

**Diane Silva<sup>1</sup>**  
**Amílcar Almeida Bezerra<sup>2</sup>**  
**Olga Maria Coutinho Pepece<sup>3</sup>**  
**Ana Paula Celso de Miranda<sup>4</sup>**

Figurino como narrativa não verbal: uma análise de Daenerys Targaryen da série Game of Thrones

*Costume as non-verbal narrative: an analysis of Daenerys Targaryen's Game of Thrones series*

### **Resumo**

Este estudo analisou o figurino da personagem Daenerys do seriado Game of Thrones, buscando destacar como a construção e os elementos que compõe o seu figurino lhe trazem significado, auxiliam a narrativa, e auxiliam no desenvolvimento de produtos que geram consumo que extrapola o assistir à série. Para tal, foi realizado o estudo de imagem em movimento e em complemento uma análise das funções do figurino. Desta forma, propomos uma abordagem que nos permite compreender melhor de que modo, aspectos da construção de figurino significam uma identidade de personagem ao mesmo tempo coerente e múltipla, produzindo uma imagem ideal que inspira o desenvolvimento de novos produtos e que é atraente ao consumo para os telespectadores.

**Palavras-chave:** Consumo. Cultura. Comunicação.

### **Abstract**

*This study consists of analyzing the costume of the Daenerys character of the series Game of Thrones, trying to understand how the construction and the elements that make up his costume give her meaning and help the narrative. For that, the study of moving image was carried out and an analysis of the functions of the costumes was carried out with the objective of concluding about its contribution to the construction of meanings for the narrative of the plot. In this way, we propose an approach that allows us to better understand how aspects of the construction of costumes mean a character identity that is both coherent and multiple, producing an ideal image attractive to the consumption of the viewers.*

**Keywords:** Consumption. Culture. Communication.

---

1 Graduada em Design na Universidade Federal de Pernambuco - UFPE; Rua Antônio Soares, 20, Toritama. CEP 55125-000 Fone (81) 997542449 E-mail: dianemariasilva@gmail.com

2 Doutor em Comunicação; Pesquisador em Mídia e Cultura; Professor da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE; Rua Engenheiro Oscar Ferreira, 329/1006, Casa Forte, Recife. CEP 52061020 Fone: (81) 999732848; E-mail: amilcar.bezerra@gmail.com

3 Doutora em Administração; Pesquisadora em cultura de consumo e gift-giving; Professora da Universidade Estadual de Maringá - UEM; Rua São João, 250 apto 803 cep:87030-200 bairro Zona 7 ; (44)991253646; E-mail: opepece@gmail.com

4 Doutora em Administração; Pós-doutoranda na COPPEAD-UFRJ; Pesquisadora em cultura de consumo e moda; Professora da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE; Rua Prof. Manoel Ferreira, 89/1011, Gávea, Rio de Janeiro-RJ, CEP-22451-030; CEL: (021) 965619929 E-mail: anapaula.miranda@ufpe.br

## 1 INTRODUÇÃO

**E**m busca de adaptação a situações e lugares, as pessoas mudam suas roupas e estilos, de forma a conseguirem se socializar umas com as outras ou para demonstrar parte de suas preferências pessoais e personalidade, ou mesmo para tentar materializar o seu eu ideal.

Por meio dos diferentes significados dos quais se apropriam e que são passíveis de mudanças a qualquer momento, as pessoas podem desempenhar diferentes papéis dentro da sociedade. De acordo com Goffman (1985) o meio social pode ser considerado um espetáculo teatral no qual os indivíduos são considerados atores interpretando papéis, sejam verdadeiros ou falsos. As roupas podem ser consideradas importantes ferramentas auxiliares na performance desses papéis devido a sua capacidade de comunicar.

Neste estudo, buscamos apresentar como os elementos que constituem um visual conseguem comunicar as características de personalidade de quem os usa, avaliando de que modo as roupas cumprem sua função comunicacional. No caso em estudo transportamos esse entendimento para os conjuntos de figurinos, visto que são planejados de modo a auxiliar o ator na construção de seu personagem e como os consumidores se apropriam desses discursos do personagem para construir suas próprias narrativas no cotidiano.

Analisamos de que modo o figurino funciona como narrativa não verbal facilitando a aproximação entre espectador e personagem além de ajudar a comercializar produtos de moda (WILKINSON-WEBER, 2010). Para tanto escolhemos como objeto de análise a personagem Daenerys Targaryen da série televisiva Game of Thrones, devido a sua importância e repercussão na mídia atual.

## 2 FIGURINISTA COMO GERENCIADOR DE APARÊNCIA E O FIGURINO COMO NARRATIVA NÃO VERBAL

**E**xiste na sociedade moderna uma busca generalizada, via consumo, por elementos que consigam transmitir os significados da personalidade de cada pessoa e as suas preferências a outras pessoas. Produtos que passam a ser compreendidos como símbolos e que servem para o usuário consumidor como forma de constituir significados que causem reações a quem observa. De acordo com Garcia e Miranda (2010) isso faz com que o vestuário se torne uma forma de se assemelhar ou distinguir diante da identificação dos significados transmitidos. Por essa perspectiva, o vestuário assume outra função, além de cobrir e proteger, ganha status de meio de comunicação.

O vestuário também pode ser compreendido como forma de relação social tornando fundamentalmente importante a aparência para o meio social no qual se vive, uma vez que esta pode gerar associações e dissociações simbólicas a determinados grupos de pessoas. O ato de se vestir é uma forma de produzir e transmitir significados (GERALDI, 2002) e as roupas podendo ser pensadas como um meio para transmissão de significado, permitem que o consumidor crie combinações (BARNARD, 2003) no intuito de construir e transmitir significados diversos escolhi-

dos ao se vestir num processo de gerenciamento da aparência. “Gestão de aparência proporciona uma saída para a aproximação visual, tanto quanto possível, do eu ideal”. (KAISER, 1998, p. 182, tradução nossa).

O gerenciamento da aparência então é o processo pelo qual é possível observar, avaliar e escolher a forma pela qual a pessoa irá se mostrar para a sociedade, ou seja, os significados e mensagens que serão transmitidos aos outros. “Ao escolher um tipo de construção para seu próprio corpo, o sujeito escolhe também uma forma de construir a sua identidade” (CASTILHO, 2009, p.118). Goffman (1985) nos fala sobre as estratégias usadas para a manipulação de imagem e como essas estão próximas do mundo dos espetáculos teatrais e do comportamento de atores no palco (GOFFMAN, 1985). Porém não são apenas atores/atrizes que mudam de aparência como uma forma de interação social, as pessoas de modo geral também o fazem (KAISER, 1998) buscando adaptar-se da melhor forma a cada situação.

