

A VERACIDADE EM FIGURINOS DE FANTASIA: CASOS EM GAME OF THRONES

Believability in fantasy costumes: Game of Thrones cases

Rocha, Diego L.; Me.; Faculdade Senac Pernambuco; dlrocha@gmail.com¹

Nunes, Ana Agra; Graduada; Faculdade Senac Pernambuco;
agranunes_ana@hotmail.com²

Alves, Jéssica Thamyres da Silva; Graduada; Faculdade Senac Pernambuco;
thamyres.jsa@gmail.com³

Resumo: A construção de cenários de fantasia se baseia no desenvolvimento de um ambiente que crie no espectador a sensação de um local, um tempo, uma situação em que ele não viveu e muitas vezes uma situação que jamais existiu. O figurino se mostra como uma ferramenta dessa construção, como pode ser verificado nas personagens da série Game of Thrones. Palavras chave: Figurino; fantasia, televisão.

Abstract: Developing a fantasy scenery is based upon building an environment that creates on the viewer the sensation of a place, a time or a situation he didn't live or even one that never existed. The costumes appear as a tool of this building process as we can see on the characters of the tv series Game of Thrones. Key words: Costume; phantasy, television.

Introdução

Sendo uma indústria de grande importância e de poderosa representatividade presente na vida do público, a televisão apresenta produtos midiáticos na sua forma de contar histórias. Um dos formatos apresentados na mídia televisiva são as séries, onde as histórias serão contadas através de capítulos sequenciados, o que cria a condição para que o espectador

¹ Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Pernambuco, professor universitário desde 2007 atuando nos cursos de Comunicação Social, Design Gráfico e Design de Moda, pesquisando hábitos de mercado e consumo e figurino

² Ex-estudante de Jornalismo, graduada em Design de Moda pela Faculdade Senac Pernambuco

³ Graduada em Design de Moda pela Faculdade Senac Pernambuco

acompanhe suas histórias e principalmente as transformações dos personagens ano a ano (temporada a temporada).

Utilizando a ideia da construção de figurinos como elemento cênico, essas produções para televisão (assim como todas as produções que se dedicam ao contar de histórias) precisam apresentar seus personagens visualmente. Através da construção de sua indumentária somos capazes de analisar posição social, sua motivação na trama e desenvolvemos uma relação com eles. Pelo mesmo princípio, o figurino dos personagens colabora com a construção do ambiente que a trama tenta apresentar aos seus espectadores.

Pensando sobre as particularidades de diferentes tipos de narrativa presentes em diferentes tipos de mídias, nos debruçamos sobre a fantasia como uma forma de contar histórias que se passam em ambientes fora da realidade tal como a conhecemos. Discorrendo sobre o assunto, Ana Luiza Camarani e Sylvia Telarolli pontuam que “as narrativas fantásticas aperfeiçoam os procedimentos literários e esmeram-se na sutileza ao sugerir a sobrenaturalidade” (CAMARANI, TELAROLLI, 2008, p. 200).

Assim sendo, sob a perspectiva de contar uma história dissociada da realidade tal como a conhecemos, vamos observar personagens da série de tv americana Game of Thrones e sob a luz da construção de sentido semiótica vamos procurar os pontos de concordância e os pontos de diferença entre os figurinos construídos na série e as referências históricas usadas como inspiração para tais construções.

Entendendo que o objetivo da narrativa fantástica não está com a objetividade dos fatos, mas com o contar da história, vamos entender que essa narrativa se dá a licenças poéticas que a distanciam da realidade. Pretendemos aqui analisar como os figurinos de algumas das personagens servem a esse propósito.

Construção do figurino

Entendemos que o Figurino é o elemento cênico composto pela indumentária que veste o personagem, onde podemos incluir as roupas, os acessórios, e mesmo a maquiagem utilizados para construir a sua imagem (MERCHÉR, CASAGRANDE, 2013). Podemos assim dizer que o figurino faz

parte da construção de uma "cena", o espaço, o ambiente ou o local em que uma história se passa e onde o espectador pode acompanhar seu desenvolvimento. O figurino é a interface construída para que a narrativa chegue ao seu público. Diremos, assim, que o figurino é uma ferramenta da narrativa, pois ele desempenha uma função necessária para o contar dessa história.

