



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

THIAGO ESTEVÃO AZEVEDO DE LIMA

**ANÁLISE DAS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS USADAS NA CRIAÇÃO DO
FIGURINO DE AVATAR: A LENDA DE AANG**

Caruaru
2023

THIAGO ESTEVÃO AZEVEDO DE LIMA

**ANÁLISE DAS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS USADAS NA CRIAÇÃO DO
FIGURINO DE AVATAR: A LENDA DE AANG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Área de concentração: Moda

Orientador(a): Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra.

Caruaru

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Lima, Thiago Estevão Azevedo de.

Análise das referências históricas usadas na criação do figurino de Avatar: A lenda de Aang. / Thiago Estevão Azevedo de Lima. - Caruaru, 2023.
84p.

Orientador(a): Amilcar Almeida Bezerra

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

1. Moda. 2. Figurino. 3. Animação. I. Bezerra, Amilcar Almeida. (Orientação).
II. Título.

900 CDD (22.ed.)

THIAGO ESTEVÃO AZEVEDO DE LIMA

**ANÁLISE DAS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS USADAS NA CRIAÇÃO DO
FIGURINO DE AVATAR: A LENDA DE AANG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 16/08/2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Marcelo Machado Martins (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Amanda Mansur Custódio Nogueira (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico este trabalho as mulheres da minha família, que mesmo com todas as dificuldades impostas pela vida, nunca perderam a bondade e capacidade de ajudar o próximo em qualquer situação.

AGRADECIMENTOS

Como tentar agradecer em uma página, todo mundo que segurou a minha mão em algum momento e me fortaleceu de alguma forma?

Mãe, muito obrigado por sempre ter me apoiado (até mesmo quando eu fiz a minha primeira tatuagem), o mundo é mais leve com você ao meu lado. Obrigado por acreditar em mim quando nem eu mesmo fui capaz.

Pai, mesmo com o senhor morando longe e a gente se vendo pouco, estou aqui por você.

Dona Berenice e Seu Anacleanto, vocês facilmente são o maior casal do mundo e uma inspiração. Sou sortudo por tê-los como avó e avô. Obrigado por criarem uma família linda e que até nos momentos mais sombrios nunca deixa de lado a bondade e ternura.

Minha tia Valdenice, que é uma das pessoas mais importantes da minha vida. Não me imagino vivendo em um mundo onde você não esteja. Mesmo eu sendo péssimo em demonstrar meus sentimentos, eu te amo. Minha tia Valdirene, que com toda sua força e calma trava uma batalha contra o câncer, você vai vencer.

Aos meus amigos, muito obrigado por me aturarem até nos momentos em que eu merecia um tapa (e não foram poucos). Obrigado por me arrancarem risos nos momentos em que eu mais precisava. Minha jornada na graduação e fora dela não seria possível sem vocês.

Ao meu orientador Amilcar, que gentilmente aceitou me guiar nesta pesquisa, obrigado por acreditar nela. Obrigado pelos conselhos, o senhor é incrível.

Marcelo, você é mais do que um professor, você é uma das principais razões pelas quais a faculdade se tornou um local acolhedor para mim. Gostaria que todos tivessem o privilégio de ter você na vida, obrigado por todos os conselhos. Obrigado também pela paciência e por sempre ter um horário para me receber, nem que seja apenas para ouvir minhas reclamações.

Por fim, mesmo não sendo uma pessoa religiosa e nem sabendo ao certo em que eu acredito, eu agradeço a qualquer força superior que de alguma forma possa ter me guiado.

RESUMO

O figurino de produções audiovisuais tem se beneficiado do significado cultural dos bens ao longo das décadas, em diversos casos usando de referências históricas para a sua concepção. Observando que na área da animação ainda são escassas as pesquisas que tratam desse tema, este trabalho propõe uma análise das referências históricas usadas na concepção do figurino da série animada *Avatar: A lenda de Aang*. Para isso, foi necessário um estudo acerca do figurino nas animações, o processo de pesquisa que é feito na criação dos figurinos para os mais variados formatos e o contexto desses trajes dentro da série. O método utilizado foi o protocolo de análise de Bezerra e Miranda (2014), onde foram escolhidas cenas que destacam os trajes usados pelos personagens e seu contexto na narrativa. Após a análise, foi possível observar o modo como os símbolos históricos foram adaptados para o formato animado, usando principalmente das culturas asiáticas para a sua elaboração.

Palavras-chave: Moda; Figurino; Animação.

ABSTRACT

Costume design in audiovisual productions has benefited from the cultural significance of goods over the decades, in many cases using historical references for their creation. Observing that in the area of animation there are still few researches that deal with this theme, this work proposes an analysis of the historical references used in the design of the costumes for the animation *Avatar: The Last Airbender*. For this, it was necessary to study the costumes in animations, the research process that is done in the creation of costumes for the most varied formats and the context of these costumes within the series. The method used was the analysis protocol by Bezerra and Miranda (2014), where scenes were chosen that highlight the paths used by the characters and their context in the narrative. After the analysis, it was possible to observe how the historical symbols were adapted to the animated format, using mainly Asian cultures for their elaboration.

Keywords: Fashion; Costume; Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Trecho do filme <i>Fases Cômicas de Faces Engraçadas</i>	23
Figura 2 –	Trecho do filme <i>Fantasmagorie</i>	24
Figura 3 –	Figurino de Branca de Neve e do Príncipe Encantado	25
Figura 4 –	Figurino de <i>Betty Poop</i> em um dos episódios da década de 1930	26
Figura 5 –	Detalhes das texturas do vestido da personagem Elsa em <i>Frozen 2</i>	28
Figura 6 –	Aang descobre que é o novo Avatar	31
Figura 7 –	Figurino completo de Aang	34
Figura 8 –	Imagem do filme <i>Kung Fu Kun</i> , na qual uma criança usa roupas iguais aos dos <i>Shaolins</i> .	34
Figura 9 –	Monges mais velhos do Templo do Ar	36
Figura 10 –	Monge usando vestimenta tradicional chamada de <i>Kasaya</i>	36
Figura 11 –	Quimono dos praticantes de <i>Soto Shu</i>	37
Figura 12 –	Praticantes de <i>Soto Shu</i> com o <i>Rakusu</i>	38
Figura 13 –	Tatuagens de Aang	39
Figura 14 –	Tatuagem <i>Sak Yant</i>	39
Figura 15 –	Mestre Gyatso com seu colar	40
Figura 16 –	Monge com seu <i>japamala</i>	40
Figura 17 –	Long Feng é confrontado pela equipe Avatar	42
Figura 18 –	Uniforme completo dos Dai Li, Long Feng e o Rei da Terra	43
Figura 19 –	Mandarim usando o <i>Bǔ Fú</i>	45
Figura 20 –	Vários modelos de <i>Changshan</i>	46
Figura 21 –	<i>Mandarin Square</i> bordado nas roupas	47
Figura 22 –	Símbolo do Reino da Terra nos trajes dos Dai Li	47
Figura 23 –	Moedas <i>Yuan Kai Bao Tong</i>	48
Figura 24 –	Chapéu de inverno da dinastia <i>Qing</i>	49
Figura 25 –	Chapéu de verão da dinastia <i>Qing</i>	49
Figura 26 –	Sapatos do Rei da Terra e de Long Feng	50
Figura 27 –	Sapatos na dinastia <i>Qing</i>	50
Figura 28 –	Manto de Dragão usado pelo imperador	51

Figura 29 –	Colarinho usado em alguns trajes da família real	52
Figura 30 –	<i>Chaozhu</i> chinês	52
Figura 31 –	Imperador Guangxu usando um <i>Chaozhu</i>	53
Figura 32 –	Sokka se veste igual As Guerreiras Kyoshi	55
Figura 33 –	Visual completo de uma guerreira Kyoshi	56
Figura 34 –	Couraça que fica no peito do samurai, conhecida como <i>Dô</i>	57
Figura 35 –	<i>Kusazuri</i> , parte inferior acoplada do <i>Dô</i>	57
Figura 36 –	Faixa usada em trajes de artes macias conhecida como <i>Obi</i>	58
Figura 37 –	Luvras Samurais	58
Figura 38 –	Maquiagem <i>Kumadori</i>	59
Figura 39 –	<i>Maedate</i>	60
Figura 40 –	<i>Hachigane</i> acoplado no <i>Hachimaki</i>	61
Figura 41 –	<i>Tessen</i> sólido	62
Figura 42 –	<i>Tessen</i> dobrável	62
Figura 43 –	A equipe Avatar tenta enganar a Nação do Fogo em navio roubado	64
Figura 44 –	Visual completo de um soldado da Nação do Fogo	65
Figura 45 –	Armadura <i>Nanban</i>	66
Figura 46 –	Máscara <i>Mempo</i>	67
Figura 47 –	Modelos de <i>Kabuto</i>	67
Figura 48 –	Proteção para os ombros conhecida como <i>Sode</i>	68
Figura 49 –	<i>Cracows</i>	68
Figura 50 –	Katara apresenta Aang para sua tribo	69
Figura 51 –	Mulheres e criança inuíte em roupas tradicionais	71
Figura 52 –	Vestimenta tradicional dos povos inuítes	71
Figura 53 –	Botas <i>inuítes</i> conhecidas como <i>Mukluks</i>	72
Figura 54 –	Penteados de mulheres inuítes e de Katara	72

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	CONTEXTUALIZAÇÃO.....	12
1.2	OBJETIVOS	13
1.2.1	Objetivo Geral	13
1.2.2	Objetivos Específicos	13
1.3	JUSTIFICATIVA	14
2	REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1	O TRAJE QUE COMUNICA	15
2.2	O TRAJE ANIMADO.....	22
3	METODOLOGIA	29
4	ANÁLISES DAS CENAS.....	31
4.1	NAÇÃO 1: NÔMADES DO AR.....	31
4.2	NAÇÃO 2: REINO DA TERRA (1)	41
4.3	NAÇÃO 2: REINO DA TERRA (2)	54
4.4	NAÇÃO 3: NAÇÃO DO FOGO	63
4.5	NAÇÃO 4: TRIBO DA ÁGUA	69
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS	77

1 INTRODUÇÃO

As produções para TV e cinema se apropriaram da capacidade de comunicação que as roupas possuem, recurso que anteriormente já era feito pelo teatro, mas que foi ainda mais intensificado e explorado em produções audiovisuais. Com o surgimento da profissão de figurinista, os figurinos se tornaram cada vez mais elaborados e pensados para integrar a cena e transmitir informações complementares ao texto falado e demais sons. Muitos desses trajes de cena são inspirados em referências externas para sua criação e são adaptados para dentro da produção, algo que é fruto de uma longa pesquisa por parte dos profissionais envolvidos.

Nas animações, o figurino segue a mesma lógica, com a diferença de que ele precisa ser adaptado para a técnica escolhida na produção e que muitas vezes o profissional que desenvolve a animação também é o responsável pelo figurino.

Este trabalho tem como proposta principal uma análise das referências históricas usadas na criação do figurino da animação *Avatar: A lenda de Aang* (2005 – 2008). A série ficou conhecida mundialmente não só pela qualidade do roteiro, pela mitologia criada e pelos personagens carismáticos, mas também por sua estética quase que totalmente baseada em culturas asiáticas (em especial as do Japão e China). Com ricos detalhes, tanto no figurino como nos cenários, mesmo após o seu fim em 2008, a série desperta fascínio e é redescoberta diariamente por novos públicos.

Esta pesquisa é apresentada em 5 capítulos, tendo a introdução como o capítulo 1. Neste capítulo, são apresentados o tema, faz-se um breve resumo da obra para contextualização e explica-se os objetivos, bem como a justificativa que pautou a realização deste trabalho.

O capítulo 2 trata da fundamentação teórica, dividindo-se em dois subcapítulos. No primeiro subcapítulo, intitulado “O traje em cena que comunica”, discute-se a importância do figurino, contando um breve histórico de como surgiu e sua importância dentro da narrativa. Além disso, nele trata-se também sobre a profissão de figurinista e o processo de pesquisa para o seu desenvolvimento. No segundo subcapítulo, então intitulado “O traje animado”, descrevem-se as especificidades do figurino nas animações, e nele também é apresentado um breve histórico das animações, que se atrelam diretamente com seu figurino.

No capítulo 3, foca-se na metodologia usada no trabalho, o protocolo de Bezerra e Miranda (2014), descrevendo-se os níveis de análises e o tipo de pesquisa que foi realizada para a pesquisa das referências. Com base no protocolo, o capítulo 4 analisa as 5 cenas escolhidas com foco principal nas possíveis referências históricas utilizadas na concepção do figurino. Com as considerações finais no capítulo 5, discutem-se as contribuições e desafios desta pesquisa.

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Avatar: A lenda de Aang foi uma animação do canal estadunidense *Nickelodeon*, exibida originalmente entre 2005 e 2008, contando no total com 3 temporadas. A 1ª e a 2ª temporada contam com 20 episódios cada, já a 3ª conta com 21. Com inspirações diretas na cultura asiática, a animação mostra um mundo no qual seus habitantes são capazes de manipular um dos quatro elementos (terra, água, fogo e ar) e onde os territórios são divididos baseados nesses elementos. Além disso, somente uma pessoa é capaz de dominar os quatro elementos: o Avatar. O Avatar, além de dominar todos os elementos, também é o responsável pela paz do mundo, mas ele está desaparecido há mais de 100 anos e nesse meio tempo a Nação do Fogo declarou guerra contra as outras nações.

O enredo principal foca nos irmãos Katara e Sokka, habitantes da Tribo da Água do Sul, que certo dia encontram um garoto adormecido dentro de um *iceberg* e logo percebem que o garoto é um dominador de ar. Os dominadores de ar foram extintos pela Nação do Fogo para evitar que o Avatar reencarnasse em algum deles (o Avatar segue uma ordem de reencarnação entre as nações: fogo, ar, água e terra). Logo eles deduzem que aquele menino é o último dominador de ar e conseqüentemente o Avatar; a partir desse momento, eles precisam ajudar o garoto a dominar os quatro elementos e parar a Nação do Fogo.

Com 61 episódios, a série tem como idealizadores principais Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino, e teve suas primeiras ideias concebidas em 2001. Konietzko é o responsável pelo *designer* dos personagens, tendo iniciado sua carreira como animador na série animada *Uma Família da Pesada* do canal *Fox*. *A lenda de Aang* foi produzida em três estúdios diferentes da Coreia do Sul, sendo eles *Moi Animation*

(10 episódios), *DR Movie* (19 episódios) e principalmente a *JM Animation* (32 episódios).

15 anos após o seu fim, *Avatar* ainda é um dos produtos mais consumidos da *Nickelodeon*. A série manteve ótimos índices de audiência, com seu último episódio sendo visto por mais de 5,6 milhões de espectadores em 2008¹. Além disso, recebeu elogios da crítica especializada e venceu diversas categorias em premiações do gênero (como o *Annie Awards*). Mais recentemente, foi incorporada no serviço de *streaming Netflix*, aparecendo dezenas de vezes na lista dos mais vistos do site e sendo o 11º produto mais visto no ano de 2020 da plataforma nos Estados Unidos².

Em 2010 ganhou um filme em *live-action* chamado *O Último Mestre Do Ar*, que não conseguiu repetir o sucesso da série, tanto em críticas como em audiência. Em 2012 ganhou uma continuação chamada *A lenda de Korra*, dessa vez focando na reencarnação seguinte do Avatar e em novos personagens. A série durou 4 temporadas, sendo encerrada em 2015. Em 2018 a *Netflix* anunciou que estava trabalhando em uma série *live-action* de *A lenda de Aang*, com previsão de estreia para 2024. Em 2021 a *Nickelodeon* anunciou a criação do *Avatar Studios*, uma divisão focada apenas em animações (séries e filmes) do mundo Avatar. Todos esses projetos exemplificam a força que o universo criado possui, conquistando cada vez mais novas audiências e mantendo fiéis aqueles que acompanham há anos o desenvolvimento desses projetos.

1.2 OBJETIVOS:

1.2.1 Objetivo Geral

Identificar as referências históricas no figurino da série *Avatar: A lenda de Aang*.

