

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

HELOISA P. DE MOURA PIRAUÁ GONÇALVES

**AS BICICLETAS DE BELLEVILLE:
ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DO VESTUÁRIO
EM UMA ANIMAÇÃO**

**CARUARU
2012**

Heloisa P. de Moura Pirauá Gonçalves

AS BICICLETAS DE BELLEVILLE:
ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DO VESTUÁRIO
EM UMA ANIMAÇÃO

Monografia apresentada como requisito parcial
para a conclusão de Bacharelado no Curso de
Design do Centro Acadêmico do Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco.

Orientação: Professora Sophia Costa.

CARUARU
2012



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN**

**PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE**

HELOISA P. DE MOURA PIRAUÁ GONÇALVES

***“As Bicicletas de Belleville: Análise da representação do vestuário em
uma animação”***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência
do primeiro, considera a aluna HELOISA P. DE MOURA PIRAUÁ GONÇALVES
APROVADA

Caruaru, 06 de julho de 2012.

Prof^a. Me. Sophia Costa
Orientadora

Prof. Me. Marcos Buccini
1º Avaliador

Prof. Me. Eduardo Romero
2º Avaliador

Resumo

Neste trabalho é apresentada uma análise do vestuário dos principais personagens da animação “As Bicicletas de Belleville”. Por meio de uma abordagem hipotético-dedutiva, foram estudados nove personagens em termos de uma análise descritiva, amparada no método histórico e no método comparativo. Os resultados confirmaram a hipótese de que o vestuário dos personagens, apesar de não ser o de todos, faz sim uma referência direta aos anos 1930.

Palavras-chave: vestuário, animação, simbolismo, anos 1930

Abstract

In this work is presented an analysis of the principal characters clothing from the animation “The Triplets of Belleville”. Nine characters were studied through a hypothetical-deductive approach associated with a descriptive analysis, the historical method and the comparative method. The finding confirmed the hypothesis that the characters clothing (although not for all of them) makes a direct reference to the 1930s.

Keywords: clothing, animation, symbolism, the 1930s

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
1.1. EXPONDO O PROBLEMA	5
1.2. OBJETIVO GERAL	6
1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
1.4. JUSTIFICATIVA	7
2. A DÉCADA DE 1930.....	9
2.1. CONTEXTO HISTÓRICO DA DÉCADA DE 1930	9
2.2. VESTUÁRIO NA DÉCADA DE 1930	10
2.2.1. <i>O SURGIMENTO DA MODA ESPORTIVA</i>	13
2.2.2. <i>A INFLUÊNCIA DE HOLLYWOOD</i>	14
2.3. ANIMAÇÃO NA DÉCADA DE 1930	15
3. VESTUÁRIO	19
3.1. CONCEITOS BÁSICOS SOBRE VESTUÁRIO	19
3.1.1. <i>AS MOTIVAÇÕES PARA VESTIR-SE</i>	19
3.1.2. <i>VESTUÁRIO, MODA E ESTILO</i>	20
3.2. ELEMENTOS DO VESTUÁRIO.....	20
4. SIMBOLISMO	23
4.1. OS SÍMBOLOS E O INCONSCIENTE	23
4.2. SIMBOLISMO NA ARTE	26
4.3. SIMBOLISMO E LINGUAGEM VISUAL	28
5. METODOLOGIA	31
5.1. ABORDAGEM.....	31
5.2. PROCEDIMENTOS.....	31

5.3. AMOSTRAGEM.....	33
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	34
6.1. AS TRIGÊMEAS.....	34
6.1.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO.....</i>	35
6.1.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930.....</i>	35
6.1.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS.....</i>	36
6.2. MADAME SOUZA.....	37
6.2.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO.....</i>	37
6.2.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930.....</i>	38
6.2.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS.....</i>	38
6.3. CHAMPION (ADULTO).....	39
6.3.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO.....</i>	39
6.3.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930.....</i>	40
6.3.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS.....</i>	40
6.4. CHAMPION (CRIANÇA).....	40
6.4.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO.....</i>	41
6.4.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930.....</i>	41
6.4.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS.....</i>	41
6.5. O CHEFE DA MÁFIA.....	42
6.5.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO.....</i>	42
6.5.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930.....</i>	43
6.5.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS.....</i>	43
6.6. OS MAFIOSOS.....	44