Explanando a função do figurino no espetáculo cênico, Adriana Leite e Lisette Guerra assim resumem sua atuação:

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público. (LEITE, GUERRA, 2002, p. 98).

Vamos entender assim que o Figurino desempenha uma função narrativa (uma vez que ele permite a interpretação de fatos e revela aspectos da história do personagem) ainda que não seja em si mesmo um recurso narrativo no sentido que por si não seja capaz de "falar". Podemos creditar importância ao elemento da interpretação do figurino desempenhada pelo público no que diz respeito à criação de uma relação entre o público e essa história (seja na forma de uma peça, um filme, uma novela, etc), pois quando o indivíduo realiza uma interpretação da imagem com a qual se depara (e o figurino não está fora disso), ele cria a sua interpretação pessoal, imbuída das suas experiências de mundo e das suas perspectivas. Martine Joly (1994) enuncia essa relação no seu livro "Introdução à análise da Imagem" quando declara a importância de separar os significados coletivos dos pessoais da imagem, deixando claro que a imagem não se encerra no seu autor e que este não é capaz de dominar todo o seu conteúdo. Desta forma, ao interpretarmos uma imagem nós (espectadores) lhe damos completude ao tornar a imagem nossa, única e pessoal para cada um que a interprete.

A relação que desenvolvemos com o personagem na trama vai passar necessariamente pela leitura que fazemos deste personagem e do que ele passa a representar para nós, íntima e pessoalmente. Interpretaremos esse personagem e ele se tornará uma "pessoa" para nós, nos permitindo criar elos emocionais com ele (sejam de amor, admiração, repúdio, ódio, etc.). Não por acaso, o figurino construído para esse personagem será a primeira linha da interpretação, representando o primeiro impacto deste na história com a sua presença em cena (geralmente anterior à sua primeira palavra ou sua primeira ação).

Interpretar a aparência do personagem é criar uma primeira leitura sobre ele, mesmo que seja baseada num estereótipo, uma preconcepção visual. Vamos nos valer aqui de um princípio da semiótica para estruturar esse processo de leitura. Segundo a semiótica, podemos entender que o sentido é a ideia ou o conteúdo transmitido por um objeto, de modo que o sentido só existe quando o leitor (ou espectador) faz a sua leitura. A esse respeito, Antônio Fidalgo enuncia (tratando da obra de Barthes): "Existem sentidos primeiros, sentidos segundos assentes sobre os primeiros, sentidos terceiros assentes nos segundos, etc. O sentido aparece como um composto de camadas sucessivas de sentidos" (FIDALGO, 1998, p. 86). No que diz respeito a essas camadas, podemos entender que esses sentidos afloram à medida que a leitura é feita e intensificada, o que na semiótica enunciada por Pierce se apresenta como a separação da primeiridade, segundidade e terceiridade. Como nos explica Lúcia Santaella, um dos maiores nomes da semiótica no Brasil:

Sabe-se que as categorias fenomenológicas são onipresentes. Elas são síncronas e simultaneamente presentes em todos os fenômenos, de modo que, quando o fenômeno se apresenta no seu caráter de signo os três níveis semióticos - iconicidade, indexicalidade e simbolicidade - estão indissolivelmente conectados e intrinsecamente urdidos. (SANTAELLA, 2001, p. 193).

Essa separação (que será meramente didática) se dá pela construção cognitiva que o indivíduo desenvolve ao analisar (mesmo que informalmente)

um objeto. O nível da primeiridade, sendo a leitura icônica, pode ser entendido como o compreensão ou reconhecimento, quando o indivíduo cria o sentido do que está vendo (reconhecendo algo já visto ou criando uma imagem nova). Quando tratamos de figurino podemos relacionar essa etapa da leitura à categorização imediata e superficial. O nível da segundidade, sendo a leitura indicial, será responsável pela evocação de memórias e da relação pessoal desse espectador com aquela imagem de acordo com a sua história de vida e bagagem cultural. No âmbito do figurino relacionamos essa camada de leitura com as experiências desse indivíduo e a sua expectativa frente a essa posição. Retomando a ideia colocada acima por Fidalgo, o sentido proveniente da leitura indicial se compõe pela leitura icônica (o reconhecimento) acrescido da experiência particular.