1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Descrever o processo de criação de figurinos e sua importância na construção de personagens no audiovisual.
- b) Identificar as principais diferenças entre o figurino criado para as animações e para produções *live-action*.

¹ Disponível em: <<https://www.awn.com/news/avatar-last-airbender-hits-all-time-series-high>>. Acesso em: 6 jul. 2023.

² Disponível em: <<https://www.deseret.com/entertainment/2020/12/28/22203772/netflix-most-watched-shows-series-2020>>. Acesso em: 6 jul. 2023.

- c) Explicar o significado das principais indumentárias presentes na animação e seu significado simbólico dentro do contexto da série, a partir dos procedimentos previstos no protocolo criado por Bezerra e Miranda.

1.3 JUSTIFICATIVA

O processo de análise de figurinos é algo complexo, independentemente do formato para o qual ele está sendo desenvolvido. No âmbito da animação, foi realizada uma busca sobre o tema em sites, como, por exemplo, o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. Ao combinar os termos “figurino” e “animação” no catálogo da CAPES apenas 9 resultados são apresentados. Os escassos resultados comprovam que ainda são poucos os estudos que se propõem a analisar o figurino nesse formato, fazendo com que esse trabalho ajude a suprir essa lacuna. Com essa pesquisa espera-se impactar direta e indiretamente profissionais da área de animação e audiovisual no geral. Levando em conta que essa é uma das áreas que mais crescem ao longo dos anos³, fica explícito que estudos como este se fazem necessários para aprimorar a qualidade das animações e facilitar o processo de criação de figurinos.

Além dos pontos que já foram expostos e que geraram a oportunidade de desenvolver este estudo, existe a motivação pessoal do autor, fã da obra desde que era criança e admirador do universo e referências usadas na criação da animação.

Com isso exposto, tem-se a seguinte pergunta norteadora: “Como trajes históricos foram adaptados na animação *Avatar: A lenda de Aang?*”

³ Disponível em: <<https://homolog.escola-panamericana.com.br/o-crescimento-do-mercado-de-animacao-e-games-durante-a-pandemia/>>. Acesso em 7 jul. 2023.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O traje em cena que comunica

A história do figurino tem relação direta com a história da humanidade e é anterior a criação do cinema e teatro. Desde a pré-história, o homem se veste para encenar e incorporar personagens em rituais. Muitas vezes eram usadas peles de animais e ferramentas naturais, obtidas através da caça, como máscaras que representavam espíritos (LEITE E GUERRA, 2002).

Durante esses rituais de encenação, era provável que fossem representadas caçadas e situações do cotidiano, com o principal objetivo de comunicar aos membros do grupo como determinada situação aconteceu. Eram usados os recursos disponíveis nesse momento da história e na região onde cada povo habitava.

O figurino como é conhecido hoje só começou a ser desenvolvido na Grécia antiga, junto com o teatro. Por volta de 530 a.C., começaram a surgir os primeiros espetáculos teatrais, que tinham como principal foco homenagear os antigos deuses gregos, especialmente Dionísio (que era conhecido como o deus mais próximo aos mortais). “Considerado o primeiro ator, Téspis usou uma máscara de linho com os traços de um rosto humano, visível à distância” (BERTHOLD, 2010, p.105). Ao fazer uso dessa máscara, ele tinha como principal objetivo representar o deus Dionísio. Se antes esses espetáculos serviam apenas para os atores declamarem poemas e contarem histórias, agora eles incorporavam personagens. Esse foi um dos primeiros registros do uso do figurino.

Desse momento em diante, o figurino aos poucos começou a ganhar mais destaque em apresentações teatrais e com o tempo foi se popularizando em outras regiões do Ocidente, conforme os espetáculos teatrais expandiram-se. Tornou-se uma parte essencial em qualquer tipo de representação, ficando cada vez mais elaborado e ganhando profundidade na sua concepção. Transformou-se em fruto de estudos que buscam entender como o figurino foi idealizado e sua função dentro de cada obra.

Antes de se aprofundar e entender a importância do figurino, é preciso conceituar quais as principais definições que temos acerca desse assunto. Para Souza e Ferraz (2013), o figurino é o traje criado e utilizado especificamente para personagens, bailarinos e apresentadores. Engloba também acessórios, cabelo e

maquiagem, baseando-se no roteiro do material e nas principais características do personagem.

O traje de cena (como também é conhecido o figurino) diferencia-se do conceito de indumentária. Identifica-se como indumentária todo o vestuário que tem relação direta com alguma época específica da história, engloba costumes e culturas de um determinado povo. Dentro da indumentária encontramos todas as peças de roupas e acessórios que se usam no dia a dia. Diferencia-se do traje em cena, que é criado especialmente para um personagem ou para performar algo (seja no teatro, TV ou cinema).

Este traje pode ser uma reprodução fiel e real de alguma época ou de alguma localização e cultura específica. Também pode ser algo criado livremente, de forma que muitas vezes não é necessário seguir uma fidelidade específica a um determinado povo ou época histórica.

É importante ressaltar que o figurino precisa ter um significado e contexto dentro da história que está sendo contada, isso tem sido fruto de estudos a partir do século XIX:

No fim do século XIX novos pesquisadores começam a encarar o traje como um complemento fundamental da cena no sentido da adequação do traje à personagem. Não é mais qualquer roupa que serve, muito menos importa se ela é só bonita. Ela tem que servir ao ator na elaboração da sua personagem (VIANA E PEREIRA, 2021, p. 7).

Nesse sentido, o figurino serve como um personagem coadjuvante, auxiliando o ator em cena a representar o seu papel perante o público (SOUZA, 2017). A depender da narrativa, o figurino e os elementos de cena de forma geral podem até assumir um papel principal dentro da história, tamanha a quantidade de mensagens e símbolos que eles podem carregar. Personagens como super-heróis e protagonistas de contos de fada clássicos são reconhecidos apenas pelos trajes que estão vestindo.

Através do traje em cena, o telespectador tem o primeiro contato com o personagem. Antes mesmo de qualquer diálogo ou ação, o figurino é o que entra em cena primeiramente:

Em primeiro lugar, é bom que se note: o primeiro meio de apreensão que tem o espectador, a sua primeira forma de atingir essa criatura que é o personagem é a *visual*. O personagem se mostra, assim, inicialmente, sob seu aspecto físico (PALLOTTINI, 1989, p. 64).

Rapidamente, é possível perceber através do figurino características básicas e principais dos personagens. É pelo figurino que por exemplo pode-se, em várias ocasiões, identificar a classe social a qual o personagem pertence. Se estiver usando roupas de grife, sapatos caros e acessórios de luxo então é provável que seja alguém rico, já se estiver usando roupas sujas, simples ou rasgadas provavelmente trata-se de alguém com pouca condição financeira.

O espaço-tempo também se beneficiam do traje de cena. Em produções de época, o figurino tem uma função histórica de grande importância, reproduzindo e adaptando da melhor forma possível as roupas usadas naquela época na qual a história se passa. Em produções contemporâneas, é preciso um estudo acerca do que está em alta e sendo usado, para assim o figurino ser produzido. Já em obras que têm sua ambientação em algum tipo de futuro, o figurino muitas vezes usa de elementos que estão no nosso imaginário e que frequentemente são ligados à ideia de futuro (como roupas metalizadas e com hologramas) para criar esse sentido. Em várias produções, a roupa que o personagem usa em determinada cena serve de ferramenta para marcação da passagem do tempo e mesmo para mudança de espaço.

É ainda possível identificar a profissão do personagem (uma bailarina, por exemplo, veste uma roupa bem característica, assim como médicos, enfermeiras, cozinheiros, engenheiros, policiais etc). Por fim, ainda é possível determinar a idade e até mesmo a personalidade de alguns personagens (os que só usam preto, por exemplo, são constantemente associados à solidão, melancolia e tristeza, enquanto os que usam roupas muito coloridas são o oposto).

Apesar de na maioria das vezes ser possível destrinchar essas características e particularidades dos personagens apenas observando rapidamente o que ele está vestindo, às vezes é preciso realizar uma análise mais elaborada dentro do contexto da obra. Nem sempre as roupas vão comunicar de imediato todos os traços de personalidade do personagem que as está vestindo. O significado pode estar relacionado ao mundo culturalmente constituído (MCCRACKEN 2010), e as atribuições que são concedidas a determinados tipos e estilos de roupas.

Existem alguns elementos principais da “linguagem das roupas” que ajudam um figurino a transmitir os significados desejados, destacam-se: cor, forma, textura.

A **cor** tem uma função simbólica primordial no figurino, seja no teatro, na TV ou no cinema, ela auxilia no avanço da narrativa, gera emoções e cria variadas

interpretações a depender das cenas e do contexto da história. Para Oliveira (2018, p. 45), “a cor desempenha muitas funções em um filme, pode comunicar tempo, lugar, definir personagens, estabelecer emoções, podendo, muitas vezes, atuar de forma subliminar”.

É possível observar inúmeros exemplos de produções que usaram das cores na construção de sua narrativa e do seu figurino. O filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* e o filme *O grande hotel Budapeste* são dois exemplos de como o uso da cor é essencial para a construção de sentido dos personagens e expressão dos espaços. Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, a narrativa é expressa a partir da paleta de cores saturadas e vibrantes, e como pode ser facilmente observada, a predominância de tons quentes (vermelho, verde e laranja). Esses tons quentes são usados para dar ênfase ao ambiente de paixão, nostalgia e esperança que o filme evoca. Já no filme *O grande hotel Budapeste* é possível ver uma grande variedade de cores pastéis que, junto com outros elementos da cenografia, evocam uma atmosfera *vintage* para o filme.

A **forma** de uma roupa tem relação direta com a sua modelagem. Há várias maneiras de uma modelagem transmitir um significado à peça e a quem está a usando:

Por exemplo: volumes em mangas e golas, são diretamente associados a opulência, riqueza e prestígio. Comprimentos curtos, associados a infância e juventude. A modelagem também nos dirá muito sobre esse traje, quando seu caimento preciso remete ao valor de capricho e requinte (MACIEL e MIRANDA, 2009, p. 6).

Basta observar produções que retratam histórias de épocas passadas, principalmente quando envolvem a burguesia, a corte ou a alta sociedade vigente no período. As mulheres ricas em sua maioria são retratadas com vestidos grandes e volumosos, enquanto as que possuem menor poder aquisitivo sempre são retratadas com vestidos mais simples e com modelagens que não possuem nenhum destaque. Em cenas de ação, geralmente são usadas modelagens com poucos volumes e mais funcionais para garantir a mobilidade necessária durante essas sequências.

Por fim, a **textura** de um figurino pode ser relacionada aos materiais do qual a roupa foi feita. Dentro de uma produção, os materiais usados para a confecção da roupa transmitem significados que nem sempre são óbvios, mas que com uma análise mais cuidadosa podem revelar o sentido por trás do seu uso. Um vestido que possui

uma textura mais leve (feito de seda, por exemplo) pode transmitir uma sensação de pureza a quem o veste, enquanto um vestido com um tecido menos delicado transmite a ideia de algo mais “bruto”.

O figurinista é o principal profissional responsável pela criação do figurino; ele atua junto com os roteiristas, diretores e outros membros da equipe para garantir que o traje em cena consiga transmitir o que a história pede. É uma função que precisa ser realizada de forma integrada com os outros elementos da obra:

O figurinista precisa estar atento aos elementos que compõem a cena, como: cenário e objetos cênicos, iluminação cênica, noções de espaço, texto, coreografia, artistas, música, efeitos visuais e sonoros, maquiagem, entre outros (SOUSA E FERRAZ, 2013, p. 26).

É importante que o figurinista participe de todo o processo de criação da obra da qual ele faz parte para garantir que o traje pensado consiga comunicar exatamente o que foi proposto. Esse envolvimento varia e pode ser feito de várias maneiras, mas entre as principais é possível destacar: a leitura do texto base da obra (propondo mudanças quando achar necessário), pensar junto dos outros profissionais da direção de arte como o figurino pode se comunicar com todos os outros elementos em cena, participar das provas e ensaios para averiguar como o figurino irá se comportar diante da movimentação e garantir uma extensa pesquisa para que o figurino seja adequado ao conteúdo da história.

Vale destacar que esses profissionais não surgiram com a criação do figurino no teatro. Na Idade Média, o figurino por mais que tentasse interagir com a narrativa proposta, era escolhido pelos próprios atores, com base na ideia de ostentação com o objetivo de impressionar o público que assistia. Muniz (2004) afirma que durante o movimento conhecido como Simbolismo (surgido no século XIX) os pintores e artistas plásticos foram incorporados no processo de criação do figurino. No entanto, nem sempre a personalidade criativa dos pintores era adequada para os espetáculos, fazendo com que fosse necessário trabalhar com artistas especializados apenas na criação desse figurino (que viria a ser o figurinista).

Com o avançar das décadas, o figurino se tornou algo tão importante que se fez necessário profissionais que fossem especializados apenas em sua criação. O surgimento de novas formas de arte como o cinema (no final do século XIX) e a TV (século XX) também foram responsáveis diretos pela popularização da profissão de figurinista.

Atualmente, a profissão de figurinista tem um amplo reconhecimento no meio audiovisual, podendo o profissional atuar em produções para o cinema, a TV, o teatro, o rádio, em produções musicais e comerciais. Ainda há a possibilidade de figurinistas trabalharem como consultores, realizando pesquisas históricas e indicando materiais e trajes a serem utilizados no espetáculo, sem se envolver diretamente na criação.

Para realizar qualquer tipo de trabalho envolvendo o figurino (seja como consultor ou criando diretamente), é necessária uma extensa pesquisa:

Para que o figurinista tenha consciência do amplo universo no qual pode situar sua criação, um extenso trabalho de pesquisa se faz necessário a cada espetáculo ao longo de sua formação. [...] O processo de pesquisa é fundamental para que a criação do figurinista seja coerente com a proposta do espetáculo (MUNIZ, 2004, p. 33-34).

O processo de pesquisa e criação do figurino não segue um padrão e varia de acordo com a temática da obra, o formato (filme, teatro, TV) e o que se quer transmitir com a roupa produzida. Em filmes como *O Cozinheiro, o Ladrão, sua Esposa e seu Amante* (que tem figurinos assinados por Jean Paul Gaultier), o uso das cores se sobressai diante de outros elementos. Provavelmente a pesquisa deu foco no significado cultural dessas cores para então pensar em como desenvolver o figurino a partir disso. No entanto, alguns elementos são básicos e aparecem de forma frequente na maioria dos processos de criação, são eles: leitura do texto base, pesquisa histórica, pesquisa de tendências, estudo de cores, esboços iniciais e pesquisa de tecidos e outros materiais.

Muniz (2004) em seu livro *Vestindo os Nus: O Figurino em Cena* realiza entrevistas com diversos figurinistas brasileiros, e por meio delas é possível conhecer um pouco mais do método de criação, que é múltiplo e traz uma forte carga individual de criatividade. Em uma das entrevistas, Fábio Namatame comenta sobre suas pesquisas e inspirações:

Depende muito de cada trabalho, minha inspiração às vezes parte de coisas que vejo na rua, de pessoas que fazem combinações interessantes [...]. Mas para pesquisas de época recorro aos livros. Também gosto muito dos estilistas de alta-costura, das coleções francesas, principalmente coleções inspiradas em outras épocas (MUNIZ, 2004, p. 170).

O processo de criação e do figurino também pode variar de acordo com o tipo de figurino. Figurinos históricos requerem uma extensa pesquisa acerca de como aqueles povos se vestiam e se comportavam durante o período que se quer reproduzir. Em figurinos contemporâneos cabe uma pesquisa de campo, observando

no dia a dia o que está sendo usado e indo em determinados locais a fim de ver de perto como é a roupa que precisa ser criada.

Martin (2005) classifica os figurinos em 3 tipos:

Realistas – os figurinistas se preocupam em reproduzir com exatidão as peças de roupas de um determinado momento da história.