Em relação à criação de figurinos, o figurinista é o responsável em trazer, por meio das peças de roupa e acessórios que o personagem irá usar, os significados deste ajudando o ator a completar o personagem e trazendo maior significação ao personagem durante a encenação. O figurino tem que ser útil e exato em relação a enredo e personagem, pois resulta no gerenciamento e manipulação de imagem do personagem (ARRUDA; BALTAR, 2007) que, quando bem administradas, permitem usar os significados das roupas para benefício da compreensão e interligação entre personagens e enredo, conseguindo ajudar o ator a se transformar no personagem da narrativa. Daí a importância do figurinista, pois cabe a ele fazer do figurino um dos elementos indispensáveis na construção de um personagem (STUTESMAN, 2011; MUNIZ, 2004), visando sempre o ponto de comunicação passível de interpretação diante do observador (MUNIZ, 2004).

A estética é parte essencial do projeto final do filme, série ou novela. É o que muitas vezes se torna a principal característica de identificação da obra e de produtos que sejam relacionados a ela. Pode ser motivo de identificação ou de dissociação do espectador em relação à obra, facilitando a identificação do telespectador com produtos que estejam relacionados à obra e impulsionando o consumo desses produtos em função da carga simbólica que o figurino e personagem carregam.

### 3 CONSUMO DA IMAGEM PELA CULTURA DE MASSA

“O comportamento de consumo pode ser explicado pela necessidade de expressar significados mediante a posse de produtos que comunicam à sociedade como o indivíduo se percebe enquanto interagente com grupos sociais” (MIRANDA; MARCHETTI; PRADO, 1999, p. 3). Afinal, as pessoas são reconhecidas pelo que consomem, os produtos que compram trazem em si mensagens e significados do que são e dessa forma podem ser considerados símbolos do “eu”.

Para Belk (1988) o que consumimos, nossas posses, são uma extensão do que somos, um eu estendido a objetos, grupos ao qual pertencemos que conseguem dessa forma fazer uma construção de nosso autoconceito e transmiti-lo a quem nos

observa. “Isso é, nós podemos impor nossa identidade em posses e as posses podem impor suas identidades em nós.” (BELK, 1988, p. 141, tradução nossa.).

Game of Thrones se tornou um sucesso midiático, uma das séries mais assistidas da HBO, muito da repercussão e qualidade da série se vê nos inúmeros prêmios já ganhados entre eles seis EMMY, Globo de Ouro (2012) entre outros. Seu reconhecimento e o crescente aumento no número de fãs se dá a cada nova temporada.

O Social Bakers Analytics, baseado nas redes sociais (Twitter e Facebook), calculou que existe 5.493.248 fãs da série na rede. O segundo maior reino de fãs está localizado no Brasil (7%) que também é o segundo país onde mais se fala da série no Twitter. (REZENDE; NICOLAU, 2014, p. 5-6)

Sendo Daenerys uma das personagens mais reconhecidas e queridas, devido sua personalidade e história, ela é tida como ponto de referência da série e de inspiração para os fãs.

[...] pelo reconhecimento enquanto a preferida de muitos espectadores, o que pode ser visto, por exemplo, em páginas de redes sociais com a criação de conteúdo por fãs, tutoriais que ensinam o passo a passo de sua caracterização, assim como produtos (camisetas, canecas, e demais acessórios) que estampam sua imagem e trechos de suas falas, e a transformam em símbolo. (PEREIRA; SILVA, 2015, p. 1-2)

O figurino de Daenerys como referência de estilo e moda é evidenciado por inúmeros blogs e sites que configuram looks completos inspirados na personagem para suas leitoras, para ajudar as fãs a se aproximarem do estilo da personagem com peças que podem ser usadas no dia a dia (Figuras 1, 2, 3, 4 e 5). Os looks formados permitem lembrar dos figurinos da personagem em peças que não estão ligadas a nenhuma coleção inspirada na série, entretanto conseguem transferir os significados da personagem de forma mais simplificada e sutil para uso casual.



Figura 1 - Configuração de look inspirado em Daenerys.  
Fonte: BORELLI, 2015.



Figura 2 - Configuração de look inspirado em Daenerys.  
 Fonte: BORELLI, 2015.



Figura 3 - Configuração de look inspirado em Daenerys.  
 Fonte: BORELLI, 2015.



Figura 4 - Peças em Daenerys.  
Fonte: ROLLING STONE, 2014.



Figura 5 - Coleção por MEY Designs inspirada em Daenerys  
Fonte: BIG 1 NEWS, 2016.

#### 4 PERCURSO METODOLÓGICO E ANÁLISE

**F**oram analisadas seis cenas dentre as cinco primeiras temporadas da série e que correspondem às cenas principais relacionadas aos momentos que transformaram, identificaram e afirmaram a importância da personagem Daenerys para a narrativa.

Foi realizado um estudo de imagem por meio do protocolo de análise de identidade de moda em imagens em movimento, (BEZERRA; MIRANDA, 2014). Esta metodologia consiste em três níveis de análise: a conotativa, a denotativa e a identificação do mito. Em complemento foi realizada a análise das funções do figurino de Cordeiro (2009) como as principais funções básicas de um figurino dentro de uma narrativa.

Os três níveis de análise propostos por Bezerra e Miranda (2014), também chamados de atos, trazem no primeiro nível ou ato 1, o denotativo, que pode ser tido como o nível mais básico do significado sendo uma descrição de figurino e da cena.

O nível 2, ou ato 2 é o nível conotativo, corresponde ao nível mais importante do significado é onde irá se buscar elementos que se relacionem e correspondam ao nível denotativo. Pode-se dizer que serão descritos os significados da análise denotativa de base, que será feita uma associação entre os elementos e o contexto encontrado na cena. (BEZERRA; MIRANDA, 2014).

O terceiro e último nível, ou ato 3 é o mito. É aquele no qual se enfatizam os elementos que trazem significados para a construção da mensagem ali criada onde “são feitas alusões a mitos contemporâneos, sobretudo nos campos do cinema e da moda” (BEZERRA; MIRANDA, 2014, p.219) e são esses elementos que irão causar efeitos de sentido sobre o público.

Na função estética foi feita uma análise em busca de elementos que comuniquem aspectos sobre o tema e a história que está sendo encenada, porém não apenas o figurino como também outros elementos, tais quais cenário, objetos cênicos e demais características que tenham um alto valor simbólico para a cena. Na função semântica foi feita a busca por elementos que consigam apresentar as ideias e os sentimentos do próprio personagem na cena, e de que forma o figurino consegue expressá-las. Na função simbólica foi analisada a cena, com o objetivo principal de buscar elementos no figurino que tenham relação simbólica com a personagem. “A simbologia se completa com a intenção e o gesto do ator no palco, que pode transformar um pedaço de papel numa espada, numa faca, ou em uma flor.” (CORDEIRO, 2009, p.18).