Por fim, teremos o nível da terceiridade, a leitura simbólica que o indivíduo realiza sobre um objeto analisado. Para essa leitura, o indivíduo extrai significados de uma perspectiva situada socialmente, isto é: ele contextualiza o significado desse objeto dentro da cultura em que ele se encontra imerso. Os códigos culturais de representação vão exercer importante influência no resultado da análise realizada pelo indivíduo, somando mais um nível de significação à sua leitura.

Direcionando a nossa leitura, quando trabalhamos especificamente com o figurino construído para produtos da mídia televisiva teremos alguns fatores diferenciais significativos. De início podemos citar a construção de uma relação de longo prazo desenvolvida pela constância das histórias contadas em capítulos (seja dia a dia no caso de novelas ou semana a semana no caso de seriados). Essa influência vai gerar uma relação de projeção e de identificação segundo explica Aline Maia ao tratar de personagens em novelas:

À medida que o público deixa-se influenciar por personagens ficticiais, temos desencadeado um processo de identificação. Assim, diante de uma figura de televisão o indivíduo pode ou não se projetar, encerrando uma convergência de interesses, ou, ainda, uma partilha de desejos. Ao aproximar nossa própria imagem à de um determinado personagem, o que buscamos é nos reconhecermos como tal. Há apropriação de idéias, sentimentos, atitudes, que pode resultar em uma fusão proposital da nossa própria identidade ao do personagem. (MAIA, 2007, p.10).

Uma consequência dessa influência, ainda segundo Aline Maia, se dá através dos padrões do vestir, onde o público incorpora elementos da imagem desse personagem para se aproximar dele. Baseado nisso vamos proceder à observação de três personagens da série e tentar encontrar suas referências.

Os figurinos das Rainhas de Westeros

A série Game of Thrones tem como trama principal os jogos de poder que levarão algum dos muitos pretendentes ao trono da terra de Westeros, um cenário de fantasia onde se passa a trama, baseada na série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” do escritor George R. R. Martin. Sob muitos aspectos a história dessa série retoma o imaginário do público sobre a idade média europeia, onde famílias rivais lutavam para ascender aos tronos de seus feudos e outras famílias recebiam títulos de nobreza. Casamentos arranjados, guerras declaradas e assassinatos escondidos na calada da noite, sedução e traições... tudo vale na guerra dos tronos.

A história da série se foca em várias famílias consideradas nobres e que teriam direito de reclamar o trono, trazendo uma enorme quantidade de personagens. Como critério para esta análise, serão abordados os looks mais emblemáticos de três mulheres que de alguma forma assumem (ou se aproximam do posto de) Grande Rainha: Cersei Lannister, Sansa Stark e Margaery Tyrel.

Cersei Lannister

Cersei pertence de nascimento a Casa Lannister do Rochedo Casterly, sendo a principal casa das terras ocidentais e uma das grandes casas dos Sete Reinos. Sendo a única filha mulher dos seus pais, sempre foi cativa de mimos e realizações de seus desejos se tornando uma mulher de personalidade manipulativa e impetuosa.

Cersei mantém um relacionamento incestuoso com seu irmão gêmeo (Jamie Lannister), que é secretamente pai de seus três filhos e desagrada de seu irmão mais novo (Tyrion Lannister).

Esposa do Rei Robert e rainha de Westeros, Cersei é bonita, ardilosa e ambiciosa. Ferozmente protetora dos filhos e da família, não tem medo de jogar sujo em favor de seus interesses. Cersei não nutre amor ou afeição pelo marido – de fato, o amor de sua vida é seu irmão gêmeo, Jaime, com quem mantém uma relação incestuosa desde a juventude. Quando Robert morre e seu filho Joffrey assume o trono, é obrigada a governar com seu abominado irmão caçula, Tyrion, enquanto lida com o comportamento cada vez mais errático do novo rei. (COGMAN, 2013, p.76).