Para-realistas - quando figurinistas se inspiram em elementos reais, mas não reproduzem com exatidão. Nesse tipo de figurino ocorrem várias adaptações e a realidade se mistura com personalização realizada pelo profissional responsável, seja visando deixar o traje mais bonito do ponto de vista visual, seja por alguma necessidade ou apenas por estética. Esse tipo de figurino é um dos mais comuns e pode ser facilmente observado em diversas produções, especialmente de época.

Simbólicos - por fim, os figurinistas que trabalham com o figurino simbólico não se preocupam em reproduzir algum tipo de fidelidade histórica, seu principal objetivo é transmitir as principais características dos personagens, mesmo que isso seja feito de forma simbólica. Um exemplo clássico é o *All Star* presente em um dos figurinos do filme *Maria Antonieta*, dirigido por Sofia Coppola, no qual o calçado nada tem a ver com a indumentária do período, mas simboliza o espírito de juventude da personagem.

Essa classificação não é única ou usada obrigatoriamente, mas consegue nortear a pesquisa e facilitar o processo. Todas essas referências, elementos e fontes históricas coletadas durante a etapa de pesquisa e criação são carregadas de significados. McCracken (2010) afirma que todos os bens de consumo possuem um significado que vai além do seu valor utilitário ou comercial e que esses significados estão em trânsito, ou seja: fluem para diversas localizações no mundo social e renovam seus significados. Esses significados são criados no “mundo culturalmente constituído”:

A localização original do significado cultural que nos bens de consumo é o “mundo culturalmente constituído”. Este é o mundo da experiência cotidiana, através do qual o mundo dos fenômenos se apresenta, aos sentidos do indivíduo, totalmente moldado e constituído pelas crenças e pressupostos de sua cultura (MCCRACKEN, 2010,p. 101).

É nesse mundo culturalmente constituído que noivas, por exemplo, se vestem de branco em boa parte do Ocidente. Nem sempre foi assim, mas graças a Rainha Vitória que popularizou a cor para esse tipo de ocasião, hoje ela é quase unânime no Ocidente. A associação da cor branca com a pureza e inocência também reforça essa

característica cultural, que não é uma ideia universal. Isso, porque, em outras regiões do mundo, é comum se casar com outras cores e o branco nem sempre tem essa conotação de pureza é vendida. É importante entender esses fatos culturais e sua influência nos objetos materiais (especialmente na moda) para conseguir realizar um trabalho adequado de pesquisa e adaptação do figurino.

2.2 O traje animado

O figurino nas animações tem uma importância narrativa e visual semelhante aos formatos em que são usados atores reais (chamados *live-action*). Também são poderosos produtos mercadológicos que movimentam a indústria. Em 2014, mais de 3 milhões de vestidos das personagens Elsa e Anna (protagonistas da animação *Frozen*, lançada em 2013) foram vendidos somente na América do Norte (PAYNE, 2014). Esses números dão uma dimensão da capacidade que esses trajes possuem em adentrar no imaginário popular, por meio de filmes, peças publicitárias, brinquedos e produtos temáticos.

Assim como outras áreas do audiovisual, as animações passaram por um grande processo de mudança e avanços desde a sua criação no início do século XX. Em 1906, Thomas Edison e James Stuart Blackton lançam *Fases cômicas de faces engraçadas*, a primeira combinação entre desenho e fotografia que usou mais de 3 mil desenhos (WILLIAMS, 2016). O filme não era completamente feito com técnica animada, mas misturava a tradicional filmagem com o *stop-motion*.

O projeto não tinha um enredo definido e era feito com desenhos de giz em um quadro negro. O cinema ainda estava dando seus primeiros passos e a linguagem cinematográfica não contava com roteiro pré-estabelecido, sendo que a maioria das produções retratavam momentos cotidianos sem pretensão de contar alguma história. Com o modelo de animação ainda nos seus primórdios, o figurino também não era expressivo. Em uma das cenas um homem sopra a fumaça do charuto no rosto de uma mulher, e é possível observar nela que o figurino do homem é um terno e o da mulher um vestido sem alça (figura 1) (mesmo que grande parte do vestido fique só no imaginário de quem assiste).

Figura 1 - Trecho do filme *Fases cômicas de faces engraçadas*.



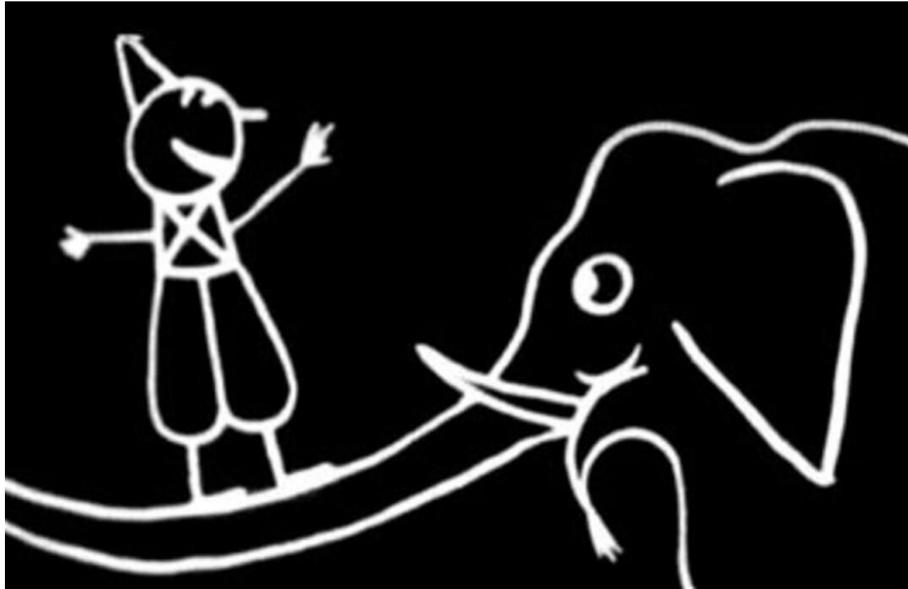
Fonte: *Humorous phases of funny faces* (1906). Printscreen feito pelo autor.

Em 1908, Émile Cohl lança *Fantasmagorie*, feito 100% em técnica de animação e por isso sendo considerado o primeiro desenho animado da história:

Esse primeiro filme realizado completamente por Cohl é também o primeiro desenho animado de verdade, com seus dois minutos fotografados frame a frame e apresentando características estilísticas bem definidas. Cohl desenhou com papel utilizando tinta nanquim [...] o que lhe permitia flexibilidade” (JUNIOR, 2005, p.15).

Sendo feito todo em linhas simples, *Fantasmagorie* não possuía figurinos bem elaborados, tendo como principal deles a roupa do palhaço protagonista, que consiste em: calça folgada com suspensório em formato de “X” que passa pelos seus ombros desnudos e chapéu pontudo (figura 2). Com a falta de tecnologia, por mais que fosse possível elaborar um figurino mais complexo, isso ainda era algo impensável devido ao processo extremamente trabalhoso. A roupa era vista como detalhe complementar e na maioria das vezes só era elaborada com a mera função de não deixar os personagens sem.

Figura 2 - Trecho do filme *Fantasmagorie*.



Fonte: *Fantasmagorie* (1908). *Printscreen* feito pelo autor.

A indústria da animação teve um verdadeiro “salto” com a criação dos estúdios voltados para o estilo, comandado na maioria das vezes por animadores autodidatas. Esse processo de evolução e de produção para larga escala acontece nos Estados Unidos pouco antes do início da Segunda Guerra Mundial, tendo como principais objetivos o ganho de uma expressividade artística e agilizar o processo de produção que era considerado tedioso (JUNIOR, 2005).

É impossível falar de animações sem mencionar a *Disney*. O estúdio revolucionou o modo de produção das animações e se tornou referência para o mundo. Apesar de ter sido criado em 1923, a primeira animação de destaque só veio em 1937 com *Branca de Neve e os Sete Anões*, filme que é considerado o primeiro longa-metragem em animação da história do cinema.

O figurino foi desenvolvido por Albert Hurter, o primeiro desenhista a trabalhar no estúdio. Hurter atuou como figurinista, desenhista de cenário e decorador (GABLER, 2016). É possível notar um relativo avanço em relação ao que era apresentado anteriormente. A *Disney* investiu um alto valor em *Branca de Neve*, o que fez com que o filme, além de demorar para ser concluído, pudesse apresentar avanços em todas as áreas. As roupas dos protagonistas já possuem mais cores e volumes (figura 3), embora não possuíssem praticamente textura. Acessórios como joias começaram a serem introduzidos e peças mais complexas eram vistas durante este e os demais primeiros longas.

Figura 3 – Figurino de Branca de Neve e do Príncipe Encantado.



Fonte: *Branca de Neve e Os Sete Anões* (1937). *Printscreen* feito pelo autor.

O principal empecilho nesse período era o trabalho manual gigantesco que uma animação como essa demandava. Todos os desenhos eram pintados à mão, o que impossibilitava o figurino possuir mais detalhes, como conta Erlea (2019) ao site *Repete Roupas*:

Houve uma época áurea da animação em que absolutamente tudo era desenhado e pintado à mão. Significa que pra fazer uma roupa de príncipe com todos os detalhes necessários, cada botãozinho e medalhinha teria que ser desenhado pacientemente frame a frame. É por isso que os vestidos das princesas clássicas e os trajes de seus príncipes encantados tinham tão poucos detalhes (ERLEA, 2019).

Esse processo manual perdurou por praticamente toda a primeira metade do século XX. Por mais que o nível de detalhes fosse aumentando com o tempo, o trabalho ainda era cansativo e realizado com várias dificuldades como, por exemplo, a baixa quantidade de membros na equipe e orçamentos limitados. Há também a questão envolvendo a profissão de figurinista para animações. Se em filmes *live-action* essa função já é conhecida há décadas, nas animações o figurino na maioria das vezes é desenvolvido pelos próprios criadores, que — como foi exposto no caso de Branca de Neve — ficam responsáveis por criar quase todos os elementos em cena.

Uma das animações que também surgiu praticamente na mesma época que a Disney teve sua ascensão foi *Betty Boop*, desenho produzido pelo *Fleischer Studios*, que também foi responsável pela criação de outros desenhos distribuídos

pela *Paramount* (LANDIM E SANTOS, s.d.). *Betty Boop* foi um sucesso, mas sofreu com a censura imposta, especialmente por tratar de temas contemporâneos (como festas e a vida noturna) e ter roupas consideradas provocativas (figura 4).

Figura 4 - Figurino de *Betty Boop* em um dos episódios da década de 1930.



Fonte: *Betty Boop - A language all my own* (1935). *Printscreen* e colagem feitos pelo autor.

O figurino de Betty causou certa revolta e estranheza na população, pois a personagem sempre apostava em roupas que realçavam suas curvas, como *lingeries* e vestidos sem alça. A animação também se diferenciava das outras por mostrar uma variedade maior de figurinos, com a personagem usando vários modelos em um único episódio, chegando ao ponto de usar ternos, considerados masculinos para a época. Como os episódios eram curtos e em preto e branco, o trabalho era menor e provavelmente permitia que os envolvidos na produção pudessem desenvolver mais desses aspectos.

A década de 1960 representou avanços nas questões tecnológicas envolvendo imagens geradas por computador, algo que refletiu diretamente nas animações:

Assim, num paralelo, poderíamos dizer que a década de 1960 está para a animação computadorizada assim como o período que vai de 1900 a 1910 se coloca para a animação tradicional em que as técnicas básicas passam por uma fase de intensa experimentação e descoberta (JUNIOR, 2005, p.206).

As técnicas ainda eram rudimentares e usadas apenas de forma experimental, ficando resumidas em textos animados e formas abstratas. O primeiro experimento que usou a animação feita por computador foi *Catalog* (lançado em 1961), do diretor e animador John Whitney Sr. Ela consistia em formas que se moviam em direções aleatórias e mudavam de cor. A película foi feita manualmente e contou com a ajuda de um computador para a movimentação dos desenhos. No final da década de 1960 e início da década de 1970, a computação gráfica adentrou no cinema em filmes como *Star Wars* e *2001: uma odisseia no espaço*.

Da década de 1980, cada vez mais se aprofundava o uso de técnicas digitais para realizarem animações. Em 1984 é lançado o curta animado *As Aventuras de André e Wally B*, pela *The Graphics Group*, que tempos depois viria a se chamar Pixar. Foi considerado o primeiro curta-metragem em animação digital. Em 1995 é lançado *Toy Story*, o primeiro longa-metragem de animação totalmente digital, um marco para o cinema. O filme levou cerca de quatro anos para ser produzido, em um processo que envolveu a modelação tridimensional, animação das ações, iluminação, pós produção e renderização (LOURO, 2018).

Toy Story possibilitou avanços antes inimagináveis nas animações, não só no que diz respeito à técnica, mas também ao reconhecido (o filme ganhou um *Oscar* honorário em 1996 e foi um dos grandes responsáveis pela criação da categoria de “Melhor Animação” na premiação). Ao longo dos anos, a técnica foi aperfeiçoada e garantiu cada vez mais detalhes, incluindo o figurino. O filme *Frozen 2*, de 2019, teve destaque por sua riqueza de detalhes, especialmente no que diz respeito às roupas que as protagonistas usam (figura 5). As texturas reproduzem de forma extremamente realista as de uma roupa verdadeira, com movimentos, cores e volumes.

As artistas Brittney Lee e Griselda Sastrawinata-Lemay foram responsáveis pelo desenvolvimento do visual dos personagens e viajaram para Noruega, Finlândia e Islândia em busca de ideias de design, além de terem estudado desfiles de alta costura (ITO, 2019). Para algumas das roupas usadas, foram feitas mais de cem variações, algo que evidencia o extenso processo de testes antes de o figurino ser finalmente concluído.

A pesquisa histórica pode ser observada em todos os figurinos que são apresentados na animação. As roupas da personagem Anna baseiam-se em trajes tradicionais noruegueses. Em entrevista para o site *Vox*, Brenda Lee conta que as

roupas de Elsa no entanto são inspiradas em peças de estilistas como Alexander McQueen e Eli Saab.

Figura 5 - Detalhes das texturas do vestido da personagem Elsa em *Frozen 2*.



Fonte: *Frozen 2* (2019). *Printscreen* feito pelo autor.

Em *Avatar: A lenda de Aang*, a parte histórica passou por uma curadoria especializada. Edwin Zane foi contratado para realizar uma pesquisa histórica e garantir que tudo envolvendo o desenho fosse feito de maneira respeitosa para com as culturas asiáticas. Zane na época era presidente da *Media Action Network for Asian Americans*, uma organização dedicada a monitorar como os asiáticos-americanos estão sendo representados na mídia (CLARK, 2018).

Esse cuidado na hora da produção é fundamental para garantir que o produto final não seja de alguma forma ofensivo para alguma cultura. O figurino do desenho pode ser considerado para-realista, por incorporar elementos reais, porém de forma que não se preocupa com uma fidelidade absoluta, adaptando-os de várias formas.

É preciso ressaltar que o que faz um figurino ser considerado “bom” dentro de uma animação não é a sua semelhança com a realidade e sim os significados que ele aporta aos constituintes da narrativa. Como as animações possuem diversos tipos de formato, não é sempre que o traje vai se aproximar da realidade ou exibir muitos detalhes. Cabe ao figurinista e a toda equipe de produção saber a melhor forma de adequar o tipo de animação com o traje em cena.

3 METODOLOGIA

Foram analisadas cinco cenas no total, essas cenas foram escolhidas baseadas na importância que o figurino possui no contexto da história, do nosso ponto de vista analítico, e na maior quantidade de referências histórias que os trajes comunicam. Além disso, foram divididas baseando-se nas quatro nações apresentadas, abrangendo os principais figurinos de cada uma. Cada nação teve uma cena analisada, com exceção do Reino da Terra, que, por ser a maior dentre as nações, recebeu a análise de duas cenas. Ao total foram três episódios da primeira temporada, um episódio da segunda e um episódio da terceira.