Na função “criação do imaginário” a busca consiste em identificar como o figurino se utiliza de recursos de significados e códigos dos quais o espectador irá se apropriar para que possa decifrar a mensagem ali apresentada de acordo com sua bagagem cultural. O estudo dos códigos serve para planejar as possibilidades de interpretação de uma coletividade. Na função espaço-temporal promovemos a busca de elementos que consigam comunicar idade, tempo, parte do dia, condições atmosféricas e localização ou elementos que consigam retratar a narrativa e situações nas quais o personagem se encontra. Na função características psicológicas

foi buscado elementos que consigam identificar as características psicológicas da personagem sendo elas características permanentes ou temporárias desta durante a cena, isto sendo possível através de elementos como cores, texturas, acessórios e formatos que estejam na configuração do figurino.

Diante da implementação dessa análise percebeu-se uma evolução da personagem no decorrer das temporadas, desde sua primeira aparição na série até a quinta temporada. A personagem passou por transformações e crescimento na trama e seu figurino foi se modificando diante das mudanças da sua narrativa. Foram identificadas seis fases da personagem: 1) a Princesa, 2) o Renascimento – Mãe dos dragões, 3) a rainha dos Dragões, 4) a Líder; 5) a Mártir, e 6) a Protegida. Cada fase identificada contou com seus significados, conseguindo apresentar a narrativa por meio de elementos do figurino e enriquecendo a imagem da personagem diante o público.

#### 4.1 A princesa

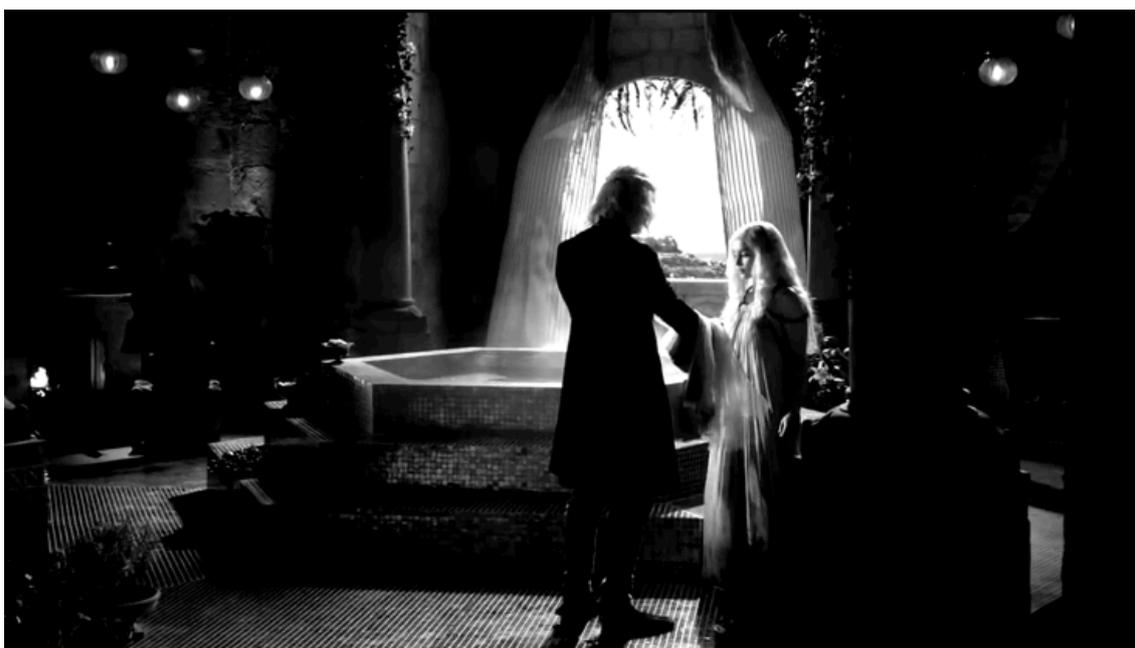


Figura 6 – Análise da cena do décimo episódio da primeira temporada.  
Fonte: Episódio HBO. Printscreens elaborados pelos autores.

Protocolo de análise de cenas		
1ª temporada – episódio 01 – Winter is Coming – Duração da cena: 00:48:00 – 00:49:15		
Níveis de análise/ Componentes da análise	Denotativo	Conotativo
Forma	Reta e solta.	As formas trazem imagem leve e delicada indicando feminilidade, inocência e fragilidade.
Cores	Rosa	A cor rosa remete ao romantismo o que reforça a inocência e fragilidade.
Materiais	Tecido fluido	Traz e reforça a delicadeza da personagem.
Composição	O tecido fluido e a cor rosa.	Os dois elementos em conjunto reforçam a imagem de inocência e fragilidade da personagem.
Gestual	Depois de ser chamada vai em direção a Viserys. Olha o vestido que seu irmão traz e conversa com ele. Fica parada enquanto seu irmão tira seu vestido e toca seu corpo a analisando. Daenerys mantém expressão séria e apreensiva respondendo às perguntas do irmão. Depois entra em uma banheira com água quente.	A cena mostra a obediência de Daenerys ao irmão, dessa forma sendo influenciada pelo mesmo. Sendo usada como moeda de troca em busca de força para conquistar o trono.

Plano	Meio primeiro plano, plano geral, plano conjunto, plano médio, close e detalhe.	Os planos enfatizam a relação e a conversa entre os personagens. O uso do detalhe no seio da personagem sendo tocado pelo irmão confirma o fato da personagem ser para Viserys produto de troca. O close no rosto de Viserys mostra a dominância dele sobre Daenerys e o close no rosto de Daenerys a inferioridade, a fragilidade e o medo frente ao irmão.
Movimento	Cortes e Dolly.	Os cortes mostram e enfatizam a conversa entre os dois personagens, mostrando separadamente as expressões de cada um. O Dolly é usado para mostrar a personagem entrando na água quente, enfatizando as expressões da personagem.
Mito	A princesa. – A composição de seu figurino exalta inocência e fragilidade a colocando como personagem subordinada a imposições alheias por ser seu destino.	