6.6.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO</i>	44
6.6.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930</i>	45
6.6.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS</i>	45
6.7. O MECÂNICO	46
6.7.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO</i>	46
6.7.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930</i>	47
6.7.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS</i>	47
6.8. ANÁLISE GERAL DOS PERSONAGENS	48
6.8.1. <i>DECOMPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DO VESTUÁRIO</i>	48
6.8.2. <i>ASPECTOS RELACIONADOS AOS ANOS 1930</i>	51
6.8.3. <i>ASPECTOS SIMBÓLICOS</i>	52
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	56

1. INTRODUÇÃO

1.1. Expondo o Problema

Esta pesquisa foi concebida com o intuito de ampliar o conhecimento teórico no que diz respeito a estabelecer bases mais sólidas para compreender a importância do vestuário em animações, principalmente com relação aos simbolismos evocados. Para tanto, foi escolhido como objeto de estudo o vestuário dos personagens da animação “As Bicicletas de Belleville”. Esta obra conta a história do jovem Champion e de sua avó, Madame Souza, que tenta encontrá-lo em Belleville com a ajuda das Trigêmeas, velhas senhoras que já foram cantoras famosas nos anos 1930 (AS BICICLETAS, 2003).

A escolha da animação “As Bicicletas de Belleville” esteve relacionada com dois fatores presentes na obra: não foi muito exposta ao público, o que favorece um ineditismo no trabalho; e houve uma boa repercussão da crítica, o que a qualifica enquanto obra relevante. Realizada fora dos grandes estúdios, a citada animação participou de duas das mais reconhecidas premiações para produções cinematográficas. Foi indicada a dois prêmios do Oscar, e foi selecionada para o Festival de Cannes. Além disso, ganhou vários prêmios nos EUA, no Canadá e na França.

A presente proposta surgiu a partir da percepção da lacuna existente de estudos e pesquisas voltadas especificamente para o estudo do vestuário em animações, o que constituiu um verdadeiro desafio. Para atingir as metas propostas foram articulados estudos sobre vestuário, animação, simbolismo e comunicação visual.

Como já dito anteriormente, para realizar a tarefa proposta, escolheu-se a animação “As Bicicletas de Belleville”, principalmente por ser uma obra bastante valorizada por sua importância artística. Reforça-se que não é, entretanto, a animação em si que será estudada. O objeto de estudo deste trabalho é o vestuário dos personagens principais dessa obra.

Assim como é importante perceber o papel do vestuário no cotidiano, tomou-se neste trabalho como hipótese que a criação do vestuário dos personagens em animações é um aspecto essencial não só para a composição do personagem, como também para a inserção deste no

ambiente da animação. Também consideramos que o vestuário dos personagens principais retrata o estilo de vestir-se característico dos anos 1930.

A partir das informações presentes em diversas resenhas sobre a animação e também na embalagem do DVD para exibição domiciliar, pode-se afirmar que a história acontece, em sua maior parte, nos anos 50. Todavia, as cenas iniciais passam-se nos anos 1930. Em acréscimo, pode-se destacar que a contracapa do DVD oficial informa que as Trigêmeas, personagens fundamentais na história, são cantoras da década de 1930.

Apesar da cena inicial do filme passar-se em 1930, o personagem Champion envelhece e a cidade expande-se tomando as áreas livres ao redor da residência de Madame Souza. Isso significa claramente uma transição de tempo. Os modelos dos carros e a arquitetura da lanchonete em Belleville, são indícios dos anos 1950. Apesar disso, ainda há, neste segundo momento, referências aos anos 1930.

Na obra, são alusões aos anos 1930: a máfia; a presença de dirigíveis (que ficaram fora de circulação desde os anos 1930 até recentemente); a ênfase no esporte (pois é nos anos 1930 que surge a moda esportiva); e a criação de um ambiente pesado e decadente, que é característico da década de 1930, considerada por alguns a pior década do século XX (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

1.2. Objetivo Geral

No intuito de verificar a veracidade das hipóteses formuladas, a pesquisa aqui descrita pretendeu atingir o seguinte objetivo geral:

- Verificar se o vestuário dos personagens da animação “As Bicicletas de Belleville” é importante para esses personagens e para o ambiente da animação e se a referência aos anos 1930 é corente.

1.3. Objetivos Específicos

Para que seja alcançado com êxito o objetivo geral proposto no tópico anterior, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

- Identificar estruturas para realizar a análise dos personagens.
- Analisar o vestuário dos personagens selecionados para verificar as hipóteses.