Usou-se o protocolo de análise de imagens em movimento (BEZERRA; MIRANDA, 2014) para a realização do estudo das cenas. O protocolo é composto por três níveis (ou atos) que formam um percurso metodológico. De acordo com os autores, os níveis são divididos em:

Denotativo - trata-se do emprego do sentido real e literal apresentado em qualquer enunciado. De acordo com o protocolo, isso é refletido em uma análise literal dos figurinos apresentados, algo que se assemelha a uma descrição exata da cena e das roupas que a compõem. Cores, volumes e formas são importantes elementos a serem analisados, além do gestual dos personagens que também comunicam junto com o traje de cena. Faz-se necessário ressaltar que no caso da pesquisa aqui apresentada, nem sempre foi possível descrever o material no qual o figurino foi pensado para representar. Por se tratar de uma animação 2D, por vezes não é possível identificar qual o material está sendo representado (diferente de animações como as da *Pixar* que possuem grande nível de detalhes).

Conotativo - é o sentido que as roupas adquirem na cena analisada. A conotação trabalha com o significado simbólico que os itens produzem e qual mensagem eles comunicam dentro da cena analisada, esses significados são produzidos através do imaginário produzido:

Quando se fala em conotação, vislumbra-se um movimento de abstração que parte da concretude do significante para os significados a ele associados. Neste caso, o léxico necessário para a interpretação dos significados da mensagem em questão são conhecimentos produzidos e disseminados por instituições específicas do campo da arte, da cultura da mídia e do universo da moda (BEZERRA E MIRANDA, 2014, p.219).

É possível observar significado em todas as peças de vestuário usadas na produção do figurino. A cor vermelha usada em algumas cenas, por exemplo, não é

apenas uma cor, ela vem carregada de significados que são popularmente difundidos (entre diferentes culturas) há centenas de anos e que mudam de acordo com a época ou local. O volume de uma peça pode remeter ao luxo ou à simplicidade, formas mais leves e soltas trazem uma noção de liberdade. Esses são exemplos de elementos que podem ser analisados no nível conotativo.

O terceiro e último nível do método de análise é o nível mítico. Nele, a análise é feita a partir de referências simbólicas consagradas e como podem ser percebidas na construção dos personagens por meio da estética dos figurinos (BEZERRA E MIRANDA, 2014, p.219). Como a presente análise do figurino busca pesquisar e analisar quais foram as referências históricas usadas na criação do figurino de *Avatar*, o nível mítico foi o mais explorado entre os três. No entanto, os outros dois níveis iniciais também foram devidamente descritos de acordo com as cenas escolhidas e foram de suma importância no entendimento do traje como um todo.

Realizou-se uma pesquisa documental em sites, fóruns de fãs, redes sociais, filmes, fotografias, acervos de museus etc. Os materiais foram coletados de sites em diversas línguas (sendo as quatro principais o Mandarim, Japonês, Inglês e Português). Em alguns casos (quando disponível) houve também a consulta de livros e autores que discutissem sobre o tema, classificando-a também como pesquisa bibliográfica.

4 ANÁLISE DAS CENAS

4.1 Nação 1 - Nômades do ar.

Cena 1 - Aang descobre que é o Avatar (episódio 12, temporada 1).

Duração da cena: 08:12 – 09:48.

Presos em uma caverna durante uma tempestade, Katara e Aang desenvolvem longas conversas acerca da vida do garoto. Em uma delas, ele relembra o dia no qual recebeu o comunicado que era o Avatar. A cena se transforma em um *flashback* onde Aang começa narrando que estava próximo ao muro Sul do Templo do Ar, brincando com as outras crianças e ensinando-as a dominar o ar, de forma a fazer o “patinete aéreo” (uma espécie de esfera onde é possível se equilibrar). A brincadeira é interrompida com a chegada de Nômades mais velhos, que chamam Aang em particular e comunicam que ele é o novo Avatar e terá que se preparar para a guerra iminente (figura 6).

Figura 6 – Aang descobre que é o novo Avatar.



Fonte: *Avatar: A lenda de Aang* (2005). Printscreens e colagem feitos pelo autor.

Todas as crianças estão usando a mesma roupa: vestes em tons terrosos compostas por uma calça e camisa de manga longa; sob a camisa, uma espécie de “poncho” com golas altas conectado as mangas. Os calçados são sapatos que parecem ser de um material leve, modelo semelhante a uma sapatilha na cor marrom e sem cadarços. Esses sapatos são usados com um tipo de meia que vai até o joelho e prende a calça, deixando-a mais justa e em um tom diferente (as meias são mais claras, um tom semelhante ao da cor bordô, combinando com os sapatos, que são mais escuros). Na cintura todos usam uma faixa com a mesma cor alaranjada do poncho que cobre as vestes superiores, feita aparentemente do mesmo tecido, não possuem nenhum tipo de acessório. Durante a brincadeira envolvendo a esfera de ar, nota-se que o tecido empregado na roupa aparenta ser leve (levando em consideração a movimentação envolvendo o ar).

Quanto às vestimentas dos Nômades mais velhos, todos estão usando batas, também em cores terrosas, muito folgadas e volumosas e assim como as crianças, todos usam a faixa na cintura, semelhante a um cinto. Com relação aos acessórios, é possível observar colares de madeira com várias contas e com o símbolo do ar entalhado em alguns deles. Tanto as crianças como os mais velhos possuem o cabelo raspado e apenas alguns possuem tatuagens, indicando que é algo adquirido com experiência.

A cena tem uma função primordial em mostrar o momento de ruptura de Aang a partir do ponto em que ele deixa de ser uma simples criança Nômade do Ar e descobre ser o Avatar, abandonando a infância e lidando com responsabilidades.

Os tons terrosos (usados na vestimenta de todos os personagens da cena), muitas vezes possuem um significado que remete à simplicidade, ao natural e à ideia de conforto. Se observarmos o uso do amarelo (uma das principais cores presentes nas vestes e em um tom não tão vibrante), também é possível ver que essa cor frequentemente é usada para representar o elemento do ar. Essa noção de simplicidade vai ao encontro aos próprios valores ensinados pelos Nômades do Ar dentro da história, a simplicidade que eles vivem, abdicando de coisas supérfluas e com perfeita integração com a natureza. Também fortalece o significado de simplicidade da própria cena, com os garotos brincando e se divertindo com coisas simples e roupas pouco ornamentadas. A cor também combina com a arquitetura presente no Templo do Ar, local onde vivem os Nômades.

As vestes das crianças possuem formas feitas para a movimentação rápida e fácil deslocamento, com pouco volume e tecido leve. Aqui nota-se nitidamente algo oposto às vestes que os Nômades mais velhos usam. A forma, o volume e os cortes nesse caso possuem uma função de demarcar autoridade, inteligência e poder. Enquanto as crianças possuem roupas mais simples e leves, os mais sábios possuem roupas volumosas e que não foram desenvolvidas para uma locomoção rápida. Isso é reforçado pelo gestual dos nômades mais sábios e velhos: sempre andando devagar, sentados e meditando. O gestual das crianças, por sua vez, é agitado, pois estão sempre gritando e pulando. Aang inicia a cena com um gestual descontraído e termina tenso com a notícia que é o próximo Avatar. A presença de acessórios somente nos trajes dos mais velhos também transmite a ideia de que é algo que apenas os que são mais experientes podem portar.

É evidente a inspiração dos Nômades do Ar nos monges tibetanos e na cultura budista. O modo como Aang foi descoberto o novo Avatar (escolhendo vários brinquedos dos Avatares anteriores quando era apenas uma criança e sem ter noção disso) é idêntico ao modo como o atual Dalai Lama foi escolhido (escolhendo os brinquedos do antigo Dalai Lama dentro de milhares de outros brinquedos com apenas três anos de idade). A cabeça raspada também é uma característica principal dos monges, que a raspam para desapegar de qualquer tipo de vaidade, incluindo o cabelo.

O figurino das crianças é uma releitura das vestes clássicas dos guerreiros *Shaolin* (figuras 7 e 8). No livro *Avatar - The Last Airbender: The Art of The Animated Series*, os criadores da série relatam um pouco sobre o processo de criação dos personagens, dentre eles, Aang:

Naquela época, vimos um DVD de uma performance de *Shaolin: Wheel of Lift*, no qual os monges de Shaolin realizavam *kung fu*. Nele, havia um garoto adorável de onze ou doze anos, fazendo as acrobacias mais insanas. Nós dois nos viramos um para o outro e dissemos: 'Isso é Aang!'. (DIMARTINO e KONIETZKO, 2010, p. 14, tradução nossa).

Figura 7 – Figurino completo de Aang.



Fonte: DIMARTINO e KONIETZKO, 2010.

Figura 8 – Imagem do filme *Kung Fu Kun*, onde uma criança usa roupas iguais aos dos *Shaolins*.



Fonte: *Kung Fu Kun*, 2008.

Shaolin é um famoso mosteiro milenar localizado na China, no monte *Song*. Foi por centenas de anos um importante centro de treinamento de artes marciais, recebendo estudantes de todas as partes do país, que buscavam conhecimento, tanto

espiritual, quanto físico. O templo *Shaolin* foi atacado inúmeras vezes, fazendo com que diversos monges que lá viviam fugissem para outros locais da China, difundindo assim os ensinamentos aprendidos. A fama dos monges ficou conhecida em todo mundo e seu estilo próprio de arte marcial ainda é admirado (PEREIRA, 2019).

As vestimentas tradicionais dos guerreiros *Shaolins* seguem o padrão de vestes usadas no *Kung-Fu*. É importante entender que o *Kung-Fu* não possui apenas um estilo, na realidade essa arte marcial varia de estilo conforme o local na qual é praticada, porém as vestes possuem semelhanças. No caso dos guerreiros *Shaolins*, é geralmente usado um roupão que vai até abaixo da cintura, com uma calça presa por fitas ou meias nos tornozelos. As fitas servem para facilitar os *Shaolins* na hora de praticar os movimentos, que têm como características a velocidade, por isso algumas partes precisam ser justas para não atrapalhar (*Best Chinese Clothing*, s.d.). Em alguns casos, possuem faixas na cintura que ajudam na sustentação do uniforme.

A respeito das vestimentas dos nômades mais velhos (Figura 9), as referências usadas provavelmente foram a *Kasaya* (Figura 10) e as roupas do estilo *Soto Shu* de meditação (Figura 11). A *Kasaya* pode ter tido origem há mais de 2.500 anos, na época do próprio Buda. Geralmente é descrita contendo três partes (O'BRIEN, 2019): *Uttarasanga*: é o manto superior, geralmente usado cobrindo apenas o ombro esquerdo e deixando o direito à mostra.

Antaravasaka: é a parte interna do manto, os monges o enrolam na maioria das vezes na cintura e vai até abaixo do joelho.

Sanghati: um manto que pode ser enrolado no corpo para se aquecer, pode também ser dobrado e colocado sob o ombro.

Os tons terrosos também estão presentes nas vestimentas dos monges, especula-se que a cores foram escolhidas de acordo com os corantes disponíveis na época. A cor das roupas pode variar de acordo com o local de origem dos monges, mas segue uma cartela semelhante. Os significados desses tons continuam os mesmos já descritos na análise da cena individual.

Figura 9 - Monges mais velhos do templo do ar.



Fonte: *Avatar: A lenda de Aang* (2005). Printscreens feitos pelo autor.

Figura 10 - Monge usando vestimenta tradicional chamada de *Kasaya*.



Fonte: Liu, 2023.

Como mencionado anteriormente, outra provável referência para a construção da roupa dos monges é a escola japonesa de budismo *Soto Shu*. Essa escola deriva-se do budismo chinês e atualmente possui milhões de adeptos em todo mundo. Diferente da *Kasaya*, a vestimenta dos praticantes do *Soto Shu* consiste em um grande roupão, geralmente na cor preta e que cobre praticamente toda a extensão do corpo (figura 11). Ainda possuem sob esse roupão um traje chamado *Rakusu*, um tipo de colete com várias tiras de tecido e que é feito à mão (figura 12). A cor do *Rakusu* tem alteração dependendo da posição que o praticante ocupa (leigo, monge, sacerdote, etc) ⁴.

Figura 11 - Quimono dos praticantes de *Soto Shu*.



Fonte: Isshin, 2010.

⁴ Disponível em: <<http://www.urbandharma.org/udharma10/robe.html>> Acesso em: 16 mar. 2023.

Figura 12- Praticantes de *Soto Shu* com o *Rakusu*.



Fonte: Dharma Rain, 2017.

As tatuagens que alguns dos nômades possuem (figura 13) possivelmente foram inspiradas na forma de tatuagem *Sak Yant*, feita em monges budistas da Tailândia (figura 14). Essas tatuagens são feitas de forma gratuita e durante o processo é usado bambu para produzi-las. Todas as tatuagens são desenhadas acima da cintura. Algumas possuem locais específicos onde devem ser feitas no corpo para garantir o efeito de proteção (MORÁS, 2022)

Cada tatuagem possui um significado diferente, além disso acredita-se que elas concedem poder para aqueles que a possuem. As tatuagens podem ser escritas, desenhos, runas ou animais. Todas as sessões ocorrem dentro de templos budistas. Em *Avatar: A lenda de Aang*, as tatuagens dos Nômades do Ar são concedidas ao dobrador que domina por completo o elemento do Ar, sendo Aang um dos mais novos a conseguir esse feito. São feitas em forma de seta, indicando os locais do corpo por onde o *chi* (energia vital) percorre.

Figura 13 - Tatuagens de Aang.



Fonte - *Avatar: A lenda de Aang* (2005). *Printscreen* feito pelo autor.

Figura 14 – Tatuagem Sak Yant.



Fonte: Vou na Janela, 2018.

Por fim, é possível notar a presença dos colares nos nômades mais velhos (figura 15), esses colares seriam uma releitura dos *japamalas* (figura 15). Esses cordões possuem normalmente 108 contas e são usadas durante a meditação. Pode ser usado de vários modos: amuleto, colar, pulseira. E são feitos de vários materiais como madeira ou sementes (DIAS, 2023).

Figura 15 - Mestre Gyatso com seu colar.



Fonte: *Avatar: A lenda de Aang* (2005). *Printscreen* feito pelo autor.

Figura 16 - Monge com seu *japamala*.



Fonte: Vasantytff, 2016.

Acredita-se também que o *japamala* atrai emoções positivas, e diminui pensamentos negativos. Algumas culturas o usam para reunir emoções espirituais do seu portador.

4.2 Nação 2 – Reino da Terra.

Cena 1 – Aang e seus amigos tentam avisar ao Rei da Terra sobre a conspiração que está acontecendo na capital do Reino da Terra (episódio 18, temporada 2).

Duração da cena: 07:00 – 10:20.

Em *Ba Sing Se* (capital do Reino da Terra), Aang e seu grupo estão no salão principal do palácio do Rei da Terra e tentam avisá-lo sobre uma conspiração que vem acontecendo dentro da cidade para tirá-lo do poder. A conspiração trata de uma aliança entre a força especial de polícia local (chamada de Dai Li) e Long Feng. Além de ser o conselheiro e mão direita do Rei, Long Feng também é o comandante responsável por treinar os Dai Li. Com o objetivo de reduzir o poder do Rei, Long Feng o privava de informações e assumia o controle militar da cidade, reduzindo o Rei a uma simples figura simbólica que não tinha conhecimento de nada que estava acontecendo no mundo exterior (especialmente a guerra entre as nações), isso tudo sem que ele percebesse. O apoio dos Dai Li é fundamental para que o conselheiro mantenha seu poder, tornando-o quase imbatível dentro da cidade.

Após tentarem entrar em contato com o Rei diversas vezes, mas sem sucesso, a equipe Avatar finalmente consegue a oportunidade. Porém, Long Feng e os Dai Li também estão no local para tentar impedi-los de dizer a verdade. Long Feng descobriu os planos do Avatar de desmascará-lo para o Rei assim que eles adentram no salão principal do castelo onde o Rei fica, são acusados de traição e de tentar usurpar o trono. Inicia-se assim uma troca de argumentos entre o Avatar e Long Feng para tentar convencer o Rei, que fica muito confuso com tudo que está acontecendo. Por fim, Aang finalmente consegue provar que Long Feng está mentindo e leva o Rei para fora do palácio e dos muros da cidade, fazendo com que ele possa ver como o mundo exterior realmente é e passe a acreditar na guerra. O Rei ordena a prisão imediata do seu conselheiro, sem saber que os Dai Li também são traidores.

