mei studies

Programa de Pós-graduação em Design
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design



LEITURA DO FIGURINO DE

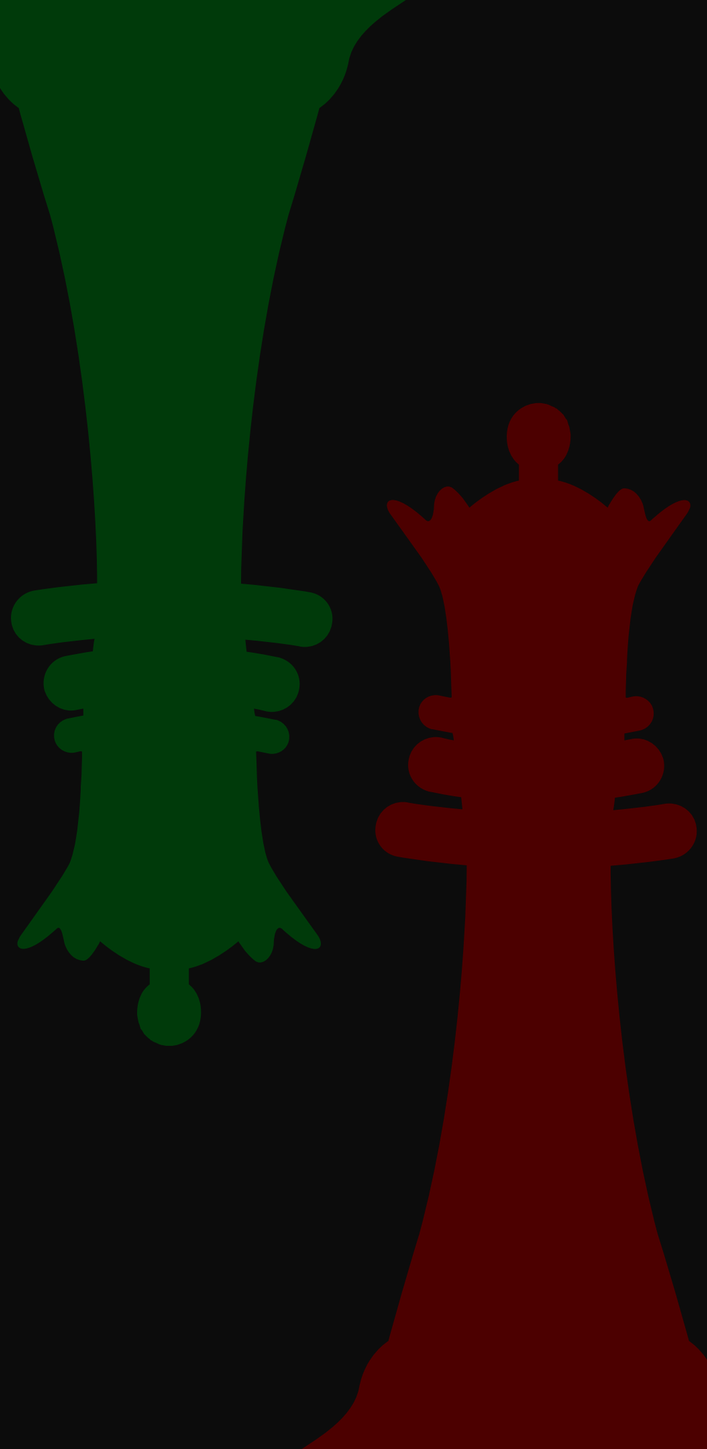
O GAMBITO DA RAINHA

PELO ALFABETISMO VISUAL DE DONDIS

Giovana Ferreira Amorim
Joedy Luciana Barros Marins Bamonte



Esta análise tem como objetivo investigar, sob a ótica do alfabetismo visual de Dondis, como o figurino atua na construção de narrativas audiovisuais, usando como objeto de estudo a minissérie *O Gambito da Rainha* (Frank & Scott, 2020), da Netflix, premiada na categoria de melhor figurino de época nos Emmy Awards de 2021, evento anual destinado à premiação de obras da televisão. A série, de sete episódios, acompanha Beth Harmon (Anya Taylor-Joy), órfã que se torna prodígio do xadrez entre as décadas de 1950 e 1960. Ao longo da trama, a personagem passa por grandes mudanças de contexto, de idade e de estado emocional, o que permite observar como o figurino, assinado por Gabriele Binder, comunica essas transformações.