	Funções do figurino	
Função Estética	O figurino de Daenerys, a roupa de Viserys e a cena se passam em uma sala de banho.	As roupas de Daenerys são leves mostrando sua fragilidade em contrapartida o figurino de Viserys tem cores escuras. Mesmo ambos sendo familiares e nobres seus figurinos são opostos. Isso pode conotar a diferença de poder entre eles naquele momento. E o fato da cena se passar na sala de banho além de mostrar que Daenerys está se preparando a apresentação ao seu futuro marido, mostra pela primeira vez o fato dela não se machucar quando submetida ao calor e ao fogo quando entra na banheira de água quente.
Função Semântica	As cores do figurino de Daenerys.	As cores do figurino conseguem mostrar e enfatizar a fragilidade de Daenerys naquele momento.
Função Simbólica	As cores e as formas do figurino de Daenerys.	O conjunto de formas e cores é o que traz a personagem essa imagem frágil e de inferioridade diante de outros personagens.
Criação do Imaginário	Não apresenta criação do imaginário	Não apresenta criação do imaginário

Espaço temporal	As formas da roupa e a forma de amarração.	O vestido tem formas leves e soltas com a amarração deixando toda as costas da personagem a mostra. Essa combinação pode conotar a subjugação da personagem ao irmão e a relação deste com a irmã como moeda de troca apresentando-a ao futuro marido com parte do corpo despida o que enaltece a utilização de Daenerys como moeda valiosa pela beleza, juventude e fragilidade.
Características Psicológicas	As cores e as formas do figurino	Esses elementos conotam a fragilidade da personagem na cena.

Quadro 1– Análise da Cena do primeiro episódio da primeira temporada.  
Fonte: Os autores.

## 4.2 O renascimento – Mãe dos dragões



Figura 7 - Cena do décimo episódio da segunda temporada.  
Fonte: Episódio HBO. Printscreens elaborados pelos autores.

<b>Protocolo de análise de cenas</b>		
<b>1ª temporada – episódio 10 – Fire and Blood – Duração da cena: 00:48:00 – 00:49:15</b>		
<b>Níveis de análise/ Componentes da análise</b>	<b>Denotativo</b>	<b>Conotativo</b>
Forma	Sem formas.	Renascimento.
Cores	Sem cores.	Renascimento.
Materiais	Cinzas	Resistência ao fogo.
Composição	Corpo sujo de cinzas.	Traz sentido de renascimento a personagem.
Gestual	Levanta-se com os dragões se apoiando em seu corpo.	Início de uma nova fase na sua vida.
Plano	Plano americano, meio primeiro plano, grande plano geral, plano conjunto.	Os planos usados dão ênfase a personagem e aos dragões mostrando a importância da situação que a personagem está vivendo. Além de conseguir localizar o espectador, mostrando pessoas se ajoelhando como forma de respeito e aceitação.
Movimento	Travelling, zoom-in, close, sequência, cortes.	O zoom-in e o close em conjunto com travelling conseguem destacar a personagem na cena. Dando mais ênfase ao momento.
Mito	O renascimento. A mãe dos dragões. - A falta de formas no figurino, o fato de estar despida mostra o renascimento da personagem, sua mudança de vida que será importante para seu futuro. É o início de uma reposição de imagem e de poder da personagem dentro da narrativa.	

	Funções do figurino	
Função Estética	As cinzas, a falta de roupas, os dragões e os súditos ajoelhados.	As cinzas espalhadas pelo corpo nu da personagem além de expressarem o seu "renascimento", trazem sua relação com o fogo e com sua linhagem familiar. Os dragões na cena trazem um sentido de poder à personagem e de importância para a série, enquanto os súditos ajoelhados trazem a menção de nobreza e respeito à personagem que agora é realmente vista por todos como futura rainha.
Função Semântica	Cinzas	Cinzas: sua ligação com o fogo, seu renascimento.
Função Simbólica	Cinzas, a falta de roupas e os dragões.	As cinzas e a falta de roupas comunicam tanto sua relação com o fogo como ambos em conjunto na cena trazem à personagem um sentido de "renascimento" e os dragões o sentido de poder.
Criação do Imaginário	Não apresenta criação do imaginário	Não apresenta criação do imaginário
Espaço temporal	Não apresenta função espaço temporal	Não apresenta função espaço temporal
Características Psicológicas	Cinzas.	Sua relação com os dragões e com o fogo.

**Quadro 2** – Análise da Cena do primeiro episódio da primeira temporada.  
Fonte: Os autores.

### 4.3 A rainha dos dragões



**Figura 8** – Análise da Cena do quarto episódio da terceira temporada.  
**Fonte:** Episódio HBO. Printscreens elaborados pelos autores.

Protocolo de análise de cenas		
2ª temporada – episódio 10 – Valar Morghulis – Duração da cena: 00:58:03 – 01:00:06		
Níveis de análise/ Componentes da análise	Denotativo	Conotativo
Forma	Modelagem mais justa, com a parte superior que se assemelha a uma armadura. A calça justa. Espartilho em couro. Camisa masculina com detalhe em tecido que vai até a altura do joelho com duas fendas que mostram a calça quando anda.	A roupa justa e o decote mostram a feminilidade da personagem, a parte superior de couro que lembra uma armadura e o uso de calça e da camisa masculina trazem uma ideia de força, de poder, e de igualdade de força com o sexo masculino.

Cores	Marron, tecido com cor metalizada e cinza.	Os tons de marrom mostram sua vida com o povo Dothraki. O metálico traz a ideia de força, de resistência e remete ao metal de armaduras e da sua Casa o trono de Ferro.
Materiais	Couro, algodão, tecido com cor metalizada.	O couro remete a seu passado com o povo Dothraki, rústico, resistente e forte. O algodão remete ao conforto e o tecido metálico à força do metal.
Composição	Os tons de marrom, o uso do couro e a cor metalizada do tecido, as formas da parte superior do figurino e as peças do vestuário masculino.	Trazem uma relação com o povo Dothraki, com a força e a rusticidade deles, se relaciona com o passado da personagem. Os elementos fazem relação com a igualdade de força em relação aos outros personagens.