Figura 17 - Long Feng é confrontado pela equipe Avatar.



Fonte: *Avatar: A lenda de Aang* (2005). *Printscreen e colagem feitos pelo autor.*

Nesse caso, será analisada as vestimentas dos Dai Li, do Rei da Terra e de Long Feng. Todas as vestimentas seguem a mesma cartela de cor em tons de verde com detalhes em dourado e de forma geral também seguem a mesma estrutura de composição. O Rei da Terra possui a roupa mais elaborada e com a maior quantidade de tons de verdes. Sua roupa principal consiste em um grande roupão com aberturas nas laterais (provavelmente para facilitar a locomoção). Na cintura um cinto com um círculo que possui um quadrado no meio, símbolo oficial do Reino da Terra. Nos braços, possui um tipo de bracelete que não parece ser de material sólido, mas de um tecido mais rígido que o resto da roupa e que ajuda a prender as mangas. Sob o roupão, uma capa é presa ao pescoço com a ajuda de um acessório na cor dourada e na cabeça possui um chapéu redondo também com o símbolo do Reino da Terra. De acessórios, é possível ver os óculos e um grande colar de contas; por fim, os calçados são sapatos com pontas.

Os Dai Li vestem dois roupões, sendo um mais simples usado por baixo na cor preta, e outro por cima na cor verde escura com detalhes em dourado. O símbolo do

Reino da Terra (círculo com um quadrado dentro) é visto no centro da vestimenta. Na cabeça, eles portam um chapéu arredondado, que pode cobrir o rosto, com um detalhe na ponta que parece ser penas. Na cena, os sapatos não estão à mostra, porém eles usam um modelo feito de pedra que faz com que eles sejam capazes de andar em uma velocidade maior e causa a impressão de que eles estão deslizando enquanto se movimentam.

Por fim, Long Feng também segue o mesmo padrão dos Dai Li: por baixo usa um roupão mais simples, porém em um tom mais claro da cor verde. Por cima usa outro roupão, dessa vez mais robusto e com muitos detalhes em dourado e com um tecido mais pesado. Além disso, diferente dos roupões do Rei e dos Dai Li, o de Long Feng possui vários botões, indicando que pode ser aberto. Nos pés, o mesmo sapato pontudo do Rei, com detalhes em dourado.

Figura 18 - Uniforme completo dos Dai Li, Long Feng e o Rei da Terra.



Fonte: DIMARTINO e KONIETZKO, 2010.

A terra é o elemento mais sólido dentre os quatro (terra, fogo, ar e água), isso reflete diretamente nas características dos Dobradores de Terra. Seguros de si mesmos, possuem geralmente grande força física e podem até ser considerados brutos. A cor verde presente em dezenas de tons (não só nas vestimentas, mas também na arquitetura), ao ser combinada com outros tons, é a representação do

elemento terra. Na série, o verde nunca é representado de forma isolada, sempre sendo combinado com cores como marrom e amarelo.

Há uma diferença nítida na complexidade de cada traje presente na cena. Os Dai Li possuem as vestes mais simples, com verdes em tons escuros e com poucos detalhes que não chamam a atenção. Até mesmo o chapéu tem uma função de esconder sua personalidade, cobrindo parte do rosto. Isso acontece devido à classe a que eles pertencem: por serem a elite do poderio militar de *Ba Sing Se* e uma organização centenária envolta de mistérios, não podem chamar a atenção. O figurino aqui tem como objetivo evidenciar a seriedade e discrição desses guerreiros, algo que é reforçado pelo gestual indiferente e sem expressões. O traje de Long Feng possui características mais chamativas, principalmente pelo grande roupão dourado e os sapatos a mostra com ornamentos, indicando que ele é de um patamar maior que os Dai Li.

O Rei possui a mais chamativa das vestimentas, com diversos tons de verde, incluindo verdes mais chamativos, além de alguns tons que se voltam para o amarelo. O amarelo em diversas culturas é a cor da riqueza e da prosperidade, não por acaso os tons de verde da roupa do Rei se aproximam do amarelo, assim como seus sapatos são mais dourados que os de Long Feng. O Rei também é o único que possui acessórios como cinto, colar e os óculos, fazendo com que ele se destaque dos demais e reforçando sua posição de poder e sabedoria (com o uso dos óculos que por diversos anos vem sendo associado a esse atributo). O gestual do Rei é infantil, ingênuo e despreocupado, fruto de sua ignorância perante a guerra que acontece fora do castelo.

Tanto a arquitetura como as vestimentas dos membros do Reino da Terra possuem inspirações nas antigas dinastias chinesas. Os Dai Li e Long Feng são inspirados nos antigos mandarins chineses⁵. Os mandarins eram funcionários do alto escalão chinês, surgidos por volta do século VII que desempenhavam diversas funções, fossem elas burocráticas, fiscais, administrativas ou militares. Também possuíam um sistema próprio de hierarquia (VILAR, 2022).

Assim como os Dai Li e Long Feng que são funcionários do alto escalão, os mandarins também eram considerados a elite. Eram admitidos por meio de concurso

⁵ Disponível em: <<https://atlaculture.tumblr.com/post/688984297538994176/cultural-fashion-the-dai-li>>. Acesso em: 22 mar. 2023.

que consistia em diversos exames nas mais variadas áreas. Entre suas funções, a do conselheiro do imperador era a mais alta na lista (cargo que Long Feng ocupa).

As roupas dos Dai Li e de Long Feng se mostram muito parecidas com os *Bǔ Fú* (补服) (figura 19), trajes usados na dinastia *Qing* pelos funcionários mandarins e também com o *Changshan* (長衫) (figura 20), outro tipo de traje tradicional na China. Os *Bǔ Fú* consistiam em grandes roupões parecendo vestidos, com mangas longas e folgadas, com várias camadas⁶. O *Changshan*, por sua vez, foi um traje muito popular também durante a dinastia *Qing*, em especial durante os seus últimos anos e primeiros anos da República da China, usado por grande parte da população⁷. Essas vestimentas possuíam golas altas, modelagem reta e mangas longas.

Figura 19 - Mandarim usando o Bǔ Fú.



Fonte: Wikimedia Commons, s.d.

⁶Disponível em: <<https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%85%E6%9C%9D%E5%AE%98%E5%91%98%E6%9C%8D%E9%A5%B0/6172476>> Acesso em: 24 mar. 2023.

⁷ Disponível em: <<https://www.newhanfu.com/15816.html>> Acesso em: 24 mar. 2023.

Figura 20 – Vários modelos de *Changshan*.



Fonte: Li, 2021.

Para facilitar a classificação dos mandarins, os seus trajes oficiais continham desenhos de animais estampados no peito, conhecidos como Būzi (官) ou *Mandarin Square* (quadrados de mandarins) (figuras 19 e 21). Podiam ser tecidos ou bordados e cada animal representava um tipo de patente diferente. Foram usados desde a dinastia *Ming* (1368 – 1644) até a dinastia *Qing* (1644-1911). Os oficiais civis tinham apenas pássaros bordados (de várias espécies a depender da sua posição), enquanto os oficiais militares possuíam outros animais (dragões, leopardos)⁸. E as cores poderiam variar, mas normalmente seguiam tons escuros, como o azul, preto e verde. Os Dai Li por sua vez possuem o símbolo do Reino da Terra em suas vestes (figura 22).

⁸ Disponível em: <https://k.sina.com.cn/article_7723016352_1cc53e0a0001012nbb.html#/> Acesso em: 24 mar, 2023.

Figura 21 - *Mandarin Square* bordado nas roupas.



Fonte: Penn Museum, 2011.

Figura 22 - Símbolo do Reino da Terra nos trajes dos Dai Li.



Fonte: *Avatar: A lenda de Aang* (2005). Printscreen feito pelo autor.

O símbolo do Reino da Terra presente nas vestes dos Dai Li e do Rei faz referência às antigas moedas chinesas (figura 23). Elas possuíam o mesmo formato redondo com um quadrado no centro e surgiram na dinastia *Tang* (618-907 d.C). Foram introduzidas por Gaozo, o primeiro dos imperadores dessa dinastia. Essas moedas eram chamadas *Yuan Kai Bao Tong*, essas duas primeiras palavras significam algo como “um novo começo”, visto que esse foi o início de um novo padrão monetário na China. Foi uma das moedas mais importantes da China, sendo a primeira vez até então que as moedas não eram nomeadas por peso e sim por nome (DAGMAR, s.d.).

Figura 23 – Moedas *Yuan Kai Bao Tong*.



Fonte: PHGCOM, 2008.

Os chapéus usados pelos Dai Li e também pelo Rei da Terra são inspirados nos chapéus que os funcionários mandarins usavam durante a dinastia *Qing*. Os chapéus eram divididos em dois tipos: os de inverno e os do verão. Enquanto o chapéu de verão possuía um formato cônico (figura 24), o de inverno possuía uma aba invertida que servia muito mais para decoração (figura 26). Sobre os materiais, Garrett (2008) afirma que os as abas dos chapéus de inverno eram feitas com vison, pele de foca ou veludo. Os chapéus de verão eram feitos de bambu para os funcionários do alto escalão e de palha para os de níveis mais baixos (THEOBALD, 2017).

Figura 24 - Chapéu de inverno da dinastia *Qing*.



Fonte - Daderot, 2015.

Figura 25 - Chapéu de verão da dinastia *Qing*.

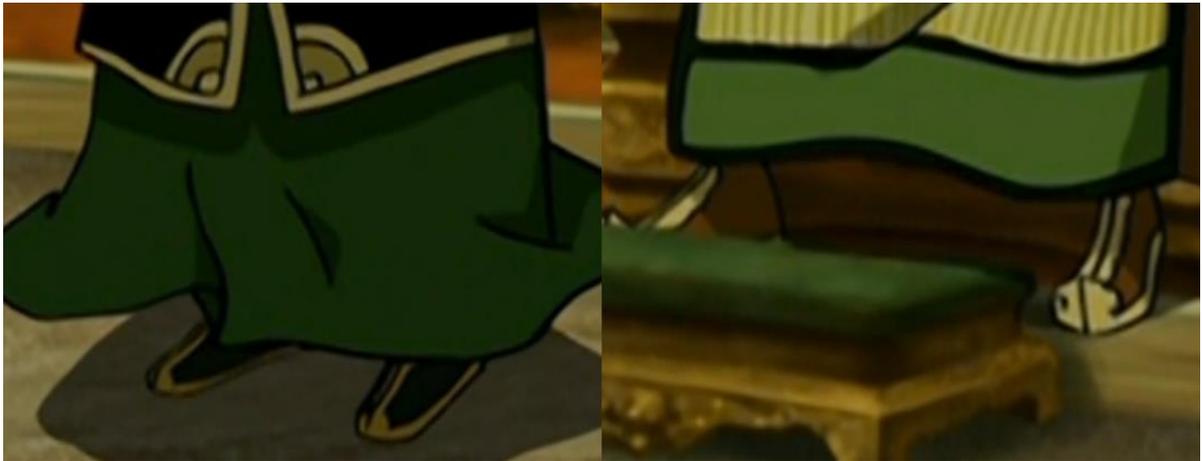


Fonte: Denver Art Museum, 2011.

O topo dos chapéus era ornamentado com plumas, penas e miçangas, além disso também eram colocadas pedras de vários tipos e cores, que eram usadas para distinguir a função de cada funcionário.

Quanto às botas usadas tanto pelo Rei quanto por Long Feng (figura 26), elas também foram inspiradas nas botas usadas pela corte e pelos mandarins da dinastia *Qing* (figura 27). As botas eram um sinal de riqueza e só eram usadas por pessoas muito ricas ou os funcionários mandarins (GARRETT, 2008). Eram feitas de cetim com costuras em couro e acolchoadas por dentro e podiam ser decoradas ou simples (na maioria das vezes em cores neutras).

Figura 26 - Sapatos do Rei da Terra e de Long Feng.



Fonte - *Avatar: A lenda de Aang* (2005). Printscreen e colagem feitos pelo autor.

Figura 27 - Sapatos na dinastia *Qing*.



Fonte: Muzeum Narodowe w Krakowie, 2015.

As roupas do Rei podem ter sido baseadas nos imperadores da dinastia *Qing*. As cores das vestes do Rei da Terra são as que mais usam tonalidades diferentes e que mais se aproximam do amarelo. O ouro e o amarelo eram cores destinadas exclusivamente aos membros da família imperial, tornando-se um símbolo de luxo e poder (VIDAL, 2020).

A vestimenta oficial dos imperadores era chamada de “Manto de Dragão” (figura 28), sendo o animal um dos mais importantes da nação. Apesar dos dragões serem usados em roupas por outras pessoas além do imperador, a cor amarela era reservada apenas para ele⁹. Eram feitas de seda com dragões bordados, tradicionalmente eram bordados 9 dragões. Alguns membros da família imperial também usavam um colarinho bordado e destacável, com dragões e outros ornamentos por cima das vestes oficiais¹⁰ (figura 29).

Figura 28 - Manto de Dragão usado pelo imperador.



Fonte: Met Museum, s.d.

⁹ Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/story/hwUxwfDtcg-mKg>> Acesso em: 28 mar. 2023.

¹⁰ Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/70744>> Acesso em: 28 mar. 2023.

Figura 29 - Colarinho usado em alguns trajes da família real.



Fonte: Met Museum, 2006.

Para completar os trajes usados pelo Rei, nota-se um colar de contas pendurado no pescoço, uma interpretação dos *Chaozhu* (朝珠) (figura 30), colares usados pela corte, imperadores e funcionários do alto escalão da dinastia *Qing* (figura 31). Eram usados tanto por homens quanto por mulheres e os materiais do cordão e cores e tipos de contas variava de acordo a posição social (HEROLDOVÁ, 2019).

Figura 30 – *Chaozhu* chinês.



A5339
12/12/2012

Fonte: Museum of Applied Arts and Sciences (2012).

Figura 31 - Imperador Guangxu usando um *Chaozhu*.



Fonte: Wikimedia Commons, s.d.

Esses cordões podem lembrar o *Japamala* budista, isso não é coincidência, visto que o *Chaozhu* surgiu a partir de um presente do *Dalai Lama*:

O *chaozhu* [...] foi desenvolvido a partir de um rosário budista enviado em 1643 pelo Dalai Lama para Shunzhi, que se tornou o primeiro imperador Qing. O colar era composto por 108 contas pequenas com quatro contas grandes de pedra contrastante representando as quatro estações [...] (GARRETT, 2007, p.37, tradução nossa).

Entre os materiais usados na sua confecção, era comum, o uso de perolas, vidros, madeira e até mesmo sementes. Os colares dos imperadores frequentemente eram feitos de pedra coral e jade. O *Chaozhu* também possuía a função de realizar cálculos, caso o ábaco (antigo instrumento que facilitava as operações com números) não estivesse ao alcance.

4.3 Nação 2 – Reino da terra.

Cena 2 – Sokka quer aprender a lutar com as Guerreiras Kyoshi (episódio 4, temporada 1).

Duração da cena: 12:29 – 13:32

Aang, Katara e Sokka estão viajando quando deparam com uma ilha e decidem parar nela com o objetivo de descansar. Ao chegarem lá, são emboscados por guerreiras. Logo descobrem que estão na ilha Kyoshi. Kyoshi foi a Avatar séculos antes de Aang e nasceu no Reino da Terra. Criou um clã chamado de Guerreiras Kyoshi, com o objetivo de proteger sua ilha. Sokka, ao ver que são mulheres, desdenha de todas ao apontar que elas são saberm lutar por serem mulheres. Passado um tempo, eles são libertados e Sokka decide desafiar a líder das guerreiras, chamada Suki. Facilmente derrotado, ele percebe que elas são lutadoras muito melhores que ele.