1.4. Justificativa

O cinema é uma das manifestações mais populares da atualidade e, portanto, tem grande repercussão sobre a sociedade. Estudar com atenção todos os detalhes referentes à produção de obras desse gênero favorece uma oferta ao público de filmes com maior qualidade. Esta, por sua vez, não deve estar só relacionada a fatores técnicos e estéticos, conforme defendido por Barbosa Júnior (2005). É preciso também considerar a responsabilidade social inerente aos responsáveis pelas produções cinematográficas. Tudo isso apenas reforça a importância de conhecer em profundidade as minúcias de tais obras.

Em termos de expressão visual, um dos elementos mais marcantes em uma animação é o vestuário dos personagens. O vestuário na sociedade de qualquer época tem, entre outras funções, o papel de traçar perfis comportamentais. Segundo Kalil (1997), o modo de vestir-se tem grande repercussão sobre a definição da identidade pessoal. Em uma animação isso pode ser fundamental para a compreensão dos personagens e, conseqüentemente, da história.

A roupa tem o poder de comunicar, não apenas o conteúdo manifesto, mas sim características latentes sobre a personalidade do seu usuário, que são deduzidas de acordo com a sua apresentação. Por outro lado, a roupa também faz referência à época em que é usada, e serve como base para documentos históricos que ajudam na compreensão da formação da sociedade (RAMALHO E OLIVEIRA, 2005). Em vista disto, supõe-se que o vestuário serve à animação na medida em que facilita o processo de identificação dos personagens.

Não se pode deixar de ressaltar que “Vestir-se constitui um ato de significar” (VILLAÇA e GÓES, 1998, p. 110). Segundo Costa (2002), o vestuário está inserido em um conjunto de significações que são responsáveis por criar elementos no tempo e no espaço. No contexto do cinema, a roupa faz parte de uma organização retórica da moda, que existe para nos convencer que a narrativa acontece em uma época específica, seja esta um determinado período da história, do ano (estações) ou até mesmo do dia (manhã, entardecer, noite).

Considerando a proposta de Costa (2002), pode-se afirmar que o vestuário de um personagem em uma animação visa manifestar em que lugar (centro urbano, campo, deserto) e em que tempo (passado, presente ou futuro hipotético) ele encontra-se. É importante observar, no entanto, que o vestuário pode facilitar ou dificultar a identificação do tempo e da localização geográfica na qual a história se passa.

A roupa é importante para a vida humana e as produções cinematográficas, quando não retratam diretamente, usam isso como referência. Deste modo, fica evidente a importância de se estudar o vestuário, seja este de um grupo social ou de uma animação.

2. A DÉCADA DE 1930

2.1. Contexto Histórico da Década de 1930

Considerada uma das piores décadas do século, os anos entre 1930 e 1939 foram marcados por dois episódios muito negativos, um no início e outro no final desta década. O primeiro acontecimento negativo é a grave crise econômica mundial, que se inicia com a quebra da bolsa de Nova York em 1929, e que deixa cerca de 30 milhões de pessoas sem emprego no mundo. O segundo é o início da Segunda Guerra Mundial em 1939, que causou a morte de mais de 60 milhões.

O período dos anos 1930:

[...] foi um dos mais angustiantes do século XX. A Europa vivia a aflição da erupção de regimes totalitários e a iminência de novo e generalizado conflito bélico. Os Estados Unidos — já uma potência de enorme influência na economia do mundo — desencadeara uma crise financeira internacional sem precedentes, que chegara a abalar a confiança dos próprios norte-americanos a respeito do espírito empreendedor que fez a fama da América do Norte. Tecnológica e ideologicamente, a Revolução Industrial dava seus últimos suspiros, e seria logo enterrada com a Segunda Guerra Mundial (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 120).

Apesar de toda a carga negativa que se fez presente neste período, segundo Braga (2009), no terceiro decênio do século XX, práticas esportivas como o tênis e o ciclismo tornaram-se populares. Outro hábito que também cresceu em popularidade foi o banho de mar. É nesta década que os dirigíveis são usados como veículos para transporte transcontinental de passageiros, todavia em 1937 ocorreria o acidente com o dirigível Hindenburg. Esse evento retirou os dirigíveis de circulação até a década de 1990. Analisamos, no sexto capítulo, como tais elementos (ciclismo e dirigíveis) são usados no filme “As Bicicletas de Belleville”.

Esta foi uma década marcada por regimes totalitários. Mussolini na Itália; Hitler na Alemanha; Mao, na China; Vargas, No Brasil. Em novembro de 1930, após o golpe militar, começa no Brasil a Era Vargas. Neste período que se estendeu até 1945, o Brasil esteve sob o governo de Getúlio Vargas (FAUSTO, 1997). Esses eventos referentes ao cenário nacional não tem relação direta com a análise que é feita neste trabalho, todavia, reforçam o clima de tensão e o crescimento dos regimes totalitários que estavam presentes então.

