art and Musings of a Miniature Hobbyist. **Disponível em:**
<https://foureyed-monster.blogspot.com/2013/12/katniss-everdeen-inspiration-to-start.html>

Outro grande evento tradicional dos Jogos são as entrevistas. Segundo a autora dos livros em entrevista para a *Borders*¹¹, a ideia para escrever os *Jogos Vorazes* surgiu em um momento quando ela estava assistindo televisão, mudando de canal, alternando entre reality shows e registros da guerra no Iraque que começou em 2003. Então, além de ser uma competição sangrenta, os *Jogos Vorazes* também são um grande reality show, com participantes por quem o público da Capital torce e realiza apostas de qual sairá vivo. Eles podem até mesmo se tornar patrocinadores, pessoas que enviam dádivas como comida e remédio para os tributos, quando estão dentro da arena.

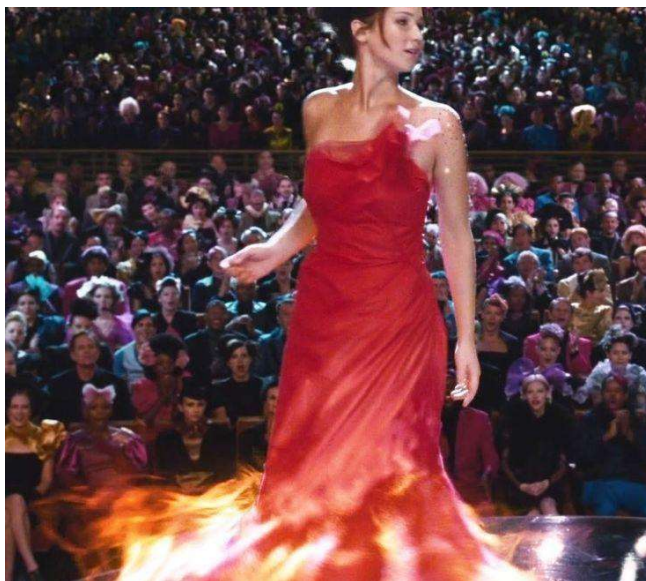
O dia das entrevistas é a maior oportunidade que os tributos têm para ganhar os corações dos residentes da Capital e convertê-los em patrocinadores. Por isso, eles devem fazer de tudo o que podem para chamar o máximo de atenção possível, o que inclui os trajes que serão usados para sentar em frente das câmeras e de uma platéia de possíveis patrocinadores. Para a entrevista de Katniss, ela é colocada em um longo vestido vermelho sem alças, que também acende em chamas quando ela gira na roupa.

Na nossa análise, levando em consideração o traje em chamas com características que remetem à armaduras de guerra, somadas à cor vermelha do fogo podemos compreender que nessa cena a personagem passa a impressão de estar pronta para matar com o seu visual preto, remanescente do carvão minerado no Distrito 12. Já na entrevista, com a escolha do vestido sofisticado, ela expande sua imagem, parecendo não mais uma adolescente de 16 anos, mas sim uma mulher. O vermelho, além de reforçar o título de “garota em chamas” na narrativa, a cor vermelha associa à personagem características eróticas e vulgares, definições apresentadas por Heller em *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão* (2004):

O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou atraente. Em que consiste o efeito espacial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervém várias cores - um acorde cromático. (HELLER, 2004, p. 23)

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tpCeDopdlwU&t=281s> . Acessado em 01 out. 2024.

Figura 6: Katniss usando vestido para sua entrevista.



Fonte: ELLE Thailand. Disponível em: <https://ellethailand.com/rachel-zegler-girl-on-fire-katniss-everdeen-hunger-games-dress/>

Ao entrar na arena, todo o glamour e extravagância dos trajes pré-*Jogos Vorazes* desaparecem, dando lugar às calças, camisetas, casacos e botas que os tributos recebem. Depois de cerca de três semanas de horror e violência, vivenciando acontecimentos brutais, Katniss sai vitoriosa, o que podemos nesta pesquisa assemelhar à uma fênix, tal como na mitologia egípcia, que sucumbe ao fogo e renasce das próprias cinzas. Na película, a protagonista sai da arena dos *Jogos Vorazes* ao lado do seu companheiro de distrito Peeta Mellark (Josh Hutcherson), com quem ela forma uma aliança depois dos organizadores dos *Jogos Vorazes* implementarem uma nova regra que permitia que dois tributos vencessem se eles fossem do mesmo distrito. Quando só restam os dois, a regra é anulada. Então, em um ato de fúria contra a Capital, Katniss convence Peeta a se suicidarem juntos em rede nacional, obrigando os organizadores a anunciarem os tributos do Distrito 12 como vitoriosos.