Após a Rebelião de Robert Baratheon, houve o Saque de Porto Real, onde Jamie Lannister assassinou o rei Aerys Targaryan. Cersei foi prometida e se casou com Robert Baratheon (que ascendeu ao trono após a morte de Aerys Targaryan), se tornando Rainha de Porto Real.

Porto Real é o ponto central da série, pois é a capital dos Sete Reinos e onde vive a Rainha e o rei. É nesse momento da história de Cersei que inicia a trajetória dela na série de TV. Ela é uma mulher forte e faz o que pode para continuar realizando os seus desejos, mantendo-se como uma das principais antagonistas da série. Após a morte de seu marido, seu filho mais velho Joffrey assume o posto de rei. Ele que, por sua vez, é um dos piores antagonistas da história, mostra-se fora do controle de Cersei e age de forma violenta e agressiva.

Quanto à indumentária Cersei, que é uma das mulheres mais ricas e poderosas da série, demonstra seu status em suas vestes de forma sempre excessiva, nos tecidos, nos comprimentos, nos decotes, nas mangas.

Em sua maioria usa cores fortes, sobretudo vermelho (cor que representa a sua casa), e modelagem rígida de forma a expressar seu poder e demonstrar a abrangência de sua influência, sem perder sua elegância digna da Grande Rainha.

A série não apresenta um marco temporal, mas cavaleiros, armaduras, lutas de espadas, separação de casas, religiosidade, guerras entre regiões, tudo sob o domínio de um rei, fazem com que Westeros nos remeta à sociedade medieval. Por outro lado, estes conflitos podem ser transpostos para a sociedade atual, fragmentada em tribos ou grupos (as casas de Westeros), conflitos religiosos (algumas Casas acreditam em Sete Deuses, sendo que outras creem na existência de um único Deus), conflitos por territórios e dominação (como nas guerras atuais no Oriente Médio, por exemplo). (COUTO, 2015, p. 10)

Por ser uma série de fantasia, não há um tempo real onde ela ocorre, porém a indumentária desta personagem em questão utiliza elementos da estética da Idade média de forma geral, entretanto possui poucos elementos do início do renascimento.

Entende-se que seu figurino é inspirado no visual de uma mulher rica em um processo de transição entre a idade média e o renascimento. Seu figurino é construído de forma mais contextualizada e com um re-design mais sofisticado e apropriado para série.

As mangas longas e folgadas são uma particularidade bastante presente no figurino da personagem, esse tipo de manga foi de grande destaque no Século XI na Europa e com mais destaque na Alemanha. A manga arrastando ao chão traz a fidelidade do status de nobreza ao mostrar a quantidade de tecido que se podia utilizar apenas naquela parte da roupa, assim como exaltar todo porte exigido de uma nobre.

Figura 1: Vestido usado pela personagem na 3ª temporada (<http://smatterist.com/wp-content/uploads/2014/01/22-Cersei-Season-3.jpg>)



O bordado do brasão de seu reino em detalhes da roupa de Cersei Lannister é uma característica também da idade média, mais usada na Alemanha e reforça o lugar de onde pertence a personagem e do que as pessoas devem temer ou admirar ao se relacionar com ela.

Acerca dos vestidos, há um destaque para dois tipos específicos da idade média: o vestido *Sukni* conhecido da Alemanha durante o Século XIII, tem como descrição o decote largo caindo pelos ombros; e o vestido *Houpeland* bastante comum na Inglaterra, uma espécie de sobreveste, preso por um tipo de cinto marcado na cintura.

Figura 2: Vestido usado pela personagem na 2ª temporada (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/f2/38/02/f2380204c64aa4e19916dd4523a77acc.jpg>)



Apesar da maioria das influências históricas do figurino vir da Idade média, há muitas características presentes do início do Renascimento como os tecidos bordados e veludos, além da silhueta feita pela cintura marcada e a saia ampla.