No campo das artes, o início do século XX foi marcado pelo surgimento de vários movimentos conhecidos hoje como vanguardistas. Nas primeiras três décadas do século XX, surgem movimentos como, por exemplo, o expressionismo, o cubismo e o surrealismo.

Segundo Argan (1992), este período é marcado na Europa pelo racionalismo arquitetônico, que teve influência do movimento cubista e que foi materializado no trabalho de arquitetos como, por exemplo, Le Corbusier, Walter Gropius, Maxwell Fry e Alvar Aalto.

Em contrapartida, tornam-se famosas nos anos 1930, conforme Argan (1992), obras surrealistas e abstratas. São expoentes do surrealismo artistas como Hans Arp, Salvador Dalí, Max Ernst e René Magritte. Com relação à arte abstrata, destacam-se artistas como Piet Mondrian, Theo van Doesburg e Naum Gabo.

A efervescência artística da terceira década do século XX demonstrou pouco interesse com o cenário político do mundo, que viu “[...] o ameaçador rearmamento alemão e o golpe italiano na Etiópia [...]” (Ibid., p. 475). Todavia, alguns artistas — sendo Picasso o mais célebre entre esses — voltaram seu trabalho para a problemática política da época.

Veremos, nos próximos tópicos deste capítulo, que tanto o vestuário quanto o cinema de animação mostraram uma preocupação, mesmo que indireta, com a situação política. A forma de tratar a questão, todavia, não foi a mesma. No vestir havia uma postura sóbria e protetora, além de um escapismo, este último também foi perceptível no cinema de animação que mostrou leveza e conforto para aliviar as tensões.

2.2. Vestuário na Década de 1930

Marcada pela depressão, a década de 1930 mostrou um vestuário feminino que se tornou mais sóbrio, com barra baixa, porém com silhueta delineada. Eram populares conjuntos elegantes com tecidos leves, usados, por vezes, com pele de raposa e chapéu (TAMBINI, 2000, p.138).

Conforme Braga (2009, p. 78), “os acessórios foram muito usados como complemento de moda nesta década”. O referido autor destaca dentre esses acessórios: mantôs, peles, *scarpins* (de aspecto mais pesado), sandálias e bolsas pequenas. “Os chapéus fizeram-se presentes sugerindo longas abas, mas os pequenos — sobre o alto da cabeça, ligeiramente caindo sobre a testa e ornamentados com flores — eram também muito usados” (Ibid., p. 77).

A moda masculina, para Braga (2009), manteve um formalismo oriundo de outros períodos. O uso de paletó e calça comprida ressaltam uma ênfase na praticidade, que foi uma tendência vinda desde o fim do século XVIII e início do século XIX. A gravata e o chapéu palheta são exceções à praticidade que marcam também este período.



Figura 1. Modelo criado por Schiaparelli em 1930. Fonte: Tierney (1984).

Conforme Mendes e Haye (2009, p.41), na década de 1930 o vestuário apresentava uma cintura delicada e uma nova bainha, que terminava logo acima do tornozelo, e era realçada com botas delicadas de corte alto e de amarrar em cima. Para dar um toque final às produções, eram utilizados chapéus com abas, discretamente decorados, além de luvas lisas e um guarda-chuva dourado.

As roupas da moda nessa época, segundo as citadas autoras, incluíam bolsos chapados, espaçosos e práticos, que ecoavam o funcional uniforme militar. Um dos desenvolvimentos mais notáveis dessa época foi a mudança das estreitas saias funil para modelos largos, em

forma de sino. Cores escuras e esmaecidas predominavam e mostravam-se inteiramente adequadas aos tempos sombrios. O crepe era um dos tecidos mais utilizados. Mesmo em tempos de pós-guerra, sentia-se que a moral deveria continuar alta e soluções elegantes de como se vestir eram propostas pelos jornais de moda.

Com o início da guerra no final da década, houve uma grande demanda militar por uniformes, tendas e paraquedas. Isso levou alguns países a racionarem ou limitarem o uso de tecidos e a produção de roupas. Diante dessa limitação, os fabricantes produziram modelos mais justos, com o objetivo de diminuir a quantidade de tecido usado nas roupas (PENDERGAST & PENDERGAST, 2003).