Gestual	<p>Entra em uma das portas que encontra em uma antessala que a leva ao salão do Trono de Ferro. Olha ao redor e vê a destruição do lugar. Caminha até o trono e quando quase o toca escuta um barulho e se encaminha para outro salão que a leva para o meio de uma nevasca, onde entra em uma tenda e encontra seu marido e filho. Senta-se e emocionada conversa com eles. Depois se levanta e volta para a antessala onde encontra seus três dragões e quando vai tocá-los vira assustada ao ouvir a voz de Pyat Pree. É acorrentada e com raiva ordena aos dragões atacarem Pyat Pree. Olha para os dragões e depois volta a olhar para frente.</p>	<p>A cena mostra Daenerys na Casa dos Imortais na procura de seus dragões, passando por salas, que parecem ser dimensões feitas de ilusão decorrente da magia do lugar. As diferentes portas que aparecem podem significar os caminhos que ela pode escolher. Na primeira sala o olhar dela pela sala do Trono de Ferro pode mostrar uma incredulidade do que pode acontecer no futuro. A neve caindo sobre ela pode ter o significado da chegada do inverno e sua atenção pelo trono mostra seu interesse pelo seu posto de rainha, porém, o fato de ir embora antes de tocá-lo ao ouvir os dragões pode mostrar que no momento havia coisas mais importantes do que o trono.</p> <p>Na segunda sala, na Muralha dentro da tenda ao encontrar seu marido Drogo, junto com seu filho que estão mortos isso relembra seus laços com a cultura Dothraki, o amor que ainda sente por seu marido e filho. Onde mostra carinho e um sentimento ainda muito forte diante deles. Na antessala quando acorrentada sua voz mostra irritação, porém sua ordem aos dragões demonstra confiança.</p>
---------	---	--

Plano	Plano americano, plano geral, meio primeiro plano, plano médio, detalhe, close, grande plano geral.	Os planos buscam destacar a personagem, mostrando suas ações e localizam o espectador nos locais da cena. O detalhe mostra a mão de Daenerys em direção ao trono, o correr das correntes quando ela foi acorrentada e close intensificam as emoções da cena.
Movimento	Sequência, cortes, travelling, panorâmica, câmera baixa, zoom-in.	Os movimentos mostram a passagem entre as dimensões a procura dos dragões. Os locais onde as cenas se passam, trazem uma sensação de inferioridade diante do tamanho do lugar, também usadas para mostrar a destruição da parte superior da sala.
Mito	A rainha dos dragões – Os elementos do figurino trazem uma relação de força e poder para a personagem que aparece em busca de seu bem maior e punindo quem a trai. Mostra seu poder de comando como rainha e sua força por meio dos dragões.	
	Funções do figurino	
Função Estética	A configuração do figurino, todas as dimensões que a personagem passa, os dragões.	O couro e os tons de marrom assim como as dimensões pelas quais a personagem passa remetem ao seu passado. A peça com formato de armadura e as peças do vestuário masculino trazem uma imagem de poder, de força e com um possível futuro. Os dragões conotam sua força.

Função Semântica	Couro, tons de marrom, a parte superior do figurino que lembra uma armadura, peças do vestuário masculino.	Tanto couro e os tons de marrom, quanto a peça com formato de armadura e as peças do vestuário masculino trazem uma imagem de cavaleira medieval, uma imagem de força e poder que remetem também ao seu passado.
Função Simbólica	Couro, tons de marrom, a parte superior do figurino que lembra uma armadura, peças do vestuário masculino.	Todos esses elementos trazem a personagem uma imagem forte. Elementos que relembram seu passado e que fazem relação com sua personalidade
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço temporal	Formas do figurino (modelagem) e materiais.	As formas utilizadas no figurino e o material remetem a elementos da história medieval.
Características Psicológicas	Couro, tons de marrom, cores metálicas.	Os elementos em conjunto remetem a uma imagem de força que podem fazer relação com sua personalidade forte.

**Quadro 3** – Análise da cena do décimo episódio da segunda temporada.

Fonte: Os autores.

#### 4.4 A líder



**Figura 9** – Análise da Cena do décimo episódio da quarta temporada.  
**Fonte:** Episódio HBO. Print screen elaborado pelos autores.

Protocolo de análise de cenas		
3ª temporada – episódio 04 – And Now His Watch is Ended – Duração da cena: 00:47:00 – 00:53:30		
Níveis de análise/ Componentes da análise	Denotativo	Conotativo
Forma	A parte superior do figurino cai como um vestido, com uma fenda na frente e atrás que mostram a calça quando caminha. Formas justas ao corpo com decote e sem mangas. Capa com volume em um dos ombros indo até a altura do tornozelo.	As formas mais justas e o decote trazem uma imagem feminina para o figurino. Enquanto a capa e a calça podem trazer uma ideia de igualdade entre gêneros já que a peça vem do vestuário masculino e a capa traz a imagem de soberania e poder.

Cores	Azul, branco e cinza.	As cores usadas fazem da composição uma imagem mais leve e o cinza se refere à ligação de cinzas e fogo.
Materiais	Algodão e linho.	Conforto e mobilidade.
Composição	Utilização da capa e o figurino em azul, branco e cinza.	A capa aqui traz a ideia de poder, de soberania. As cores azul e branco trazem a ideia de leveza que se contrapõe ao cinza que remete a cinzas e ao fogo.
Gestual	Troca com Kraznys, um dragão por um exército. Grita comandos de ataque para o exército. Expressão sarcástica, logo depois ordena o dragão a atacar Kraznys. Marcha para fora dos muros e joga fora o bastão dos Imaculados.	Traz a ideia de seriedade, soberania e liderança. Usando de deboche surpreende os outros personagens. Mostrando poder e força diante dos inimigos e liderança diante seu exército, seguidores e povo.
Plano	Meio primeiro plano, plano conjunto, plano americano, plano médio, plano geral, close, grande plano geral, detalhe.	Os planos mostram Daenerys e os outros personagens da cena, conseguindo destacar as falas, ordens, ações e expressões de Daenerys, além de situar o espectador ao local da cena e mostrar o exército indo para fora da cidade. O detalhe do ataque do dragão e os Imaculados batendo suas lanças no chão fazem desses momentos elementos importantes para a cena.

Movimento	Panorâmica vertical, travelling, cortes e sequência.	Os movimentos destacam a grandeza do exército e seu poder adquirido. Além da movimentação da personagem na cena. E os cortes a mudança de situações durante a cena.
Mito	A líder – As formas como a personagem se comporta trazem uma imagem de liderança que junto ao figurino transmitem uma imagem de força e poder. Diante do poder e da justiça faz com que a sigam e sirvam sem o uso de força. A adoração de seu povo e a forma como os trata a torna líder não apenas rainha.	
Funções do figurino		
Função Estética	Cores azul e branco, a capa, a calça, o cenário, o exército de imaculados e o dragão.	As cores azul e o branco trazem a ideia de leveza enquanto o uso da capa reforça a imagem e o sentido de poder na cena. O uso de calça uma igualdade entre ela e os outros personagens, que na maioria são homens. O cenário, local cercado por muros mostra precaução de Kraznys durante a troca, parecendo facilitara derrota de Daenerys caso houvesse alguma mudança. O dragão e o exército de Imaculados mostram o poder que ela tem.
Função Semântica	Cores azul e branco, capa e calça.	As cores azul e o branco mostram leveza o que se opõe à capa que reforça o sentido de poder e o uso de calça que pode mostrar igualdade entre ela e os personagens masculinos.