A pesquisa tem caráter qualitativo e exploratório, no formato de estudo de caso.

Corpus: observação integral dos sete episódios na Netflix. Foram selecionados os momentos de maior transformação visível no figurino de Beth Harmon, distribuídos em quatro fases: infância, adolescência, fase adulta e desfecho. As imagens são capturas de tela, identificadas por episódio e tempo.

Procedimento aplicado a cada cena:

1. Identificação da cena (episódio e contexto narrativo);
2. Descrição do figurino;
3. Classificação dos elementos visuais (cor e forma) predominantes;
4. Identificação do nível do dado visual (representacional, simbólico ou abstrato);
5. Relação entre a leitura visual e o momento psicológico ou narrativo da personagem.

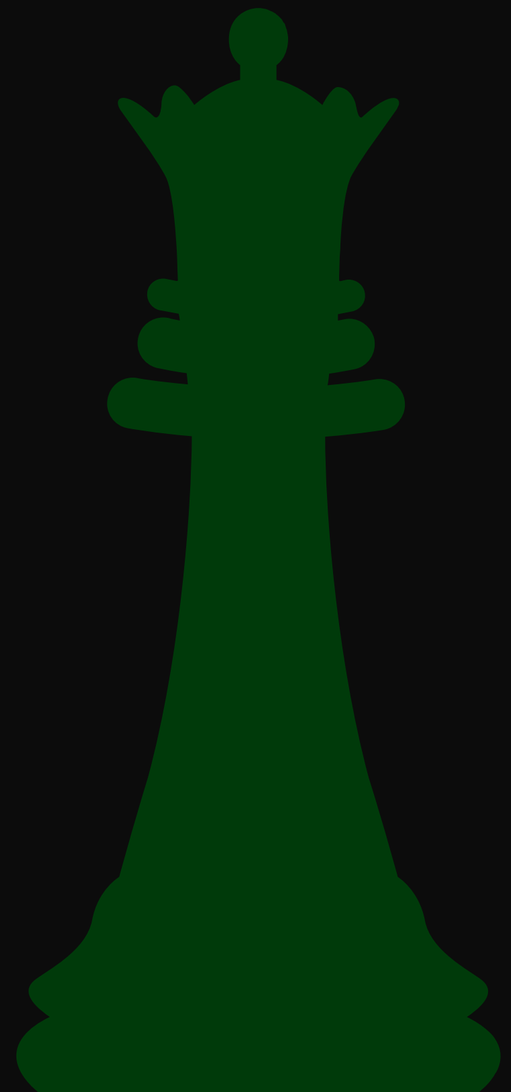
Alfabetismo visual

A informação visual é o registro mais antigo da história humana, como mostram as pinturas rupestres, que revelam a necessidade de compreender o ambiente e preservar a informação de forma visual. Perceber imagens é diferente de saber criá-las e interpretá-las, o que exige estudo. Esse é o fundamento do **alfabetismo visual** proposto por Dondis (2003): “ver” passa a ser compreender, e treinar o olhar é aprender a entender e a criar uma mensagem visual.