Nos anos de 1930, conforme Lurie (1997, p. 91-92):

As roupas femininas também ofereciam mais proteção contra o tempo. À medida que a década prosseguia, foram introduzidos tecidos mais espessos e cores mais escuras. A certa altura, as saias desceram quase até os tornozelos, e foram cobertas por casacos mais compridos e pesados, quase sempre com golas de pele altas e protetoras. De modo extraordinário, as mulheres manifestavam sua disposição e capacidade de ajudar a suportar as cargas do mundo tornando os ombros literalmente quadrados.

A moda nesse período apresentou influências de movimentos como o cubismo de pintores como Braque e Picasso, e o racionalismo arquitetônico de arquitetos como Le Corbusier e Walter Gropius. Segundo Braga (2008a), essa influência favoreceu a preferência por linhas geometrizes. O uso de linhas mais retas, por sua vez, favorecia a economia de tecido que era uma necessidade da indústria de vestuário, seja pela crise financeira, seja pela guerra.

Segundo Braga (2009, p.75), “[...] paradoxalmente à crise econômica, a moda refletiu um momento de grande sofisticação, luxo e esplendor” na década de 1930. Nas décadas de 1920 e 1930, surgem em Paris, conforme Baudot (2005), as grandes *maisons* parisienses que fizeram e fazem de Paris “a capital da moda” (Ibid., p. 63). Segundo este autor, nos anos 1930, a moda reencontra “[...] uma elegância refinada que já não provoca sobressaltos” (Ibid., p. 64).

O natural, o harmonioso, a simplicidade afirmam-se como valores em alta. Os móveis de Jean-Michel Frank, de André Arbus, de Süe e de Mare fazem eco a esse neoclassicismo, que poderíamos considerar em pleno apogeu no que diz respeito ao gosto e à arte de viver. A tal ponto que, ainda hoje, essa época continua um referencial para nós (BAUDOT, 2005, p. 64).

Para Baudot (2005), três personalidades femininas marcaram o período entre-guerras: Madeleine Vionnet, Gabrielle Chanel e Elsa Schiaparelli. Se Chanel destacou-se por suas inovações, como o uso extensivo da jóia-fantasia e do corte curto nos cabelos, Vionnet foi reconhecida por seu corte de inspiração grega que permite movimentos mais livres e um caimento refinado. Schiaparelli, por sua vez, apresentou uma criatividade inusitada sob a influência do movimento surrealista.

2.2.1. O Surgimento da Moda Esportiva

A moda esportiva é estimulada, segundo Baudot (2005), pela criação das férias pagas em 1936. Esse novo estilo de vestir-se trará à moda “[...] malhas flexíveis, flanelas, camisas pólo, impermeáveis, bonés, japonas, marinheiras” (Ibid., p. 72).

Para Braga (2009), trajes esportivos foram valorizados em decorrência da popularidade de práticas esportivas como o tênis e o ciclismo. “Com o uso da bicicleta aparece o short” (BAUDOT, 2005, p. 93). Outro hábito que influenciou a moda, conforme Braga (2009), foi o banho de mar, que se popularizava.

“Ao longo de toda a década, a beleza tornou-se inextricavelmente ligada à saúde. Clubes de esporte, de saúde e naturistas foram estabelecidos para aprimorar corpo e espírito” (MENDES & HAYE, 2009, p. 77). Isso favoreceu o uso de shorts não só para os homens como também para as mulheres e as crianças. Segundo Pendergast e Pendergast (2003), o uso de shorts foi introduzido em meados dos anos 1930.

Nesse período, segundo Mendes e Haye (2003), a criação e confecção de roupas esportivas foi realizada por:

[...] vários alfaiates e profissionais especializados, que incluíam Bernard Weatherill, que fornecia roupas de equitação de alto nível, feitas sob encomenda, Pringle, que fornecia malhas e roupas de golfe, e Barbour, Aquascutum e Burberry, que vendiam trajes de proteção impermeáveis” (Ibid., p. 72).

Apesar de Paris dominar o cenário da moda internacional, apareceram diversos talentos em Londres e Nova York. “Enquanto que a Grã-Bretanha se destacava na alfaiataria e em roupas esportivas formais, os EUA monopolizavam o mercado de moda pronta para usar e roupas esportivas informais” (MENDES & HAYE, 2009, p. 72).

2.2.2. A Influência de Hollywood

Outra grande influência para a criação de vestuário nesse período foi o cinema. Segundo Baudot (2005), os filmes produzidos em Hollywood forneceram referências para a moda. “As grandes atrizes de Hollywood ditavam a moda feminina. Nomes como Greta Garbo, Marlene Dietrich, Jean Harlow, Mae West e outras acabaram influenciando o modo de vestir-se desta década” (BRAGA, 2009, p. 76).