Função Simbólica	Cores azul e branco, as formas do figurino, capa e calça.	As cores em conjunto com as formas mais simples do figurino mostram além de leveza para a personagem um sentido de seriedade, enquanto a capa e a calça reforçam a ideia de poder.
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço temporal	Roupas sem mangas, materiais usados nas roupas.	Roupa sem manga e tecido mais encorpado podem trazer a ideia de lugar quente.
Características Psicológicas	Capa, uso de calça e as cores azul e branco	Capa e calça trazem a ideia de poder que a personagem tem, ambos mostram sua força e personalidade que se contrapõe à leveza das cores usadas no figurino.

**Quadro 4** - Análise da cena do quarto episódio da terceira temporada.

Fonte: Os autores.

## 4.5 A mártir



**Figura 10** - Cena do décimo episódio da quarta temporada.

Fonte: Episódio HBO. Printscreen elaborado pelos autores.

<b>Protocolo de análise de cenas</b>		
<b>4ª temporada – Episódio 10 – The Children – Duração da cena: 00:24:45 – 00:27:05</b>		
<b>Níveis de análise/ Componentes da análise</b>	<b>Denotativo</b>	<b>Conotativo</b>
<b>Forma</b>	Vestido comprido, sem volume, justo, sem mangas e com decote. Abertura na parte da frente do vestido mostrando um tecido mais leve e plissado.	As formas do vestido mostram feminilidade, o pouco volume do figurino simplicidade. Abertura na frente com o tecido mais fino mostram leveza e fragilidade.
<b>Cores</b>	Azul (mais claro do que na 3ª temporada) e branco.	Leveza e fragilidade.
<b>Materiais</b>	Algodão, bordado com pedraria.	Leveza e mobilidade devido ao tecido mais fluido. O bordado se relaciona ao seu posto de rainha. O figurino torna-se mais requintado.
<b>Composição</b>	O vestido comprido em conjunto com as cores azul e branco e os tecidos usados.	O vestido comprido e o tecido leve trazem uma imagem mais feminina. A personagem aqui adquiriu uma imagem mais frágil evidenciada pelas cores azul e branco.

Gestual	Entra nas catacumbas de Meeren para acorrentar os dragões. A princípio mantém expressão séria. Ao colocar as coleiras nos dragões passa a chorar. Caminha de volta à saída. Ao fechar o lugar olha para os dragões chorando enquanto eles gritam por ela.	Mostra a seriedade, a tristeza e a dor da personagem, lidando com uma decisão difícil para ela. Porém, colocando o bem do seu povo em primeiro lugar.
Plano	Plano americano, plano geral, close, meio primeiro plano, detalhe, plano médio.	Os planos ajudam a dimensionar o lugar, deixando transparecer uma imagem de confinamento e abandono dos dragões. Enfatizam a tristeza da personagem e a decisão que está sendo tomada.
Movimento	Travelling, zoom-out, panorâmica vertical.	Os movimentos mostram a dimensão da locação, transparecendo a imagem de confinamento e abandono.
Mito	A “mártir” – Seu figurino consegue mostrar a fragilidade da personagem no momento, devido ao uso do tecido mais fino que somado à situação e as expressões mostram um lado sentimental de Daenerys e conseguem transmitir sua dor. Durante o sofrimento de seu povo, “sacrifica” o que lhe é mais importante mesmo que tenha que sofrer com a decisão.	
	Funções do figurino	

Função Estética	Cores azul e branco, plissado do vestido em tecido mais leve, as catacumbas de Meeren, as correntes e os dragões	O azul e branco remetem à leveza e à fragilidade enquanto o plissado em um tecido mais leve trazem delicadeza nas formas. As catacumbas e as correntes mostram o encarceramento, os dragões nesse momento, a fraqueza e os sentimentos da personagem.
Função Semântica	Cores azul e branco e o tecido utilizado.	O azul e o branco trazem a ideia de delicadeza. O uso de tecidos mais finos e as cores trazem o sentido de fragilidade.
Função Simbólica	Cores azul e branco, as formas do figurino e tecidos.	As cores azul e branco e o tecido leve do vestido trazem à personagem uma imagem de leveza e fragilidade. Enquanto as formas do figurino trazem uma imagem mais séria e simples da personagem.
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço temporal	Formas e cor.	O vestido sem mangas e o tecido mais leve podem remeter a um lugar quente. O vestido mais justo ao corpo remete à juventude e feminilidade.
Características Psicológicas	As cores azul e o branco. Plissado do vestido. O contraste entre dois tipos de tecido.	O azul do tecido mais encorpado pode mostrar a força e soberania. O branco com o uso de tecido mais leve mostra fragilidade.

Quadro 5 –Análise da Cena do décimo episódio da quarta temporada.  
Fonte: Autores.

## 4.6 A protegida



Figura 11 - Cena do nono episódio da quinta temporada.  
Fonte: Episódio HBO. Printscreens elaborados pelos autores.

Protocolo de análise de cenas		
5ª temporada – Episódio 09 – The Dance of Dragons – Duração da cena: 00:46:08 – 00:50:56		
Níveis de análise/ Componentes da análise	Denotativo	Conotativo
Forma	A parte superior cai como um vestido, com fendas na frente e atrás. As mangas caem sobre os ombros como uma capa que acompanha a altura do vestido e calça justa.	As formas mais retas mostram seriedade, simplicidade e feminilidade e as mangas que parecem uma capa trazem uma imagem de nobreza.
Cores	Branco e cinza.	O branco remete a leveza, tranquilidade e inocência, dessa forma também fragilidade. O cinza remete ao fogo.
Materiais	Algodão, tecido de superfície lisa e sem brilho.	Trazem uma ideia de simplicidade, leveza e sobriedade.

Composição	As cores usadas e o colar em forma de dragão.	O branco do figurino pode fazer relação com a fragilidade da personagem no momento, mas também pode ser visto como forma de protesto. O colar faz uma ligação direta entre a personagem e os dragões e remetem a sua história e de sua família. O cinza da calça também faz uma relação ao fogo, porém está encoberta pelo vestido branco como se temporariamente o fogo estivesse "encoberto".
Gestual	Em busca de um lugar por onde sair termina cercada por inimigos. Segurando a mão de sua conselheira fecha os olhos e logo após vira-se assustada ao ouvir um barulho de um dragão pousando na arena. Enquanto atacavam o dragão Daenerys tenta acalmá-lo, retira uma das lanças em seu pescoço, o olha com ternura e estende a mão para tocá-lo. Enquanto os inimigos voltam a atacá-lo sobe em suas costas e voa com ele para fora da arena.	O ato de tentar fugir e segurar a mão de sua conselheira confere um sentimento de medo e insegurança. O ato de fechar os olhos pode mostrar um sentimento de esperança, pois se infere que havia pensado no dragão. A expressão preocupação e ternura ao dragão mostram sentimento maternal e de amor, logo após o vê como única alternativa para sair do cerco. A cena consegue mostrar um lado mais frágil da personagem.