Figura 7: Roupas da protagonista para os Jogos Vorazes.



Fonte: Fanpop. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/502010689684911028/>

Ao deixar a arena, Katniss corre ainda mais perigo nas mãos da Capital. Isso porque a ideia da protagonista no final da competição foi contra uma regra importante, a de que só um tributo podia sair vivo. As autoridades de Panem, principalmente o Presidente Snow, têm medo de que o ato da garota possa inspirar outras pessoas nos distritos a questionarem o poder absoluto da Capital, o que poderia desencadear uma nova guerra no país. Logo, Katniss se torna um grande alvo. A possível morte da garota poderia ser um instrumento para reforçar a tirania do governo e apagar qualquer possibilidade de uma nova rebelião acontecer.

Figura 8: Vestido amarelo para a entrevista pós-Jogos Vorazes.



Fonte: MEDIA & COMMUNITY. Disponível em: <https://courses.suzannechurchill.com/community-s17/2017/02/08/snuffed-out-a-review-of-katniss-closing-dress-in-the-hunger-games/>

Na primeira aparição pública de Katniss e Peeta após os Jogos, ela é colocada em um longo vestido amarelo suave, de saia rodada e com dois delicados laços nos braços. O uso do amarelo é extremamente estratégico, pois a cor é associada à alegria e ao otimismo (HELLER, 2004, p. 158). Já a silhueta, complementada pelo cabelo sem nenhum penteado mirabolante, faz a personagem parecer uma princesa. A combinação de todos os detalhes tem o objetivo de inocentar Katniss, fazendo-a parecer apenas uma menina apaixonada, que não estava sendo rebelde contra o governo, mas sim tentando sobreviver com o amor da sua vida.

Comparando com a cultura popular, John Fiske em sua obra *Understanding Popular Culture* (1989) afirma que o jornalismo apresenta um papel fundamental para decidir o que se torna parte da cultura popular ao selecionar e dar importância a certos aspectos culturais, como a moda e o cinema. Em *Jogos Vorazes*, e no cinema em geral, a moda passa a ser cultura popular, devido ao jornalismo de moda e os figurinos apresentados por Judianna Makovsky nesta primeira parte da saga, que acabam também se tornando elementos da cultura popular.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a interpretação feita sobre os trajes do figurino de Katniss como elemento da cultura popular, através dos pensamentos de John Fiske (1989), podemos sugerir que com a força da imprensa de moda, destacando os itens vestidos pela protagonista do filme, a história de *Jogos Vorazes* causou um impacto mundial, conquistando uma legião de fãs ao redor do mundo. No decorrer desta pesquisa, foi possível compreender melhor a aplicação da moda no cinema como forma de comunicação não verbal, utilizando o figurino como uma ferramenta essencial no desenvolvimento de narrativas visuais. A pesquisa concentrou-se na personagem Katniss Everdeen, do filme *Jogos Vorazes* (2012), para estudar o papel de elementos visuais, especialmente as roupas e cores, como meios capazes de transmitir informações sem o uso de diálogos.

Retomando a pergunta inicial — como o figurino de Katniss contribui para a construção de narrativas visuais e atua como ferramenta de comunicação não verbal? — a análise revelou como o figurino da protagonista desempenha uma função significativa na sua caracterização. Desde os trajes básicos e sem glamour, que representam a sua origem humilde no Distrito 12, até os trajes mais extravagantes que aparecem nas aparições públicas da garota. O figurino de Katniss comunica a evolução da mesma e a dualidade existente entre sua imagem pública e

privada.