Gilbert Adrian, que era figurinista em Hollywood, é destacado por Braga (2009) como o grande expoente da época. Segundo o autor, as criações de Adrian, que eram exibidas nas películas de cinema produzidas em Hollywood, eram bastante copiadas no mundo ocidental.

Segundo Pendergast e Pendergast (2003), a depressão que começou em 1929 nos Estados Unidos alastrou-se pela Europa o que, entre outros fatores, favoreceu a Segunda Guerra Mundial ao fim dos anos 1930. Todavia, para os autores, apesar das dificuldades, neste período houve progressos, a indústria cinematográfica, por exemplo, viveu seus anos dourados e influenciou intensamente a moda.

Devido a uma cena do filme “Aconteceu Naquela Noite” de 1934, na qual o ator Clark Gable aparece sem usar uma camiseta de malha por baixo de sua camisa de tecido, a venda de camisetas de malha caiu setenta e cinco por cento (PENDERGAST & PENDERGAST, 2003). Isso mostra a força da influência de Hollywood.

O vestuário dos anos 1930 foi influenciado, por um lado, pela crise econômica e, por outro, pelo modo glamoroso de vestir das celebridades do cinema. Isso levou, conforme Pendergast e Pendergast (2003), ao estabelecimento de um estilo simples, porém elegante.

Assim como nos demais períodos da história humana, a moda na década de 1930 evidencia a postura e o comportamento da sociedade da época, que se mostrou sóbria e protetora para dar suporte às tragédias vividas. Seja a guerra mundial ou a depressão econômica, em 1930 o mundo pedia suporte. Este foi dado em grande parte pelas mulheres, que mostravam essa intenção no modo de vestir. Por outro lado, o glamour e a ênfase nos esportes e no cinema, mostrou um escapismo, um meio de afastar-se um pouco dos severos problemas da época.

2.3. Animação na Década de 1930

É nos anos 1930 que tem início o período dourado da animação. Todavia, tudo o que foi feito nestes anos — em que Walt Disney foi o grande maestro — só foi possível devido às técnicas e aos conhecimentos advindos do final do século XIX e do início do século XX. Entre tais avanços tecnológicos, a fotografia tem um destaque especial. Foi a partir deste dispositivo que tornou-se possível produzir filmes, sejam de “ação ao vivo” ou de animação.

Para o desenho e a pintura, a natureza já oferecia os materiais básicos necessários à produção visual. A animação, entretanto, como ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico para ser viabilizada enquanto arte – o que só vai acontecer no início do século XX (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 29).

De acordo com Barbosa Júnior (2005), as primeiras animações propriamente ditas — isto é, sem considerar precursores como o praxinoscópio, o taumatoscópio e o fenaquiscópio — foram produzidas a partir de 1906. Entretanto é nos anos 1930, segundo este autor, que há um aperfeiçoamento das técnicas de animação surgidas na década anterior, além de uma inserção de procedimentos administrativos que possibilitam a industrialização dessa arte. É isso, para o autor, que irá garantir a vitalidade dessa arte até os dias atuais.

Neste período, a produção de animação pode ser dividida, a princípio, no que era feito pelos estúdios de Disney e o que foi feito por animadores independentes.

A partir dos anos 1930, também nos Estados Unidos começam a aparecer destacados animadores a explorar e ampliar o uso expressivo de técnicas pouco utilizadas. É o caso da artista Mary Ellen Bute, que vai experimentar as possibilidades de diversos recursos, indo de animação de recortes até a animação de objetos, utilizando a técnica de animação tridimensional conhecida como *pixillation* [...] (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 90).

A década de 1930, conforme Barbosa Júnior (2005), foi prolífica em animadores talentosos, entre eles, está o alemão Oskar Fischinger, que criou impressionantes animações abstratas. O autor cita também o norte-americano Douglas Crockwell, que, assim como Fischinger, produziu animações fluidas e abstratas com blocos de cera. Outro destaque foi o britânico Len Lye, um dos pioneiros da animação direta sobre película. Todavia, nenhum deles chegou a ter o sucesso de público alcançado por Walt Disney.

Se, por um lado, Fischinger é considerado “o mais importante animador independente dos anos 1930” (Ibid., p. 86), após a Primeira Guerra Mundial as salas de exibição na Europa estavam dominadas por filmes norte-americanos, e as animações de Disney figuravam entre o material que era exibido. “Na nova conjuntura da animação verificada na década de 1930, esboçava-se claramente um monopólio técnico e estético do desenho animado pelo estúdio de Disney” (Ibid., p. 120).