Plano	Plano geral, grande plano geral, plano americano, close, meio primeiro plano, plano conjunto, detalhe.	Os planos buscam mostrar de forma mais ampla o dinamismo da cena. As expressões dos personagens mostram os sentimentos individuais do que está acontecendo, da mesma forma que o close fez dessas expressões algo mais importante, como as expressões de medo e esperança.
Movimento	Travelling, zoom-in, cortes e sequência, câmera subjetiva, câmera nervosa.	Além dos movimentos situarem o espectador ao que está acontecendo ao redor e o sentido de ação também conseguem tornar importante o momento apresentando. Mostram o sentimentalismo e a importância do dragão para a personagem.
Mito	A protegida. - Em meio ao caos o figurino ao mesmo tempo em que confere o sentido de fragilidade pela cor branca, também trazem o significado de força devido o tecido mais pesado e grosso, porém a fragilidade se destaca durante a situação. Diante do perigo recorre à única proteção que lhe é segura um dos dragões.	

Funções do figurino	
Função Estética	<p>O uso de branco e cinza. As formas do figurino, o uso de calça, colar em forma de dragão, a arena, as lutas e o dragão.</p> <p>O branco do figurino remete à fragilidade e protesto. A cor cinza da calça faz a ligação da personagem com o fogo e com o vestuário masculino, assim, uma igualdade de gênero. Com linhas e formas secas o figurino mostra seriedade e simplicidade. O fato de estar em uma arena fechada em meio a lutas mostra a fragilidade e perigo que a personagem sofre no momento. Enquanto o colar com formato de dragão lembra sua ligação com eles e com seu "renascimento". O dragão aparecendo na arena mostra retomada de poder e dependência dela.</p>
Função Semântica	<p>A cor branca, as formas do figurino e o colar.</p> <p>O uso de branco mostra leveza e fragilidade. As formas da roupa conseguem mostrar simplicidade e o colar sua linhagem e ligação com os dragões.</p>

Função Simbólica	Cor branca, formas do figurino e colar em forma de dragão.	O branco nessa cena mostra uma imagem leve e frágil da personagem, porém também pode ser vista como protesto. As formas retas trazem uma imagem mais séria à personagem enquanto o colar em forma de dragão relembra a história de sua família. Além de sua dependência dos dragões e sua relação de poder e força.
Criação do Imaginário	Não apresenta função criação do imaginário.	Não apresenta função criação do imaginário.
Espaço temporal	Não apresenta função espaço temporal.	Não apresenta função espaço temporal.
Características Psicológicas	A cor branca, o colar com formato de dragão e o uso de calça.	O branco nessa cena além de mostrar leveza e sobriedade também mostra a fragilidade da personagem na cena. A calça mostra a igualdade de força entre gêneros e o colar com formato de dragão sua linhagem, a sua história e de sua família além de sua dependência dos dragões.

Quadro 6 –Análise da Cena do décimo episódio da quarta temporada.

Fonte: Autores.

Os elementos em maioria que se repetem em seus figurinos, ou seja, a unidade de ligação entre os figurinos ditos por Arruda e Baltar (2007) são o que consegue trazer à personagem sua significação dentro da narrativa, que pode ser dividida em três aspectos principais que aqui foram divididos como: cor, forma e elementos externos ao figurino (Figura 12).

Figura 12 – Painel de elementos.  
Fonte: Print screen elaborado pelos autores.

Em relação à cor se vê claramente a repetição de cores nos figurinos, em sua maioria composto apenas por azul e branco que trazem uma imagem mais leve à personagem, contrastando com sua personalidade. Quanto às formas encontradas, no geral são formas mais simples e retas e que contribuem para a leveza das cores utilizadas.

As formas simples também trazem seriedade e simplicidade à personagem. Por outro lado, o uso de peças do vestuário masculino traz à personagem uma imagem diferente de outras personagens femininas da série. Reafirmam a força de Daenerys devido ao significado que está ligado à imagem masculina como força, liberdade e superioridade dentro de uma sociedade medieval como a retratada na série mesmo que essa faça inserção de elementos do gênero fantástico. Pode-se afirmar isso visto que depois que a personagem assume o trono de Meeren, a partir da quarta temporada, seu figurino se modifica e passa a usar vestidos, mostrando uma imagem mais nobre e feminina. A roupa masculina que era usada como forma de mostrar força e poder passa a não ser mais necessária, pois sua força agora está em seu posto de rainha.

Além do figurino os elementos externos a ele que trazem toda significação e importância para a personagem estão extremamente ligados à narrativa da personagem como o fogo pelo qual se deu o início dessa imagem de poder e força. Os dragões que são usados em quase todos os momentos mais importantes para Daenerys são os principais elementos significativos da personagem que reforçam toda sua história. Tanto o fogo quanto os dragões carregam essa imagem de poder, força e destruição e trazem todos esses sentidos à personagem. E são esses elementos tão característicos da série que se tornam referência de inspiração, o que é comum segundo Wilkinson-Weber (2010) já no meio midiático para influenciar o consumo.

Todos os significados que a personagem traz de poder, força e sua personalidade, livre e independente, sendo uma mulher que toma suas próprias decisões, passam a ser relacionados aos elementos que constituem seu figurino, dessa forma quando usados como elementos estéticos de produtos passam também a eles todo esse valor simbólico que é encontrado na personagem. Pode-se dizer que a busca por esses produtos vai além do apenas ter um produto que se relacione com a série ou com a personagem, o consumo desses produtos passa a ser estritamente simbólico, é uma busca em trazer para si os significados da personagem.

A idealização da imagem da personagem repercute na busca dos fãs de trazerem para si os significados da personagem. Relacionando isso com o diálogo de Belk (1988) esses elementos são a extensão do eu, por que conseguem trazer ao usuário seus significados e transmiti-los a quem observa. Os elementos do figurino estendem o significado da personalidade da personagem e são eles que passam a ser usados da mesma forma pelos fãs, uma extensão dos seus gostos pessoais repre-

sentados em sua roupa e acessórios. O figurino de Daenerys com seus símbolos e significados, que trazem intrínsecos em sua configuração a identidade da personagem, com sua repercussão passam a ser um ideal a ser seguido. Se torna um instrumento de projeção de imagem aos fãs.

Essa relação de projeção e inspiração na personagem faz com que ela consiga gerir uma imagem que é seguida pelos fãs. Passa a ter seus elementos inseridos em roupas, acessórios e objetos que ganham valor de moda resultado desse esperado de um trabalho bem elaborado de figurino como defende Stutesman (2011).