Alfabetismo visual: os três níveis do dado visual

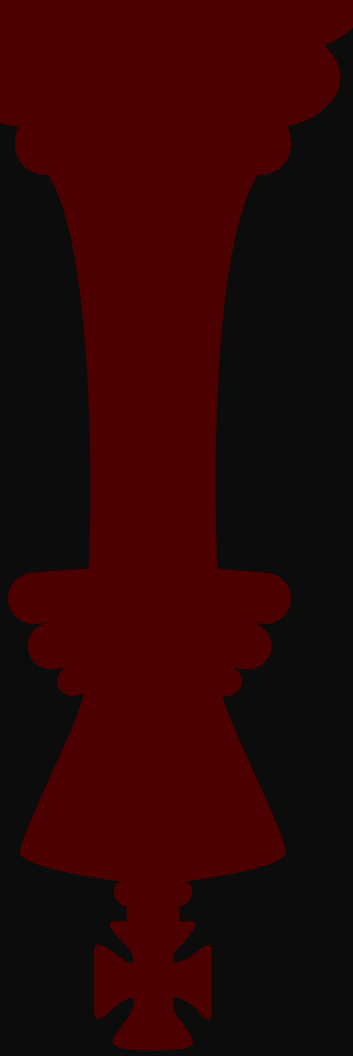
- **Simbólico**: abrange a vasta quantidade de sistemas de símbolos, como o alfabeto. No figurino, uma estampa pode não remeter a nada de imediato ao espectador, mas, ao ser repetida ao longo da trama, passa a ser associada a momentos e emoções do personagem e se transforma em código.
- **Representacional**: o que é identificado no ambiente e reproduzido visualmente por meio de desenhos, pinturas e também do cinema. Não exige intervenção de códigos: o que se vê é facilmente compreendido. Exemplo: ver um traje medieval no personagem e entender qual período histórico a cena retrata.
- **Abstrato**: a forma do que se vê, seja natural ou criada a partir de uma composição com finalidade intencional. Os elementos e o enquadramento são posicionados estrategicamente para gerar um efeito em quem vê.



Alfabetismo visual: elementos visuais básicos

Para alcançar todos os níveis de inteligência visual, Dondis apresenta os elementos necessários para planejar e expressar mensagens visuais: **ponto**, **linha**, **forma**, **direção** e **movimento**, **tom** (presença ou ausência de luz), **cor**, **textura**, **proporção** e **dimensão**. Manipulados por técnicas de **contraste** e **harmonia**, eles moldam o caráter expressivo de uma composição. No figurino, cada cor, tecido e corte funciona como elemento visual que, ao alcançar o espectador, produz sentido.

No cinema e na televisão, esses mesmos elementos não são vistos de uma só vez: eles se revelam e se transformam ao longo do tempo da narrativa. O figurino, em uma série ou filme, não é uma imagem única, mas uma sequência de imagens, o que amplia o potencial expressivo dos elementos básicos.



ANÁLISE



INFÂNCIA DA PERSONAGEM (EPISÓDIO 1)

No início da série, Beth Harmon perde a mãe em um acidente de carro e é levada a um orfanato. Ao chegar à instituição, ela veste um vestido cinza com o próprio nome bordado em rosa e vinho pela mãe. Esses fios são o único toque de cor da peça e representam o vínculo afetivo entre as duas.





Ao ingressar no orfanato, Beth precisa abrir mão do vestido bordado por sua mãe e, durante esse período, passa a usar cores predominantemente neutras e sóbrias, como cinza, bege, marrom e azul-marinho. A paleta reflete a padronização da instituição e também a falta de escolha e de identidade própria da personagem naquele momento da narrativa.

Nessa fase, as roupas têm cortes retos e alinhados, “quadrados”, que, somados às cores sóbrias, transmitem seriedade e ordem. O mesmo se vê no cabelo, cortado em formato mais quadrado logo que Beth chega ao orfanato.





No orfanato, Beth aprende xadrez com o zelador, o Sr. Shaibel (Bill Camp), e rapidamente se revela um prodígio. A partir daí, o xadrez passa a ser incorporado às roupas da personagem. No âmbito simbólico, a repetição de uma estampa a transforma em código, associado a momentos e emoções do personagem.

Após meses de partidas secretas no porão, Shaibel convida o treinador do clube de xadrez da escola pública local para conhecê-la. Impressionado, ele a leva para competir contra todos os membros do clube ao mesmo tempo. É a primeira vez que Beth sai do isolamento do orfanato para jogar e também a primeira em que veste uma peça xadrez, ainda que sutil, em um uniforme já usado por outras meninas. O xadrez pode representar, assim, o início de sua carreira.



ADOLESCÊNCIA DA PERSONAGEM (EPISÓDIO 2)

Beth é adotada e começa a frequentar a escola, onde é ridicularizada por ainda se vestir como no orfanato. Ela pede roupas novas à mãe e, na loja, se atrai por um manequim vestindo um vestido xadrez, mas a mãe prioriza o que é acessível e o que lhe serve.