Figura 2. Cena do filme “Branca de neve e os sete anões”. Fonte: IMDb (2012).

Os anos que compõe a terceira década do século XX são considerados, segundo Barbosa Júnior (2005), como os anos dourados da animação. Neste período, os estúdios Disney foram responsáveis por grandes avanços qualitativos na animação. Isto fez com que os desenhos animados, que tinham pouco espaço em relação aos filmes de “ação ao vivo”, ganhassem reconhecimento do público. Para conseguir atingir seus objetivos, Walt Disney:

Começa por contratar mais artistas com sólida formação e institui um programa de treinamento para elevar ao máximo as habilidades de seu pessoal. Para ele, torna-se óbvio que, se quisesse realizar a melhor animação, o padrão de seus artistas teria de ser o mais elevado. Os estudos incluíam desenho de modelo vivo, anatomia, psicologia da cor, análise de movimento e princípios de representação (Ibid. p. 105).

Uma das várias proezas de Disney foi o lançamento, em 1928, de “O Vapor Willie”, a primeira animação com som sincronizado, que também apresentava o personagem Mickey (WILLIAMS, 2009). Todo esse avanço e refinamento, para Barbosa Júnior (2005), está sintetizado na obra “Branca de Neve e os Sete Anões” de 1937. Entretanto, antes disso outras

obras marcantes vieram a público. Em 1932, “*Flowers and Trees*”, uma das primeiras animações coloridas, ganha o Oscar. Em 1933, “Os Três Porquinhos” inaugura o uso do *storyboard* (história em quadrinhos que mostra as ações-chave do filme) e do *layout* (concepção gráfica dos personagens, figurino, cenários, paleta de cores e iluminação).

O filme “Os Três Porquinhos”, conforme Furniss (2008), também foi inovador em relação aos seus personagens. Cada um deles possui uma personalidade particular, que lhes dá não só um visual diferente como também uma forma própria de se movimentar.

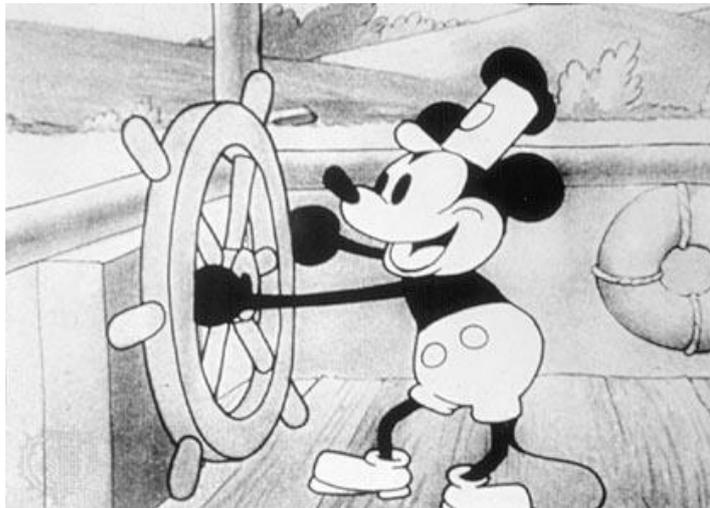


Figura 3. Cena do filme “O Vapor Willie”. Fonte: Wikipedia (2012).

De acordo com Furniss (2008), do meio para o final da década de 1930, a animação dos personagens mudou do estilo *rubber-hose* — no qual os movimentos são similares aos de um material emborrachado, sem preocupações com a anatomia humana — para um estilo mais realista, desenvolvido a partir do estudo de modelos vivos de referências de filmagem de movimentos naturais. O estilo *rubber-hose* marcou o início desse período, todavia, o movimento suave e mais realista característico das obras de Disney é o que predominou.

Segundo Williams (2009), “Branca de Neve e os Sete Anões” foi o primeiro filme completamente animado de longa duração (83 minutos) e marca um estilo de animação de desenhos com movimentos suaves. Para Barbosa Júnior (2005), Os personagens de Disney, como Mickey, Donald e Pateta são rotundos e concebidos para agradar visualmente. Esses fatores evidenciam a necessidade de produzir obras de arte que oferecessem conforto para um público que enfrentava graves sofrimentos.

O sucesso e a perfeição alcançados por Disney e seus artistas foram tão grandes que até os dias atuais “[...] ninguém jamais se desvincilhou inteiramente dos conceitos artísticos introduzidos por Disney na animação” (Ibid., p. 119). Extrapolando o campo da arte fílmica, Barbosa Júnior (2005) afirma que as obras de Walt Disney foram tão marcantes para a sua época que “[...] o século XX não teria as feições culturais que o caracterizam sem a influência do imaginário [...] de Walt Disney” (Ibid., p. 97).