Após isso, ele decide pedir para que as guerreiras Kyoshi ensinem para ele as artes maciais, mas elas só concordam se ele se vestir igual elas. O traje consiste em um quimono verde com um tecido que aparenta ser bastante grosso, mas com formas que não são justas ao corpo para facilitar a movimentação, e com detalhes em dourado nas mangas. Sob o quimono, um colete de um material que pelo modo como se movimenta no corpo das guerreiras parece ser couro da cor preta, além de um cinto verde em tecido amarrando a cintura. Nos braços, um bracelete do mesmo material do colete ajuda a ajustar as mangas do roupão, provavelmente para auxiliar na maneira como elas proferem os golpes. A maquiagem é branca com detalhes nos olhos em vermelho e preto, com um forte batom também na cor vermelho nos lábios. Na cabeça, uma bandana com acessórios de ouro. Os calçados são botas de couro na cor preta. Os únicos acessórios que elas carregam são um leque que também serve como arma quando elas estão lutando.

Figura 32 - Sokka se veste igual as guerreiras Kyoshi.



Fonte: *Avatar: A lenda de Aang* (2005). *Printscreen* e colagem feitos pelo autor.

Mais uma vez, tem-se a presença da cor verde na vestimenta dos membros do Reino da Terra. Como citado antes, o verde aqui sempre é combinado com outras cores, enfatizando a representação do elemento terra. O colete por cima do quimono enfatiza a noção de que aquela é uma roupa feita para batalhas. O uso da cor preta no colete transmite uma ideia intimidadora, aliada à textura que parece ser uma espécie de blindagem, indicando o objetivo de proteção e de intimidação dos inimigos. A maquiagem é usada para camuflar o rosto e padronizá-lo, pois, a não ser pelos cabelos, todas as guerreiras Kyoshi possuem o mesmo rosto, isso pode confundir e também intimidar ainda mais os inimigos. As cores usadas na maquiagem são vermelho, branco e preto.

O vermelho culturalmente tem relação com o poder, feminilidade e paixão. Em um dos momentos, Suki comenta que além de uma guerreira também é uma mulher, indicando que não perdeu sua feminilidade, apesar de todos esperarem que sim por ela ser uma lutadora. O branco simboliza a pureza, a clareza e a calma, as guerreiras Kyoshi apesar de serem ferozes com seus inimigos, são bondosas e puras com

aqueles que merecem. Suki é a única que possui um adorno na cabeça mais elaborado, indicando que ela é a líder do grupo.

As vestes das guerreiras Kyoshi têm bastante relação com os samurais japoneses. As armaduras desses guerreiros eram feitas de materiais resistentes como couro e metal (COELHO, 2020). A couraça que ficava contra o peito era conhecida como *Dō*, e podia ser feita de metal e couro (figura 34). Na parte inferior eram acoplados (com cordões de couro) placas de proteção de metal chamadas de *Kusazuri*¹¹. Na figura 35 é possível observar o *Kusazuri* acoplado no *Dō*.

Figura 33 - Visual completo de uma guerreira Kyoshi.



Fonte: DIMARTINO e KONIETZKO, 2010

¹¹ Disponível em: <http://myarmoury.com/feature_jpn_armour.html> Acesso em: 17 abr. 2023.

Figura 34 - Couraça que fica no peito do samurai, conhecida como *Dō*.



Fonte: Samurai antique world, 2008.

Figura 35 - *Kusazuri*, parte inferior acoplada do *Dō*.



Fonte: Samurai antique world, 2008.

O cinto de tecido amarrado sob a proteção assemelha-se ao *Obi*¹² (figura 36), um clássico cinto usado tanto como ornamento dos quimonos tradicionais como também de trajes usados em artes maciais (em especial o judô e o karatê). Podem ser feitos de diversos tipos de tecido e possuem tamanhos e espessuras variados.

As luvas usadas pelas guerreiras são manoplas muito usadas em armaduras na antiguidade, com materiais como couro revestido de placas de metais articuladas para facilitar a movimentação (figura 37).

Figura 36 - Faixa usada em trajes de artes maciais conhecida como *Obi*.



Fonte: página *Karate Poiares* do *Facebook*.

Figura 37 - Luvas Samurais



Fonte: *Samurai Antique World*, 2008.

¹² Disponível em: <<https://atlaculture.tumblr.com/post/644222709178548224/cultural-fashion-kyoshi-warriors-uniform>> Acesso em: 18 abr, 2023.

Na parte superior, a maquiagem é um dos itens que mais chama atenção no traje das guerreiras; ela tem inspirações prováveis do teatro *Kabuki*, onde é usado um estilo de maquiagem chamado de *Kumadori* (figura 38). O estilo *Kabuki* surgiu no início dos anos 1600, quando uma jovem sacerdotisa começou a executar um estilo de dança que se tornou bastante popular. Na metade do século, o *Kabuki* foi proibido às mulheres pelo teatro ser associado à prostituição, tendo homens interpretando papéis femininos quando fosse necessário (TORRES, 2016).

O estilo de maquiagem *Kumadori* é caracterizado por linhas fortes e chamativas desenhadas nos rostos que são geralmente pintados de branco (gerando um efeito ainda mais forte quando as linhas são desenhadas). Cada tipo de maquiagem tem relação com algum tipo de personagem interpretado (heróis, vilões e espíritos por exemplo)¹³. As cores também desempenham uma função simbólica muito forte na maquiagem *Kumadori*, como vermelho que representa a paixão e o preto que é geralmente usado por vilões.

Figura 38 - Maquiagem *Kumadori*.



Fonte: Eglem, 2010.

Os acessórios em na cabeça das guerreiras remetem aos acessórios usados nos capacetes dos mandarins. Suki, enquanto líder do grupo, usa um acessório

¹³ Disponível em: <<https://www2.ntj.jac.go.jp/dglib/contents/learn/edc25/en/kumadori-makeup/types.html>> Acesso em: 18 abr, 2023.

parecido com os chamados *Maedate*, (前立) (figura 39), enquanto as demais guerreiras usam símbolos presos em faixas na cabeça inspirados nas bandanas, chamadas de *Hachigane* (鉢金)¹⁴ (figura 40).

Os *Maedate* era o ornamento mais comum no capacete de um samurai e variavam suas formas afirma Smathers ao site *The Collector*:

A maior parte da ornamentação da armadura samurai estava no capacete. O tipo mais comum era o *maedate* [...]. As formas comuns incluíam desenhos de lua crescente e chifres (estes eram quase onipresentes). Os desenhos mais ornamentados foram encontrados em armaduras encomendadas por samurais ricos. As armaduras decorativas do período Edo apresentavam-se *maedate* elaboradas e, mesmo durante a batalha, podiam ser removidas se o samurai não quisesse apresentar um alvo maior (SMATHERS, 2022, tradução nossa).

Figura 39 – Maedate.



Fonte: Piva, 2019.

Os *Hachiganes* por sua vez são placas de metal acopladas nas faixas que muitos guerreiros usam na cabeça, chamadas de *Hachimaki* e tinham a função de proteger a cabeça em momentos de luta.

¹⁴ Disponível em: <<https://atlaculture.tumblr.com/post/643135537866309632/cultural-fashion-kyoshi-headbands>> Acesso em: 23 abr, 2023.

Figura 40 – *Hachigane* acoplado no *Hachimaki*.



Fonte – Yamato Budogu, s.d.

Por último, o leque das guerreiras faz referência ao estilo de arte marcial chamado *Tessenjutsu* (鉄扇術) que fazia o uso dos leques durante as lutas. No Japão, o leque sempre desenvolveu um papel fundamental, seja para se refrescar, como adereço ou como arma de batalha. Algumas mulheres usavam leques para esconder o rosto, camuflando sua feição¹⁵. Em locais onde os guerreiros não podiam levar suas armas tradicionais (espadas e lanças), era comum o uso de leques para substituí-las, sendo usados como forma de autodefesa.

Os leques de batalha eram feitos de metal e chamados de *Tessen* (“ventilador de ferro”). Os *Tessen* poderiam ser sólidos (figura 41) ou dobráveis (figura 42), os sólidos eram feitos de ferro e simulavam um leque normal em seu modo fechado e eram mais baratos. Já os dobráveis eram feitos de placas de metal que abriam e fechavam, porém custavam mais¹⁶.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.yasuragidojo.com/blog/introduction-to-tessenjutsu>> Acesso em: 25 abr, 2023.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.ancient-origins.net/artifacts-ancient-technology/tessen-0010670>> Acesso em: 25 abr, 2023.

Figura 41 - *Tessen* sólido.



Fonte - Michi Trading, s.d.

Figura 42 - *Tessen* dobrável.



Fonte: Piva, s.d.

Vários leques continham desenhos na sua superfície (especialmente os leques abertos). Era comum carregá-los dentro do *Obi* e raramente um samurai o deixava longe do alcance de suas mãos.

4.4 Nação 3 – Nação do fogo

Cena 1 – A equipe Avatar tenta enganar a Nação do Fogo em navio roubado (episódio 1, temporada 3).

Duração da cena: 8:32 – 10:07

Após o final da segunda temporada e de enfrentar a princesa da Nação do Fogo (Azula), Aang é derrotado e dado como morto. Seus amigos fogem e levam seu corpo com eles. Aang acorda assustado em um navio da Nação do Fogo e logo pensa que foi capturado. Encontra dois guardas ao sair da sua cabine os derruba. Ao sair para a superfície, encontra seus amigos com os uniformes da Nação do Fogo e fica sem entender a situação. A cena o choca de tal maneira que ele desmaia. Ao acordar novamente e dessa vez mais calmo, os amigos explicam que ele sobreviveu e eles conseguiram fugir. Após um tempo fugindo, tomaram um navio da Nação do Fogo e agora estão se preparando para contra-atacar, porém todo mundo pensa que o Avatar morreu. Aang se revolta e quer provar para o mundo que ele não morreu. Os amigos, no entanto, o impedem, dizendo que é uma vantagem todos pensarem que ele está morto, já que isso dá a eles o fator da surpresa na hora de contra-atacar.

Antes que possam discutir mais, eles veem um navio da Nação do Fogo se aproximando. Aang quer atacá-lo, porém desiste e ele e os seus amigos então se escondem no interior do navio. O pai de Sokka e Katara (que também se juntou ao grupo) junto de um amigo decide despistá-lo. No navio inimigo se encontram o capitão acompanhado de dois guardas, eles questionam o que o navio em que Aang e seus amigos estão, estava fazendo fora da rota e da direção para onde todos os outros navios estão indo. O pai de Katara então informa que foram ordens de um superior. Um dos guardas, porém, avisa que esse superior está de férias, então não poderia ter emitido a ordem, descobrindo assim a farsa. A conversa com os tripulantes do navio da Nação do Fogo não sai como esperado e eles são descobertos, iniciando então uma batalha.

Figura 43 - A equipe Avatar tenta enganar a Nação do Fogo em navio roubado.



Fonte - *Avatar: A lenda de Aang* (2005). *Printscreen e colagem feitos pelo autor.*

As vestimentas de todos os personagens presentes na cena são semelhantes e têm como base principal uma armadura em diferentes tons de vermelho, preto e cinza. A maior diferença se apresenta nos detalhes. O capitão do navio inimigo possui detalhes dourados na parte da armadura que cobre o pescoço, e ele é o único dos presentes na cena que possui tantos detalhes em dourado. Os membros da equipe Avatar portam apenas o cinto dourado e o capacete que também contém detalhes com a cor e formatos diferentes. Por sua vez, os dois guardas que fazem parte do navio inimigo não possuem nenhum detalhe em dourado e são os únicos que usam máscaras que são acopladas nos capacetes que contam com pontas e são na cor vermelha e preta. Nos pés, calçam as tradicionais botas. Os gestuais da cena representam um contraste entre a tripulação do navio inimigo desconfiada e com feições e gestos de dúvida e a tripulação do navio roubado nervosa com a possibilidade de serem descobertos.

O vermelho é a cor mais presente na Nação do Fogo. A cor vermelha logo remete à paixão, mas também possui outros significados que vão em consonância com os ideais da Nação do Fogo, como a fúria, ira, poder, sangue e o próprio fogo. Sendo a mais violenta e sanguinária das quatro nações, o vermelho reforça a ideia da violência e poder de destruição de que eles são capazes. O preto e o cinza representam o lado sombrio da nação, o cinza tem um destaque especial nas roupas e pode ser interpretado como a cor que resta depois da destruição causada pelo fogo. O dourado presente em apenas algumas armaduras indica que quem o possui é de uma patente maior na hierarquia dos soldados. Os guardas com máscaras possuem armaduras exatamente iguais e parecem ser desprovidos de personalidade própria. As máscaras na cor branca remetem à figura de uma caveira que, por sua vez, pode fazer alusão à morte. As formas são sólidas, transmitindo a força dos personagens e suas personalidades implacáveis, especialmente as do navio inimigo.

Figura 44 - Visual completo de um soldado da Nação do Fogo.



Fonte: DIMARTINO e KONIETZKO, 2010

As armaduras dos soldados da Nação do Fogo são influenciadas pelas chamadas *Nanban Dogusoku* (figura 45). Essas armaduras vieram originalmente da Espanha e de Portugal até o Japão por volta do século XVI, fruto da política de comércio durante

o período das grandes navegações. Posteriormente os japoneses decidiram produzi-las dentro do próprio Japão (E-MUSEUM, 200-).

A cor vermelha era a mais usada pelos chamados *Akazonae*, uma organização militar que atuou no período *Sengoku* (1467 – 1615). Ao usar a cor vermelha em todos os soldados, esperava-se distinguir mais facilmente quem era aliado ou inimigo no campo de batalha, além de causar um efeito visual de intimidação¹⁷.

Essas armaduras possuíam máscaras chamadas de *Mempo* (figura 46), que, além de serem usadas para proteção, também serviam como acessório para intimidar os inimigos e eram acopladas nos capacetes feitos de ferro, chamados de *Kabuto* (figura 47). Podiam cobrir totalmente o rosto ou apenas partes deles e eram feitas de ferro e couro e cobertas com verniz para “melhorar” seu aspecto¹⁸. É provável que as máscaras dos soldados da Nação do Fogo tenham essa inspiração.

Figura 45 - Armadura Nanban.



Fonte: Edo-Tokyo Museum, 2017.

¹⁷ Disponível em: < <https://serai.jp/hobby/1127539>> Acesso em: 10 maio. 2023.

¹⁸ Disponível em: <<https://kartaruga.com/2015/09/21/masks-of-samurai/>> Acesso em: 10 maio. 2023.

Figura 46 - Máscara *Mempo*.



Fonte: Denver Art Museum, 2016.

Figura 47 - Modelos de *Kabuto*.



Fonte - Sotheby's, 200-?.

Os chifres presentes na armadura da Nação do Fogo são os *Maedate*, já mencionados durante a análise da cena 2 do Reino da Terra; eles eram usados como ornamento das Guerreiras Kyoshi. A parte do peitoral e cintura da armadura também lembram as armaduras já analisadas nessa mesma cena (as partes analisadas foram o *Kusazuri* e *Dō*). Nos ombros, os samurais usavam acessórios chamados *Sode* (figura 48), que consistiam em placas de ferro amarradas com couro. Os *Sode* tinham a função de proteção e assemelham-se aos usados nas vestes dos oficiais da Nação do Fogo.

Figura 48 - Proteção para os ombros conhecida como *Sode*.



Fonte: Met Museum, 2015.

Para a proteção dos tornozelos, os samurais usavam tornozeleiras chamadas *Suneate*, feitas de ferro e tecido, porém, na armadura da Nação do Fogo eles parecem usar uma simples bota que vai até o joelho.

O que chama atenção nos calçados é que o formato da sola é pontudo, lembrando os calçados usados na Idade Média europeia, especialmente pelos mais ricos que se preocupavam com a aparência. Esses calçados foram batizados de *Crakows* (figura 49) e eram feitos de couro, tecidos e peles de animais, além de muitas vezes serem pintados à mão (TORTAMANO, 2020).

Figura 49 – *Cracows*.



Fonte: MFA Boston, s.d.