Nessa busca pela imagem da personagem acontece então o gerenciamento de aparência onde o fã vai ordenar os elementos característicos do figurino da personagem em seu look. A imagem de força e poder que Daenerys traz passam a ser um ideal a ser seguido. Usar dos elementos que a personagem carrega passa a ser uma forma de satisfazer sua relação com o seu autoconceito ideal, sendo então uma tentativa de mostrar a quem observa a forma como quer ser percebido podendo então também a inserir em determinados grupos sociais. Isso de acordo com Garcia e Miranda (2010) é que explica os elementos que são usados pelo indivíduo que busca produzir sentido para interagir com outros, por que o que as pessoas vestem consegue comunicar e antecipar a quem observa quem são.

Os elementos que constituem o vestuário de uma pessoa e que foram adquiridos com inspiração na sua representação de um personagem passam a ser a característica do vestuário com maior valor simbólico, devido aos significados que carregam por sua relação com o personagem que representam e em decorrência da carga emotiva e simbólica que o usuário deposita naquele elemento, como elemento significador do que ele é ou gostaria de ser.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

**E**ntendemos que os símbolos escolhidos para a prática de gerenciamento da aparência é o que faz as pessoas se significarem socialmente, produzindo sentido por meio do que usam já que as pessoas, ao desempenharem seus papéis sociais, agem como personagens dentro de uma “série da realidade cotidiana”. O mesmo gerenciamento de aparência é usado pelo figurinista para a construção de figurinos. Então é percebida a importância de um figurinista dentro dos meios midiáticos, tendo em vista que é esse profissional que irá trazer e constituir os significados dos personagens por meio do figurino. Podendo influenciar e inspirar a criação de produtos com elementos de determinado personagem.

Diante da análise realizada sobre as cenas da série Game of Thrones confirma-se a importância do figurino da personagem Daenerys Targaryen, que utiliza elementos extremamente significativos para sua narrativa e para a personagem. No seu figurino aparecem elementos que interligam a sua narrativa, o tema da série e sua personalidade conseguindo trazer à personagem uma simbologia e significados maiores nas cenas mais importantes de sua narrativa. Esses elementos que se repetem mesmo que os figurinos sejam diferentes fazem a linearidade de significados entre os elementos atribuindo identidade, como uma unidade de ligação entre a

maioria de seus figurinos, dessa forma a personagem consegue manter certas características durante a série mesmo que exista mudança e que seus figurinos pareçam, em princípio, destoantes uns dos outros.

Relacionando a perspectiva teatral de consumo e o figurino como narrativa não-verbal podemos compreender por meio desse estudo que as pessoas consomem a estética dos personagens para criar o seu figurino da vida cotidiana o que os ajuda na (re)construção de suas narrativas a partir da identificação com o autoconceito fictício.

## REFERÊNCIAS

ARRUDA, L.; BALTAR, M. Entre tramas, rendas e fuxicos: o figurino na teledramaturgia da TV Globo. São Paulo: Globo, 2007.

BARNARD, M. Moda e comunicação. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BELK, R. W. Possessions and the extended self. *Journal of Consumer Research*, Chicago, v. 15, p.139-168, set. 1988.

BEZERRA, A.; MIRANDA, A. P. C. de. Despindo Anna Karenina. *PragMATIZES –Revista Latino Americana de Estudos em Cultura*, a. 4, n. 6, p. 212-227, mar. 2014.

BIG 1 NEWS. Game of Thrones Joias: Nova Coleção. 2016. Disponível em: <<http://www.big1news.com.br/game-of-thrones-joias-nova-colecao.html>>. Acesso em: 24 jan. 2017.

BORRELLI, Isabela. Roube o look de... Daenerys Targaryen. 2015. Disponível em: <<http://www.taofeminino.com.br/estilo/roube-o-look-de-daenerys-targaryen-s1430770.html>>. Acesso em: 24 jan. 2017.

CASTILHO, K. Moda e linguagem. 2.ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2009.

CORDEIRO, G. A. A comunicação visual do figurino cênico no teatro de rua: um estudo de caso no processo de criação imagética do grupo "Tá na Rua". 2009. 70 f. TCC (Graduação) - Curso de Moda, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

GARCIA, C.; MIRANDA, A. P. C. de. Moda é comunicação: experiências, memórias e vínculos. 2. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2010.

GERALDI, M. C. G. Moda e identidade no cenário contemporâneo brasileiro: uma análise semiótica das coleções de Ronaldo Fraga. 2008. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002.

GOFFMAN, E. A apresentação do eu na vida cotidiana. Petrópolis: Vozes, 1985.

KAISER, S. The social psychology of clothing: symbolic appearances in context. 2.ed. New York: Fairchild Publications, 1998.

MIRANDA, A. P.; MARCHETTI, R.; PRADO, P. Moda e autoconceito: Produtos como símbolos do Eu. Foz do Iguaçu/PR. Anais... Foz do Iguaçu: ENANPAD XXIII, 1999.

MUNIZ, R. Vestindo os nus: o figurino em cena. São Paulo: SENAC, 2004.

O GLOBO. Designer de 'Game of Thrones' lança coleção de joias inspirada na série: Peças criadas por Michele Clapton incluem gargantilha usada por Daenerys Targaryen. 20 de junho 2016. Disponível em:<<http://oglobo.globo.com/ela/moda/designer-de-game-of-thrones-lanca-colecao-de-joias-inspirada-na-serie-19543611#ixzz4X5Ux4q9a>> Acesso em: 25 jan. 2017.

PEREIRA, W.; SILVA, D. R. P. da. Daenerys Targaryen: análise da personagem na série televisiva Game of Thrones. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 16., 2015, Joinville. Anais... Florianópolis: Intercom, 2015.

REZENDE, N.; NICOLAU, M. Fã e Fandom: estudo de caso sobre as estratégias mercadológicas da série Game Of Thrones. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 8., 2014, São Paulo. Anais... São Paulo: ESPM, 2014. p. 1 - 14.

ROLLING STONE. Marca lançará coleção inspirada na série Game of Thrones. 2014. Disponível em: <<http://rollingstone.uol.com.br/canal/fashion/marca-lancara-colecao-inspirada-na-serie-igame-thrones#imagem0>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

STUTESMAN, D. Costume design, or, what is fashion in film?. In: MUNICH, A. Fashion in film, p. 17-39, 2011.

WILKINSON-WEBER, C. M. From commodity to costume: Productive consumption in the making of Bollywood film looks. *Journal of Material Culture*, v. 15, n. 1, p. 3-29, 2010.