Sansa Stark

A personagem Sansa Stark é filha do Lord Eddard Stark de Winterfell e Lady Catelyn, sua mulher. Tem quatro irmãos: Robb, Bran, Rickon e Arya, além do seu meio irmão Jon Snow. Nasceu e cresceu em Winterfell, região que faz

parte dos Sete Reinos. A casa Stark governa o Norte e Eddard Stark, também conhecido como Ned Stark, mantém o título de guardião do Norte.

É filha de uma família tradicional, mantém os costumes tidos como os de boa moça e sonha em se tornar uma grande rainha. Tem uma índole boa e, mesmo depois de ver seu pai ser morto injustamente não perde seu lado sonhador e otimista. Almeja ainda se casar com Loras Tyrell, irmão de sua nova amiga Margaery Tyrell, mas logo se vê num casamento forçado com Tyrion Lannister.

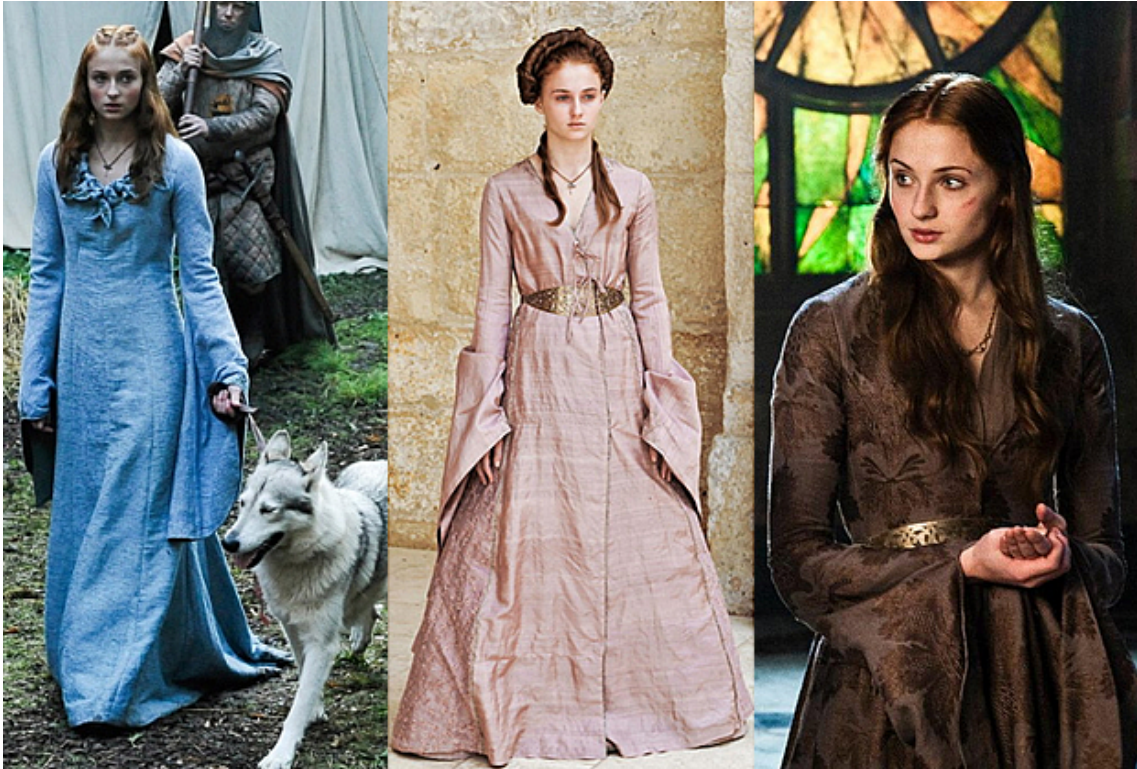
A indumentária da personagem diz muito de onde ela veio, suas roupas longas e pesadas a preparam para o frio do Norte, em Winterfell. A jovem tem, ainda, muita influência de sua mãe em suas roupas, por isso costuma ser recatada e de boa aparência. Orgulha-se de onde vem e usa vestidos com bordados de lobos – que representam a casa Stark.