Depois de vencer seu primeiro campeonato, Beth usa o prêmio para comprar o vestido por conta própria. A peça tem cortes mais triangulares, cintura marcada, decote em V e xadrez mais aparente, representando independência e ação.

No nível representacional, a figurinista usou referências da moda dos anos 1950 e 1960 e deixou o estilo de Beth propositalmente um pouco atrasado, para marcar o momento em que ela se atualiza.



FASE ADULTA DA PERSONAGEM (EPISÓDIOS 3 A 6)

Nessa fase da personagem, houve uma mudança: ela já ganhou vários torneios e está mais confiante. A personagem que usava tons neutros e vestidos retos passa a usar roupas acinturadas, saias com mais movimento, novas cores, estampas e decotes. O cabelo também se torna mais arredondado e ondulado.





Beth usando xadrez em momentos de torneio

Ao longo da série, é apresentado o enxadrista Benny Watts (Thomas Brodie-Sangster), que começa como o maior rival de Beth e se torna seu mentor, treinador e aliado. Nenhum se encaixa no padrão rígido e conservador do xadrez dos anos 1960 e ambos são excluídos pela multidão popular, o que se reforça em seus vestuários. Em um meio dominado por homens de terno e gravata, Benny quebra o protocolo com chapéu de cowboy, sobretudo de couro, faca na cintura e cabelo desalinhado. Beth, jovem em um ambiente majoritariamente masculino e sem a criação estruturada nem o apoio financeiro da maioria dos grandes jogadores, também desafia as normas da época. Por isso, Binder buscou representar a moda contracultural dos anos 1960.

No episódio cinco, antes do Campeonato Americano, Beth passa a usar mais cores, estampas e acessórios que antes não usava, como lenços e óculos escuros, e o xadrez continua presente.





Quando Beth estava no orfanato, ela era obrigada, ainda criança, a tomar pílulas verdes, tranquilizantes que mais tarde se tornaram um vício. Assim, elas reaparecem no sexto episódio como uma dependência já instalada, quando Beth tenta se manter sóbria, mas rompe a abstinência de álcool na noite anterior à partida em Paris. Na manhã seguinte, de ressaca e atrasada, toma dois comprimidos antes de enfrentar o grande mestre russo Vasily Borgov. Ela chega usando um vestido com cores próximas às do tranquilizante, o que permite ler a peça como referência visual à dependência.





PARTIDA FINAL (EPISÓDIO 7)

No sétimo e último episódio, Beth disputa em Moscou a maior partida de sua vida. Até a partida final, ela veste um sobretudo xadrez. A estampa reaparece aqui em um momento decisivo, funcionando como prenúncio de sua vitória. Nessa peça, o corte reto e alinhado se une ao padrão xadrez e transmite à personagem força e confiança.



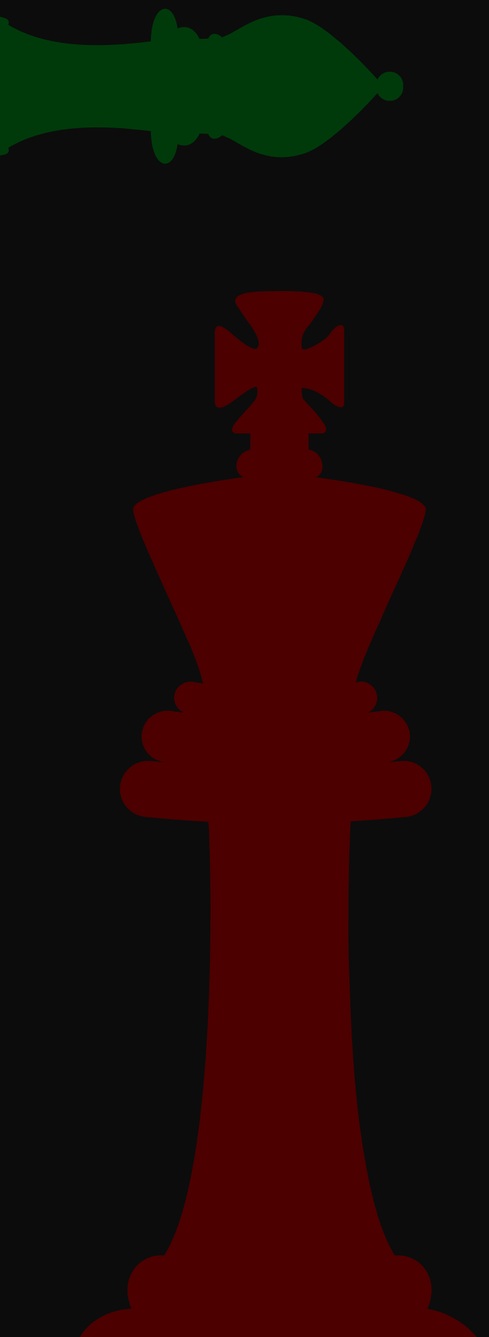
Na partida final, a narrativa retorna ao ponto de partida: Beth veste um vestido da mesma cor daquele que a mãe bordou para ela na infância. O cinza, porém, já não carrega o sentido das roupas do orfanato. Agora ele evoca a ideia de “casa” e a presença da mãe em um momento tão importante, e a cor, antes ligada à fragilidade, passa a simbolizar força.