Assim, foi possível observar como o figurino configura-se como um elemento visual que está além do simples aspecto estético. Ele se torna uma linguagem cheia de significados possíveis de interpretação, contribuindo para a construção da identidade visual da personagem e para o desenvolvimento da sua história em tela. A comparação com outras produções do cinema, como *O Diabo Veste Prada* (2006) e *As Patricinhas de Beverly Hills* (1994), reforçou a relevância da moda nas produções cinematográficas como um meio de comunicação não verbal, que incentiva o espectador a assistir e interpretar o que está sendo exibido em tela. O trabalho não apenas respondeu à problemática da pergunta apresentada no início, como também demonstrou a importância dos estudos acerca da moda e da comunicação não verbal. A moda, como forma de comunicação não verbal, é uma ferramenta crucial na narrativa audiovisual, capaz de transmitir mensagens e emoções. Por fim, este TCC uniu a graduação em jornalismo com o grande interesse pela moda enquanto meio de comunicação do autor. O estudo da capacidade dos figurinos de contar histórias sem palavras enriqueceu compreensão do mesmo sobre linguagens e evidenciou a força da moda na construção de histórias.

REFERÊNCIAS

ARAUJO DA COSTA, Francisco. **Análise fílmica publicada no jornal Sessões do Imaginário, 2002**. Disponível em: <https://www.sessoesdoimaginario.com>. Acesso em: 01 out. 2024.

CORRAZE, Jacques. **A comunicação não verbal**. São Paulo: Cultrix, 1982.

DAVIS, Flora. **A comunicação não verbal**. São Paulo: Summus, 1979.

EVERETT COLLECTION. **Evolução do vestuário de Andy em O Diabo Veste Prada**. Disponível em: <https://everettcollection.com/#/home>. Acesso em: 10 jul. 2024.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Corinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

FINAMORI, Tolini Michelle. **Hollywood Before Glamour: Fashion in American Silent Film**. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

FISKE, John. **Understanding Popular Culture**. Routledge, 1989, p. 124.

HALL, Stuart. **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**. SAGE Publications, 1997, p. 15.

HALLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: GG, 2004.

HARPERS BAZAAR. **Patricia Field talks about costume design in The Devil Wears Prada**. Disponível em: <https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a16439/patricia-field-devil-wears-prada-10-year-anniversary-interview/>. Acesso em: 20 jul. 2024.

HEAD, Edith. **Entrevista concedida para Videofashion**, 1978. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fDGBI0i2nCg>. Acesso em: 01 out. 2024.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1969.

MCCOMBS, Maxwell; SHAW, Donald. **The Agenda-Setting Function of Mass Media**. Public Opinion Quarterly, 1972.

REFINERY29. **Clueless fashion looks trends**. Disponível em: <https://www.refinery29.com/en-us/2020/05/9811021/clueless-cher-fashion-looks-trends#slide-26>. Acesso em: 10 jul. 2024.

THE LOS ANGELES LOYOLAN. **Costume designer Mona May reflects on Clueless 25 years after its release**. Disponível em: https://www.laloyolan.com/life_and_arts/costume-designer-mona-may-reflects-on-clueless-25-years-after-its-release/article_3abb1042-1ec1-52c4-9c1e-292093a16619.html. Acesso em: 10 jul. 2024.

VARIETY. **The Witch and Her Wardrobe**. Disponível em: <https://variety.com/2006/film/awards/the-witch-and-her-wardrobe-1117937672/>. Acesso em: 18 ago. 2024.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Sandra de Cácia e Antonio Tavares, que mesmo com as dificuldades sempre me disseram para dedicar-me aos estudos.

Sou grato à minha tia Severina Ferreira, meus avós Judite Ferreira e Heleno Araújo, com quem dividi a mesma casa durante a adolescência, até a minha mudança de cidade para desbravar a vida adulta. Obrigado pelo incentivo.

Agradeço a professora Agda Aquino por aceitar orientar este trabalho, cujas aulas na disciplina de Jornalismo de Moda me ajudaram a compreender tanto sobre a relação entre comunicação e a moda.

Ao meu namorado, Lincon Silva, que por tantas noites me apoiou durante a execução deste trabalho, sem jamais me deixar desistir e sempre afirmando que eu ia conseguir concluí-lo. Obrigado por tudo.

Aos amigos incríveis que conheci durante a graduação, Ana Flávia Sousa, Ângela Alves e Cleiton Oliveira. Irei guardar com muito carinho na memória os momentos juntos das noites na universidade. Espero que nossos caminhos continuem se cruzando.