Porém, é notória a mudança de visual de Sansa ao longo das temporadas. No começo da série a personagem se mostrava alegre e obediente aos pais, a cor que predominava em seu figurino era o azul claro, cor que demonstra tranquilidade e calma. Além de não exibir muitos adornos ou bordados, demonstrando simplicidade.

Com sua mudança para Porto Real, por ter sido prometida a Joffrey Baratheon (filho de Cersei Lannister e Robert Baratheon), sua indumentária começa a sofrer influências devido a sua convivência na corte de Porto Real, principalmente com sua relação com sua futura sogra. Aos poucos a cor de sua indumentária muda, passando do azul para o rosa, e do rosa para o roxo, trazendo uma aparência mais luxuosa e adornada, ao contrário de suas origens.

Além do roxo, Sansa adota a cor preta em suas roupas que demonstra mais um período de transição de personagem, onde ela aparece mais madura e visivelmente mais aliviada depois de tantas tragédias, depois que ela se retira de Porto Real com a ajuda de Lord Baelish.

Figura 3: Evolução da indumentária de Sansa Stark (<http://static.mmzstatic.com/wp-content/uploads/2012/08/sansa-stark.jpg>)



Semelhante ao figurino de Cersei Lannister, no de Sansa Stark, notamos características que demonstram sinais de status em suas vestes, como o design das mangas, por exemplo. Na Alemanha durante o século XI, mangas amplas e compridas, muitas vezes chegando até o chão, era sinal de nobreza.

Sansa usa ainda um traje chamado de *Houpeland*, que eram “túnicas justas, amarradas com cordão” ou botões em períodos posteriores, segundo Leventon (2009), também semelhante aos de Cersei.

A principal diferença entre o figurino das duas personagens é a cor, enquanto a Rainha Mãe prioriza as cores da casa Lannister, Sansa demonstra suas emoções na cor de suas vestes e também no estilo de seus penteados.

Margaery Tyrell

Margaery Tyrell é uma personagem que não está desde o princípio da série, mas que sua participação é intensa desde sua primeira aparição. Ela pertence de nascimento a casa Tyrell, umas das casas mais ricas de Westeros. Ela é a única filha mulher de Lord Mace Tyrell e tem um irmão: Loras Tyrell,

porém é sua avó, Olenna Tyrell, que comanda os assuntos da casa. A terra de origem de sua casa (*High Garden* ou “O Alto Jardim”) bem como o brasão da sua família são relacionados a flores, o que converge com a impressão angelical e delicada apresentada por ela.

Margaery é rainha de Renly Baratheon (irmão do marido de Cersei), porém não mantém relação maritais com ele, já que seu marido é homossexual e mantém relações Loras Tyrell (seu irmão), enquanto ela aceita viver um casamento de fachada. Após a morte de Renly, ela foi desposada por Joffrey Baratheon (primogênito de Cersei) após a batalha de *Blackwater*, e se tornou Rainha de Porto Real.

Sua avó, muito habilidosa e com bons aliados na política dos Sete Reinos, articula a morte de Joffrey por envenenamento, fazendo com que a neta se case com o próximo na linha sucessória, o irmão mais novo de Joffrey: Thommen Baratheon.

Margaery é muito bonita e sua inteligência é equivalente a sua doçura. Bastante ambiciosa, é umas das personagens com o talento de manipulação mais forte. Toda sua trajetória e alianças políticas na história giram em torno do seu objetivo de ser a rainha de Porto Real.

Ela tem momentos de rivalidade com Cersei Lannister quando ela assume duas personalidades: sendo generosa aos plebeus de Porto Real e a aceitação das maldades e loucuras de Joffrey, manipulando-o para que ele aceite e divida as suas decisões sobre o reino.

A sua indumentária acompanha sua personalidade ousada e manipuladora, a maioria de suas roupas são em tons de azul, com tecidos delicados e bordados seguindo a Margaery generosa e amorosa. Em contrapartida seus vestidos estão sempre deixando partes generosas de seu corpo exposta como as costas, cintura e decote, brincando com o papel que Margaery assume para chegar ao trono de ferro como rainha.