Com exceção da Tribo da Água que será analisada a seguir, esse calçado é um dos poucos acessórios que parece não ter sido inspirado na cultura asiática, tendo buscado referências na Europa.

4.4 Nação 4 – Tribo da água

Cena 1 – Katara apresenta Aang para sua tribo. (temporada 1, episódio 1).

Duração da cena: 12:50 – 14:30

Depois de acidentalmente descobrirem um garoto dentro de um iceberg enquanto pescavam, Katara e Sokka o levam para conhecer sua tribo (Tribo da Água do Sul). Katara apresenta Aang para a sua tribo, que fica receosa com o menino, Aang então questiona o motivo de estarem olhando estranhamente para ele e a avó de Katara comenta que ninguém nunca tinha visto um dominador de Ar antes, já que eles deveriam estar extintos. Aang fica confuso, mas Katara logo desconversa e pede para Aang mostrar suas habilidades enquanto dobrador de ar, ele o faz e impressiona todos que observam.

Figura 50 - Katara apresenta Aang para sua tribo.



Fonte: Avatar: A lenda de Aang (2005). Printscreens e colagem feitos pelo autor.

As vestes da Tribo da Água são idênticas, todos usam grandes casacos que aparentam ser feitos de pele, na cor azul e branco com uma faixa branca na cintura e gorros que cobrem a cabeça. Algumas roupas possuem detalhes na costura como listras. Usam botas e por baixo uma calça para não deixar nenhuma parte do corpo descoberta por conta do frio. Também usam grandes luvas que protegem as mãos. A avó da Katara é a única que possui um traje em uma tonalidade diferente dos outros membros, algo que de forma sutil assemelha-se ao violeta. Possuem formas retas e são roupas bastante volumosas, aparentando serem pesadas e espessas. Os cabelos são amarrados, geralmente em tranças simples.

O azul é a cor mais associada ao elemento água, fazendo sentido ela ser a mais presente na tribo. Mas ela também carrega significados envolvendo a tranquilidade, serenidade e também a espiritualidade. Esses significados estão intrinsicamente relacionados com a Tribo da Água, já que eles são pacatos e serenos e carregam uma simplicidade entre si. Também possuem uma grande relação com a espiritualidade, como será possível observar no decorrer da história. O branco que pode ser visto nas roupas indica a ideia de paz e inocência, algo que é possível observar nos habitantes. A forma simples das roupas, sem muitos adornos e praticamente todas iguais, indica que são pessoas humildes e que o principal objetivo daquelas vestimentas é apenas a proteção contra o frio (exceto pelo traje usado pela avó). O gestual retesado para além de apontarem que estão surpresos com o fato de Aang ser um dominador de ar também mostra que eles não costumam receber pessoas de fora.

De forma geral, as principais influências da Tribo da Água são os Inuítes (figura 51), povos indígenas que habitam as regiões geladas do Canadá e Alaska. Os inuítes também são conhecidos como “esquimós”, no entanto essa palavra é considerada pejorativa pela maioria desses povos e evitada na atualidade. Os primeiros registros dos povos inuítes são de 15.000 anos atrás. Eles eram originalmente do continente asiático e migraram para a América através de um caminho terrestre chamado *Beringia*, que ligava a Ásia com a América (MIDORI, s.d.). Esses povos usam peles de animais para se manterem aquecidos durante as baixas temperaturas:

A roupa tem sido uma das chaves para sua sobrevivência. Além da proteção física, as roupas também comunicam visualmente informações sobre quem são como pessoas. A roupa tradicional inuíte consistia em uma parca, calças e luvas feitas de caribu ou pele de foca (usadas em uma ou duas camadas de acordo com a estação) e até quatro camadas de calçados. Cada peça foi

adaptada para caber no indivíduo. A costureira, contando com anos de experiência para determinar as formas e tamanhos das peças dos moldes, usava mão, barbante e olho para medir, ou usava peças já existentes como modelos (CANADIAN MUSEUM OF HISTORY, s.d., tradução nossa).

Figura 51 - Mulheres e criança inuíte em roupas tradicionais.



Fonte: Walk, 1999

Figura 52 - Vestimenta tradicional dos povos inuítes.



Fonte: National Museum of Denmark, 2011.

As botas são conhecidas como *Mukluks* (figura 53) e são feitas com pele de foca, além de serem impermeáveis. O termo *Mukluk* vem da palavras *Yupik Maklak*, que significa “foca barbuda” — uma fonte animal importante para roupas dos povos aborígenes do Norte (Gadacz, 2011).

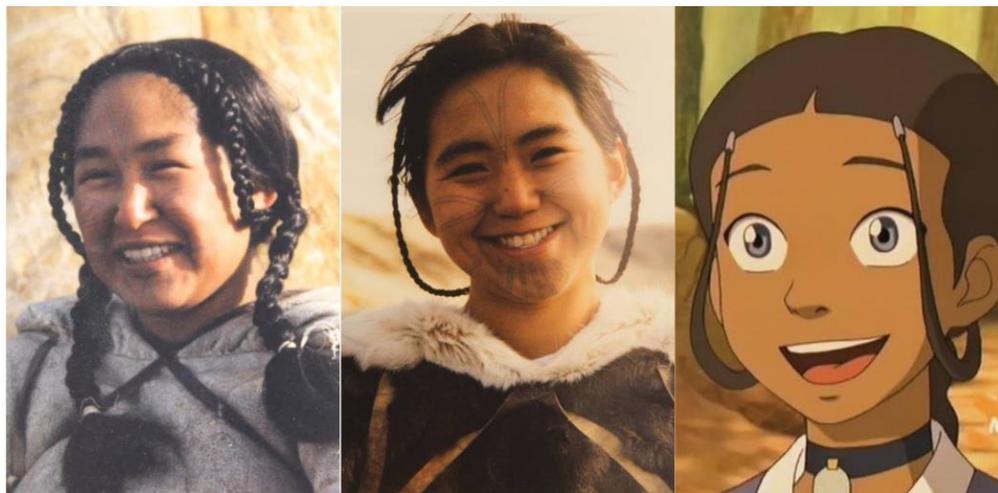
Figura 53 - Botas *inuítes* conhecidas como *Mukluks*.



Fonte: Leoboudv, 2010.

Para finalizar, Katara e sua avó possuem o mesmo penteado de cabelo. Diversos fãs apontaram semelhança no estilo de trança de Katara e sua avó com os de alguns penteados *inuítes* (figura 54).

Figura 54 - Penteado de mulheres *inuítes* e de Katara.



Fonte: Postado por Low Artic no *Twitter*.

As vestes da Tribo da Água são as que menos possuem variedade dentre todas analisadas nas cenas. Também é possível observar que tanto as roupas masculinas quanto as femininas são praticamente idênticas, com poucos detalhes que as diferenciam (o comprimento do casaco o principal deles).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando esta pesquisa foi iniciada, observou-se uma carência de trabalhos voltados para análise de figurinos em animações. Assim como também se notou uma falta de pesquisas envolvendo a importância do figurino nesse formato audiovisual. A partir disso, a animação *Avatar: A lenda de Aang* tornou-se um produto essencial de ser analisado, porque se apresentou como uma fonte de possibilidades de buscas referenciais e também devido ao estilo de animação de que este autor assiste, acompanha e gosta. Sua complexidade, cuidado e referências na escolha dos trajes dos personagens é algo já discutido há anos em páginas de fãs da série nos mais diversos sites da internet. No entanto, apresentam discussões de forma não sistemática e restringindo-se apenas ao nicho de fãs da animação, dentro de plataformas específicas como o *Tumblr* e *Reddit*.

Diante disso, a pesquisa teve como seu objetivo geral identificar as referências históricas no figurino de *Avatar: A lenda de Aang*. Verifica-se que o objetivo geral, a partir das discussões desenvolvidas ao longo deste texto, foi atingido. Os principais trajes que aparecem durante a animação foram analisados dentro do contexto da série, mas especialmente foram resgatadas conjecturas sobre as principais inspirações para compor cada peça e acessório.

O primeiro objetivo específico foi o de descrever o processo de criação de figurinos e sua importância na construção de personagens no audiovisual. Esse objetivo foi atendido no referencial teórico, onde foi discutido o papel do figurinista, como é feita a pesquisa e quais são as etapas para a sua realização. Foram pesquisados autores como Muniz (2004) e Pallottini (1989) para elucidar a importância do figurino, que é o primeiro contato que o espectador tem com o personagem, além de nortear as principais características de quem está em cena. Além disso, foi mostrado que o figurino precisa ter um significado dentro do contexto da obra em que ele está inserido. Também foram expostos os elementos principais que compõem um figurino (cor, volume, textura). Foi explicado também que de acordo com Martin (2005) os figurinos possuem três tipos, sendo eles: realistas, para-realistas e simbólicos. Entender qual o tipo de figurino que está sendo desenvolvido é fundamental para facilitar o processo de criação – do ponto de vista do figurinista.

O segundo objetivo específico era identificar as principais diferenças entre o figurino criado para as animações e para produções *live-action*. Esse objetivo, assim como o primeiro, foi também respondido durante o referencial teórico, onde foi exposto que muitas vezes o figurinista não participa do processo. O figurino nas animações possui uma infinita capacidade de criação, dependendo apenas dos recursos disponíveis e da mente de quem está por trás dela. O histórico do traje nesse formato norteou o entendimento de que é um mercado que ainda está em desenvolvimento. Diferentemente do figurino em *live-action*, o figurinista ainda está adentrando nesse ramo da animação. Hoje, produções já contam com equipes especializadas em pesquisa e concepção de roupas, algo que antes ficava a cargo do animador responsável.

O terceiro objetivo específico – explicar o significado das principais indumentárias presentes na animação e seu significado simbólico dentro do contexto da série – foi respondido durante a análise das cenas. Os níveis da denotação e conotação do protocolo de análise foram fundamentais para explicar o significado dos trajes usados dentro do contexto da cena e como esse significado é usado dentro da narrativa. O nível mítico foi o mais usado, resgatando as referências históricas e seus significados.

A série tenta pegar as principais características de cada referência e incorpora nos personagens e nas nações. Os monges budistas que vivem em regiões da Ásia por exemplo, sempre calmos e serenos, são iguais aos Nômades do Ar. Por outro lado, os Dail Li – que na animação são o alto escalão da força militar do Reino da Terra – são inspirados nos mandarins que também eram do alto escalão nas antigas dinastias.

Durante a análise, foi observado que a série usa principalmente de antigas dinastias chinesas e japonesas como inspiração. A série também faz uso da cultura indígena norte-americana, ao representar os inuítes como membros da Tribo da Água. Grande parte dos trajes de batalhas são inspirados nos guerreiros samurais, variando a época e a região da qual os guerreiros faziam parte de acordo com a nação representada. As roupas dos Nômades do Ar são uma das poucas que sobreviveram ao tempo e ainda hoje são usadas por milhares de monges, assim como as vestes da Tribo da Água. É interessante observar as adaptações que foram realizadas das referências originais para a série. A maquiagem *Kumadori*, por exemplo, originalmente

é usada apenas por homens, já na série ela é usada pelas Guerreiras Kyoshi, uma inversão da sua proposta tradicional.

Com esses objetivos definidos, partiu-se então para a metodologia. O protocolo de Bezerra e Miranda foi escolhido para o desenvolvimento da análise, compreendendo que esse formato abarca os objetivos desse trabalho, especialmente no que diz respeito ao terceiro nível (o nível do mito). Após isso, foi preciso rever toda a animação e fazer um recorte das roupas mais “marcantes” e que mais possuem importância dentre os 61 episódios.

Escolhidas as cenas, passou-se então para uma longa pesquisa na internet em busca das principais referências, sendo a escassez de informações a principal dificuldade. Foram consultados dezenas de sites, em sua maioria estrangeiros, com destaque para sites de museus e de artes marciais. O *Metropolitan Museum of Art* foi um dos sites mais consultados, dada a sua vasta coleção de artefatos com as temáticas aqui discutidas. Em alguns casos, foi preciso entrar em contato com alguns museus para solicitar mais informações acerca dos créditos das imagens (como é o caso da figura 21).

Páginas de fãs da série também foram de grande utilidade durante esse processo e facilitaram a pesquisa. Um dos maiores desafios foi saber os nomes dos trajes para então a partir disso desenvolver uma pesquisa mais complexa. Nesse sentido, os grupos no site *Reddit*, posts no *Twitter* e uma página no Tumblr chamada *Atla Culture* foram de grande importância, visto que lá os fãs já discutem esse assunto, postando matérias sobre isso. O trabalho sofreu limitações também no que diz respeito a autores que falassem sobre os trajes. Tendo em sua maioria referências orientais, houve uma dificuldade e uma barreira de idioma em encontrar fontes que discorressem de forma mais profunda sobre as peças pesquisadas. Constatou-se uma escassez de fontes em português e em inglês acerca do assunto.

Este trabalho contribui de forma significativa para a área de figurino e de animações, auxiliando profissionais no que diz respeito ao histórico do traje em cena e em relação à pesquisa que pode ser feita para elaborá-los. Esta pesquisa também contribui para futuros acadêmicos que queiram trabalhar com o tema de figurino para as animações e que ainda carecem de pesquisas brasileiras nessa área.

A pesquisa ainda pode se expandir para outras cenas que não foram inseridas por questão de limite de páginas. Ainda é possível realizar a pesquisa com a outra

série do universo Avatar (*Avatar: A lenda de Korra*) que possui um igualmente vasto mundo criado com novos personagens, figurinos e referências usadas. Também é interessante uma pesquisa mais complexa acerca de autores que tratem do tema de roupas orientais, algo que se mostrou escasso durante a pesquisa. Outra ramificação possível seria a de aprofundamento do figurino na área animada, buscando outras referências e com outras animações.

REFERÊNCIAS

ARTIC, Low. **The creators of Avatar have openly admitted to basing the Water Tribes after Inuit, though the association is clear as [...]**. 24 set. 2018. Twitter: @LowArctic. Disponível em: <https://twitter.com/LowArctic/status/1044095361080586240>. Acesso em: 26 maio 2023.

AUTOR DESCONHECIDO. **Emperor Guangxu**. s.d. Imagem. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Emperor_Guangxu.jpg?uselang=pt>. Acesso em: 30 mar. 2023.

AUTOR DESCONHECIDO. **Qing Dynasty Mandarin**. s.d. Fotografia. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Qing_Dynasty_Mandarin.jpg>. Acesso em: 23 mar. 2023.

AVATAR: a lenda de Aang. Direção de Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005. Disponível em: < <https://www.netflix.com/br/title/70142405?source=35>>.

BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. 1ª Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

BETTY Poop. A language all my own. Direção de Dave Fleischer. Estados Unidos: Fleischer Studios, 1935. Vídeo (6 min). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=KHTUHT4kAOY>>. Acesso em: 29 maio. 2023.

BEZERRA, Amílcar; MIRANDA, Ana Paula Celso de. Despindo Anna Karenina. **pragMATIZES – Revista Latino Americana de Estudos em Cultura**, Ano 4, no. 6, p. 212-227, Semestral, 2014

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção de David Hand. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1937. Vídeo (87 min). Disponível em: < <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/branca-de-neve-e-os-sete-anoes/7X592hsrOB4X>> Acesso em: 29 abr. 2023.

CLARK, Nicole. 'Avatar: A lenda de Aang' ainda é um dos melhores desenhos de todos os tempos. **Vice**, 2018. Disponível em: < <https://www.vice.com/pt/article/5943jz/avatar-a-lenda-de-aang-melhores-desenhos-de-todos-os-tempos>>. Acesso em: 6 jun. 2023.

COELHO, Penélope. Entenda como eram as antigas armaduras samurais. **Aventuras na História**, 2020. Disponível em: < <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/entenda-como-eram-antigas-armaduras-samurais.phtml>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

DADEROT. **A form of qingdai guanmao**. 2015. Fotografia. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hat_worn_by_a_sixth-

rank_civil_official,_China,_Qing_dynasty,_late_19th_to_early_20th_century_AD,_silk,_glass_bead,_metal_clasp_-_Textile_Museum,_George_Washington_University_-_DSC09962.JPG>. Acesso em: 28 mar. 2023.