Na cena final, depois de vencer o torneio e receber o título de Grande Mestra, Beth segue para o aeroporto com um conjunto todo branco, composto por sobretudo, calça e boina. A cor se relaciona diretamente com o xadrez, pois é a das peças que a personagem joga, e também faz alusão à rainha, peça que dá nome à série. Segundo a figurinista, a intenção é mostrar que ela agora é a rainha do tabuleiro e que o próprio tabuleiro é o mundo (Hobbs, 2020). Beth deixa de apenas carregar o tabuleiro nas estampas e passa a se vestir como uma de suas peças, encerrando visualmente o percurso do figurino.





CONCLUSÃO

O figurino de Beth Harmon não cumpre apenas função estética: ele acompanha a evolução da personagem. Na infância, as cores neutras e as formas quadradas expressam a padronização institucional e a ausência de escolha. Na adolescência e na fase adulta, as modelagens acinturadas, o decote em V, as cores e as estampas mais marcantes traduzem a conquista de autonomia e confiança, mas também reforçam os vícios e as obsessões da personagem.

Os níveis de leitura de Dondis operam de forma sobreposta. No nível representacional, as referências à moda dos anos 1950 e 1960, com o estilo de Beth propositalmente atrasado, situam a narrativa no tempo e marcam o momento em que ela se atualiza. No nível simbólico, o xadrez, que a princípio apenas remete ao tabuleiro, consolida seu significado ao reaparecer em momentos decisivos, do vestido sutil da infância ao sobretudo de Moscou e ao conjunto branco final, em que Beth passa a se vestir como uma das peças.

A leitura do figurino pelo alfabetismo visual, e não apenas pela moda ou pela história do vestuário, mostra que seu sentido se constrói na sequência de imagens e não em uma imagem isolada. Quando planejado em diálogo com o roteiro, o figurino é uma linguagem visual capaz de contar a história de uma personagem sem depender de palavras.

REFERÊNCIAS

Barthes, R. (2006). Elementos de semiologia (I. Blikstein, Trad.; 16. ed.). Cultrix.

Dondis, D. A. (2003). Sintaxe da linguagem visual (J. L. Camargo, Trad.). Martins Fontes.

Fantinato, G. (2021, 13 de setembro). Emmy 2021: Gambito da Rainha é destaque em categorias técnicas. Estadão. https://www.estadao.com.br/minha-serie/radar-pop/224772-emmy-2021-gambito-rainha-destaque-categorias-tecnicas-veja-lista/

Frank, S., & Scott, A. (Criadores). (2020). O Gambito da Rainha [Minissérie]. Netflix.

Hobbs, J. (2020, 7 de novembro). O significado por trás dos figurinos de "O Gambito da Rainha". Vogue Brasil. https://vogue.globo.com/lifestyle/cultura/Series/noticia/2020/11/o-significadopor-tras-dos-figurinos-de-o-gambito-da-rainha.html

Landis, D. N. (2007). Dressed: A Century of Hollywood Costume Design. Collins Design.

Lurie, A. (1997). A Linguagem das Roupas. Rocco.