Figura 4: Vestido mais “ousado” utilizado pela personagem (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/f0/0f/cb/f00fcbab74c0d22ab8b561f2a60bb90e.jpg>)



Das personagens, Margaery é a que tem o figurino mais disperso de referências históricas em relação à época geral tratada na série (Idade Média) e em relação às demais personagens em torno dela (Cersei e Sansa), seu figurino possui elementos de estética e modelagens bem atuais com uma sutileza no passado.

Considerações Finais

O que podemos perceber ao avaliar as indumentárias dessas três personagens é que suas referências apontam para diferentes momentos históricos e diferentes locais. A leitura oferecida por esses figurinos constroem uma relação da identidade da personagem, sem obrigações com um contexto histórico ou geográfico único.

Podemos perceber que, por se tratar de uma ficção fantástica, a realidade retratada na trama está sendo construída pela própria trama

enquanto esta capta referências em origens diversas. Como pudemos perceber, as três mulheres aqui analisadas representam na série papéis diferentes e embora se encontrem num mesmo local e num mesmo tempo, suas indumentárias divergem disso.

As influências presentes na personagem Cersei trazem o máximo da nobreza e da imponência dignas de uma rainha. Seus decotes, tecidos, bordados e comprimentos alongados representam uma mulher forte e capturam a atenção de todos ao seu redor, exigindo reverência. Forte e altiva, seu figurino a coloca como uma Grande Rainha à primeira vista.

A construção da personagem Sansa, por sua vez, apresenta uma evolução gradual que traduz visualmente as suas inspirações. Da origem contida com elegante simplicidade, suas construções posteriores foram retratando uma mulher que foi endurecendo enquanto ascendia. Volátil e suscetível a influências, seus figurinos inconstantes demonstram uma jovem que é vítima das dinâmicas à sua volta.

Podemos perceber na personagem Margaery indumentárias que montam o quebra-cabeças da ilusão que ela é. Uma nobre nascida e criada para os grandes salões da sociedade onde ela transita em uma presença feérica que mistura inocência e doçura com a sensualidade manipulativa. Seus figurinos utilizam a fluidez de tecidos e as fendas para revelar algo da mulher e da menina abrindo espaço para as suas maquinações.

Ao final podemos observar que a criação do figurino para histórias de ficção será de fundamental importância para a construção de suas histórias. O cenário de nenhuma trama está completo sem essa ferramenta cênica, capaz por si mesma, de contar a história de cada personagem sem uma palavra.

Percebemos que estudos como este podem ser desenvolvidos com vários outros personagens da mesma trama, assim como tantos outros filmes, séries, jogos, novelas e assim por diante.

Referências:

CAMARANI, Ana Luiza; TELAROLLI, Sylvia. **Romance Negro de Rubem Fonseca**: conto fantástico ou narrativa policial? Itinerários: Revista de Literatura, 2008.

COGMAN, Bryan. **Por dentro da série da HBO Game of Thrones**. São Paulo: LeYa, 2013.

COUTO, Paloma Rodrigues Destro et al. **Um jogo de Rainhas: as mulheres de Game of Thrones**. 2015.

FIDALGO, António. **Semiótica: a lógica da comunicação**. Universidade da Beira Interior, 1998.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da Imagem**. Lisboa, 1994:

LEITE, A., GUERRA, L. **Figurino, uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LEVENTON, Melissa. **História Ilustrada do Vestuário**. Publifolha São Paulo, 2009.

MAIA, Aline Silva Correa. **Telenovela Projeção, identidade e identificação na modernidade líquida**. Universidade Federal de Juiz de Fora. Minas Gerais, 2007.

MERCHÉR, Leonardo; CASAGRANDE, Ana. Artes Aplicadas: **Cenografia e figurino na problemática do cinema fantástico nacional**. Anais do IX Fórum de Pesquisa em Arte. Curitiba: ArtEmbap, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia**. Editora Iluminuras Ltda, 2001.