DAGMAR, Lorenz. The History of Coins in China. **Money Museum**, s.d. Disponível em: <<https://www.moneymuseum.com/en/archive/the-history-of-coins-in-china-123?>> Acesso em: 24 mar, 2023.

DENVER ART MUSEUM. **Sōmen (full-face mask)**.2016. Fotografia. Disponível em:<<https://www.denverartmuseum.org/exhibitions/samurai>>. Acesso em: 3 jun. 2023.

DENVER ART MUSEUM. **Summer Official's Hat**. 2011. Fotografia. Disponível em: <<https://www.denverartmuseum.org/en/edu/object/summer-officials-hat>>. Acesso em: 31 maio. 2023.

DIAS, Claudia. Não se perca: colar dos monges tibetanos ajuda a meditar e serve de talismã. **UOL**, 2023. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/universa/horoscopo/noticias/redacao/2023/03/11/japamala-o-que-e-entenda.htm>>. Acesos em 20 mar. 2023.

DIFFERENT Styles of Kung Fu Uniform. **Best Chinese Clothing**, s.d. Disponível em: <<https://bestchineseclothing.com/blogs/wiki/kung-fu-uniform-styles>>. Acesso em: 15 mar. 2023.

DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. **Avatar The Last Airbender: The Art of The Animated Series**. Milwaukie: Dark Horse Books, 2010.

EDO-TOKYO MUSEUM. **Li no Akazonae**. 2017. Fotografia. Disponível em: <<https://twitter.com/edohakugibochan/status/884939152885559296>>. Acesso em: 10 maio. 2023.

EGLEM. **Kabuki Makeup**. 2010. Fotografia. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/eglem/art/Kabuki-Makeup-188745557>>. Acesso em: 1 jun. 2023.

ERLEA, Melody. Frozen 2 e a importância do figurino na animação. **Repete Roupas**, 2019. Disponível em: <<https://www.repeteroupa.com/post/frozen-importancia-do-figurino>>. Acesso em: 19 maio. 2023.

FANTASMAGORIE. Direção de Émile Cohl. França: Gaumont, 1908. Vídeo (2 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A0s4SmjhM7s>>. Acesso em: 28 abr. 2023.

FROZEN 2. Direção de Chris Buck e Jennifer Lee. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2019. Vídeo (103 min.). Disponível em: < <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/frozen-2/28vdy71kJrjb> > Acesso em: 29 maio. 2023.

GABLER, Neal. **Walt Disney: o triunfo da imaginação americana**. 3ª Ed. Barueri, SP: Novo Século Editora, 2020.

GADACZ, Renê R. Mukluk. **The Canadian Encyclopedia**, 2011. Disponível em: < <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/mukluk#:~:text=in%20northern%20environments,Muklucs%20are%20soft%20hide%20boots%20designed%20by%20Inuit%20peoples,and%20warmth%20in%20northern%20environments.&text=Soft%20boots%20traditionally%20worn%20by,boot%20designed%20for%20cold%20weather>> . Acesso em: 18 maio. 2023.

GARRETT, Valery. **Chinese dress from the Qing dynasty to the presente**. Singapore: Tuttle Publishing, 2007.

HEROLDOVÁ, Helena. Court Beads:: Manchu Rank Symbols in the Náprstek Museum. **Annals of the Náprstek Museum** , Praga, v. 2, ed. 40, p. 95-106, 2019. DOI DOI.10.2478/ANPM-2019-0017. Disponível em: <https://publikace.nm.cz/en/periodicals/aotnpm/40-2/court-beads-manchu-rank-symbols-in-the-naprstek-museum>. Acesso em: 28 mar. 2023.

HUMOROUS phases of funny faces. Direção de James Stuart Blackton. Estados Unidos: Vitagraph Studios, 1906. Vídeo (3 min). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I&t=76s>>. Acesso em: 28 abr. 2023.

INUIT Parkas. **Canadian Museum of History**, s.d.. Disponível em: <https://www.historymuseum.ca/cmhc/exhibitions/tresors/treasure/262eng.html#:~:text=Traditional%20Inuit%20clothing%20consisted%20of,tailored%20to%20fit%20the%20individual>. Acesso em: 18 maio. 2023.

ISSHIN, Monja. **Kimono dos praticantes de Soto Shu**. 2010. Imagem. Disponível em: <https://mantodebuda.wordpress.com/2010/04/01/vestimentas-de-monge-da-tradicao-soto-zen/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

ITO,Robert. Anna, Elsa and the Costume Designers Who Create Their Looks. **The New York Times**, Nova York, 31 out, 2019. Disponível em: <<https://www.removepaywall.com/article/current>>. Acesso em: 22 maio. 2023.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história** 2ª Ed. São Paulo: Senac: São Paulo, 2005.

KARATÊ Poiares. **Kuro Obi**. Fotografia. 2018. Disponível em: <<https://fr-fr.facebook.com/KarateShukokaiPoiares/photos/kuro-obi-ou-cinto-negro-na-nossa-linguacultura-marcial-312durante-este-m%C3%AAs-iremo/1983091428448723/>>. Acesso em: 18 abr. 2023.

KUNG Fu Kun. Direção de Issei Oda. Imagem. 2008. Disponível em: < <https://www.berlinale.de/en/2008/programme/20084752.html>>. Acesso em: 30 maio. 2023.

LANDIM, Lucas. SANTOS, Fernando. **Curso de Cinema de Animação**. Ceará. s/ref, xerox.

LAY Disciple Ordinations. **Dharma Rain**, 2017. Disponível em: <<https://dharma-rain.org/lay-disciple-ordinations/>>. Acesso em: 16 mar. 2023.

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

LEOBOUDV. **Inuit or Eskimo shoes**. 2010. Fotografia. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Inuit_or_Eskimo_shoes_%28UBC%29.jpg>. Acesso em: 21 maio. 2023.

LI, Brenda. **Men's Cheongsam: History, Culture and Craft**. 2021. Fotografia. Disponível em: <<https://cheongsam-making.com/en/e-book/>>. Acesso em: 24 mar. 2023.

LIU, Cindy. **Thirty-eight-year-old Hak Sienghai's TikTok account has more than 500,000 followers**. 2023. Fotografia. Disponível em: <<https://restofworld.org/2023/buddhist-monk-tiktok-monastic-code/>>. Acesso em: 30 maio. 2023.

LOURO, Lionel Martins. Os doze princípios clássicos na animação digital: o caso de Toy Story. **Convergências Revista de Investigação e Ensino das Artes**, Castelo Branco, Portugal, v. 11, ed. 21, 2018. Disponível em: <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=282>. Acesso em: 23 maio. 2023

MACIEL, Eduardo Jorge Carvalho; MIRANDA, Ana Paula Celso de. **DNA da imagem de moda**. In: Colóquio Nacional de Moda, 5, 2009. Recife. Anais [...]. São Paulo: Abepem, 2009. Disponível em: <<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202009/Consumo-de-Moda/>>. Acesso em: 15 abr, 2023.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 1ª Ed. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MCCRACKEN, Grant. (2010). **Cultura e consumo: novas abordagens do caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2010.

MET Museum. **Dragon Robe**. s.d. Fotografia. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/65642>>. Acesso em: 28 mar. 2023.

MET Museum. **Formal Collar**. 2006. Fotografia. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/70744>>. Acesso em: 28 mar. 2023.

MET Museum. **Japanese Arms and Armor from the Collection of Etsuko and John Morris**. 2015. Fotografia. Disponível em: <

<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2018/japanese-arms-and-armor>>. Acesso em: 1 jun. 2023.

MFA Boston. **Pair of poulaine (or crakow) shoes**. s.d. Fotografia. Disponível em: <<https://collections.mfa.org/objects/122170/pair-of-poulaine-or-crakow--shoes>>. Acesso em: 12 maio. 2023.

MICHI Trading. **Fine antique japanese solid iron tessen (battle fan)**. s.d. Fotografia. Disponível em: <<http://www.michitrading.com/japaneseantiques/japanese25.html>>. Acesso em: 2 jun. 2023.

MIDORI, Joan. Who are the Inuits and Why Do They Look Asian? **Teach 'n Thrive**, s.d. Disponível em: < <https://teachnthrive.com/history-passages/u-s-passages/who-are-the-inuits-and-why-do-they-look-asian/>>. Acesso em: 22 ago. 2023.

MORÁS, Mônica. Sak Yant: Significados e Como Fazer a Tatuagem da Tailândia. **Eduardo & Mônica**, 2022. Disponível em: < <https://www.eduardo-monica.com/new-blog/2015/3/26/sak-yant-significados-e-como-fazer-uma-de-graca>>. Acesso em: 16 mar. 2023.

MUSEUM of Applied Arts and Sciences. **Court beads (chaozhu) from China**. 2012. Fotografia. Disponível em: <<https://collection.maas.museum/object/183131>>. Acesso em: 1 de jun. 2023.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus: o figurino em cena**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Senac RJ, 2004.

MUZEUM Narodowe w Krakowie. **A pair of children's shoes**. 2015. Fotografia. Disponível em: <<https://mnk.pl/collection/the-collection-of-chinese-clothing-from-the-qing-dynasty>>. Acesso em: 27 mar. 2023.

NATIONAL Museum of Denmark. **Woman's clothing from Caribou Inuit in Arctic Canada**. 2011. Fotografia. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:T%C3%B8j_til_kvinde_fra_Rensdyr_inuit_i_arktisk_Canada__Woman%E2%80%99s_clothing_from_Caribou_Inuit_in_Arctic_Canada_\(15307253096\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:T%C3%B8j_til_kvinde_fra_Rensdyr_inuit_i_arktisk_Canada__Woman%E2%80%99s_clothing_from_Caribou_Inuit_in_Arctic_Canada_(15307253096).jpg)>. Acesso em: 20 maio. 2023.

O'BRIEN, Barbara. The Buddha's Robe. **Learn Religion**, 2019. Disponível em: <<https://www.learnreligions.com/the-buddhas-robe-450083>>. Acesso em: 15 mar. 2023.

OLIVEIRA, Paula Guimarães de. **A cor como elemento sensorial e de construção narrativa**. Dissertação (mestrado acadêmico) Universidade Federal de Juiz de Fora, instituto de Artes e Design. Juiz de Fora, p. 103. 2018.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: construção do personagem**. 1ª Ed. São Paulo: Editora Ática, 1989.

PAYNE, Ed. Guess how many 'Frozen' dresses were sold this year? **CNN**, [s.l.], 4 de nov. 2014. Disponível em: < <https://edition.cnn.com/2014/11/05/showbiz/frozen-cost-ume-dresses/index.html>>. Acesso em: 28 de abr. 2023.

PEREIRA, Joseane. Monges Shaolin: Conheça os guerreiros budistas da China. **Aventuras na História**, 2019. Disponível em: < <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/shaolin-os-guerreiros-budistas.phtml>>. Acesso em: 15 mar. 2023.

PENN Museum. **Mandarin Square**. 2016. Fotografia. Disponível em: <https://www.penn.museum/collections/object_images.php?irn=332935>. Acesso em: 20 mar. 2023.

PHGCOM. **Ming coinage 14th 17th century**. 2008. Fotografia. Disponível em: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ming_coinage_14th_17th_century.jpg>. Acesso em: 28 mar. 2023.

PIVA, Giuseppe. **Study: fixing maedate on a kabuto, the samurai helmet**. 2019. Fotografia. Disponível em: < <https://www.giuseppepiva.com/en/news/study-fixing-maedate-kabuto-samurai-helmet> >. Acesso em: 24 abr. 2023.

PIVA, Giuseppe. **Tessen iron fighting fan**. s.d. Fotografia. Disponível em: < <https://www.giuseppepiva.com/en/works/tessen-iron-fighting-fan>>. Acesso em: 2 jun. 2023.

SAMURAI Antique World. **Karuta tatami dou**. 2008. Fotografia. Disponível em:<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karuta_tatami_dou_3.JPG>. Acesso em: 1 jun. 2023.

SAMURAI Antique World. **Kote gauntlets** . 2008. Fotografia. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kote_gauntlets_1.JPG>. Acesso em: 1 jun. 2023.

SAMURAI Antique World. **Kusazuri**. 2008. Fotografia. Disponível em: < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kusazuri_1.JPG>. Acesso em: 1 jun. 2023.

SMATHERS, Michael. The Evolution & Timeline of Samurai Armor. **The Collector**, 2022. Disponível em: <<https://www.thecollector.com/samurai-armor-timeline-evolution-japanese-history/>>. Acesso em: 24 abr. 2023.

SOTHEBY'S. **A kawari kabuto | Edo period, 17th - 18th century (left) ; A kawari kabuto | Edo period, 17th century (center) ; A momonari kabuto | Edo period, 17th century (right)**. 200-? Fotografia. Disponível em: <https://www.sothebys.com/en/articles/the-art-of-defense-a-history-of-samurai-helmets?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=sc>. Acesso em: 11 maio. 2023.

SOUZA, Anderson Luiz; FERRAZ, Wagner. **O trabalho do figurinista: projeto, pesquisa e criação**. 1ª Ed. Porto Alegre: INDEPIn, 2013.

SOUZA, Carla Patrícia Oliveira de. **O Figurino, a narrativa e os movimentos artísticos nos filmes de Guel Arraes**. 1ª Ed. Natal: EDUFRN, 2017.

TATUAGEM Sak Yant. 8 dez. 2018. Fotografia. Disponível em: <https://www.vounajanela.com/tailandia/como-fazer-uma-tatuagem-sak-yant>. Acesso em: 15 mar. 2023.

THEOBALD, Ulrich. Rank insignia: Hat buttons (dingdai 頂戴), peacock and pheasant feathers (hualing 花翎, lanling 藍翎). **ChinaKnowledge.de**, 2017. Disponível em: <<http://www.chinaknowledge.de/History/Terms/dingdai.html>>. Acesso em: 28 mar. 2023.

TORRES, Beatriz. Kabuki: conheça essa forma teatral exagerada e incomum, no recatado Japão. **Japão com Tsuge**, 2016. Disponível em: <<https://japaocomtsuge.com.br/kabuki/>>. Acesso em: 18 abr. 2023.

TORTANAMO, Caio. Por que os sapatos medievais eram pontudos? **Aventuras na história**, 2020. Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/por-que-os-sapatos-medievais-eram-pontudos.phtml>>. Acesso em: 12 maio. 2023.

VASANTYTF. **Monge budista com Japamala - Imagem em Alta Resolução**. 2016. Fotografia. Disponível em: <<https://www.istockphoto.com/br/foto/monge-budista-com-japamala-gm539085356-96018987>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

VIANA, Fausto; PEREIRA, Valmir Rogério. **Figurino e Cenografia para iniciantes**. 2ª Ed. São Paulo: ECA/USP, 2021.

VIDAL, Iara. As roupas da Dinastia Tang: A Era de Ouro da China. **Revista Fórum**, 2022. Disponível em: <<https://revistaforum.com.br/blogs/diariodachina/2022/9/5/as-roupas-da-dinastia-tang-era-de-ouro-da-china-122742.html>>. Acesso em 28 mar. 2023.

VILAR, Leandro. Os mandarins: a elite dos funcionários da China imperial. **Seguindo os Passos da História**, 2022. Disponível em: <<https://seguindopassoshistoria.blogspot.com/2022/08/os-mandarins-elite-dos-funcionarios-da.html>>. Acesso em: 23 mar, 2023.

WALK, Ansgar. **Igloodik Inuit women and child in traditional parkas**. 1999. Fotografia. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Inuit-Kleidung_1.jpg>. Acesso em: 20 maio. 2023.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: Manual de métodos, princípios e formulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet. 1ª Ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2016.

YAMATO Budogu. **Hand made special bujin hachigane by Iwasaki Norimitsu.** s.d. Fotografia. Disponível em: < <https://www.yamatobudogu.com/products/hand-made-special-bujin-hachigane-by-iwasaki-norimitsu>>. Acesso em: 1 jun. 2023.