Figura 4. Cena do filme “Meu Malvado Favorito”. Fonte: IMDb (2012).

Não só a estética como também a técnica desenvolvidas pelos estúdios de Walt Disney têm impacto até os dias atuais. Por isso, pode-se dizer que os anos 1930 são definidores da forma como conhecemos a animação. Mesmo com o advento da informática, os programas de computador usados na atualidade representam digitalmente as ideias de animação criadas por Disney e seus artistas. De modo similar, a estética dos personagens e cenários do criador do Mickey influencia animações produzidas recentemente como, por exemplo, “Meu Malvado Favorito”, no qual os personagens têm características arredondadas e movimento suave.

3. VESTUÁRIO

3.1. Conceitos Básicos sobre Vestuário

Para analisar o vestuário, seja de uma sociedade, de uma época ou de uma animação, faz-se necessário entender o que leva as pessoas (ou, no caso, personagens) a vestirem-se. Por outro lado, também é importante deixar claro o que se entende por vestuário, além de outros termos que são comuns quando o tema do vestir-se é abordado.

3.1.1. *As Motivações para Vestir-se*

Conforme Braga (2008b), são três os motivos que levaram o ser humano a cobrir o corpo: pudor, proteção e adorno. Ainda que uma dessas razões primeiras prevaleça sobre as outras, para o autor, as três continuam a motivar o ser humano a vestir-se.

Para Jones (2005), devido às adversidades que o meio ambiente traz, há uma necessidade de proteger o corpo que é suprida pelas roupas. O corpo humano precisa, por exemplo, manter-se em uma certa temperatura para funcionar bem, desse modo é preciso proteger o corpo do frio em excesso, e a roupa é uma forma eficaz de fazer isso.

Não só no Oriente Médio, onde as mulheres usam burcas, há a preocupação com o pudor no ato de vestir-se. Seja para esconder imperfeições, para evitar aproximações indesejadas, ou por outros motivos, o pudor é uma intenção natural no ser humano. “Precisamos das roupas para cobrir nossa nudez. A sociedade exige adequação no vestir-se e com frequência dita leis suntuárias para conter a extravagância e preserva a decência” (JONES, 2005, p. 24).

O ser humano, segundo Braga (2008b), sentiu uma necessidade de se adornar ao observar as flores, os desenhos nas peles animais e as penas coloridas das aves. Assim como com outros objetos com os quais interage, o ser humano atribuiu significado ao ornamento.

Desde tempos imemoriais o ser humano ornou seu corpo com intenções distintas, mas sempre como forma de se relacionar. Possivelmente, tudo tenha se iniciado como magia, isto é, como forma de contato com o sobrenatural e o desconhecido, uma vez que o objeto usado outorgava ao portador atributos especiais de diferenciação. Portanto, por valor simbólico, posteriormente por valor estético e mais adiante por valor material, o ser humano cobriu-se de elementos decorativos (BRAGA, 2008b, p. 16).

No contexto de uma animação, é principalmente o aspecto simbólico e, portanto, de adorno ou pudor que prevalece na maneira de vestir os personagens. O vestuário pode ter relação tanto com o pudor quanto com a ornamentação dos personagens. De modo diferente, não os protege — a não ser simbolicamente — nesse âmbito, visto que se trata de um universo puramente ficcional.

3.1.2. *Vestuário, Moda e Estilo*

Segundo Braga (2008a), estilo e moda são coisas diferentes, todavia dependentes. Para o autor, a moda é a diluição do estilo. Este tem origem na erudição daqueles que formam conceitos e é mais marcante, conceitual e fundamentado. A moda, por sua vez, é a aceitação coletiva e modificada de um estilo, está relacionada à popularização, à massificação, e tem, portanto, um alto grau de efemeridade.

“Quem tem estilo faz escolhas de forma consciente, coerente e sistemática, com o objetivo de ser visto exatamente como planejou. Mais do que o ato de escolher, quem tem estilo faz um depoimento de si mesmo, com toda nitidez” (KALIL, 1997, p. 13). Além disso, segundo a autora, o estilo de vestir-se sinaliza para os outros como a pessoa quer ser tratada.

A preferência pelo termo vestuário, no lugar de moda ou estilo, está relacionada, por um lado, à abrangência que essa palavra tem, e, por outro lado, à precisão que é fornecida. Não se aplicaria bem o termo estilo, uma vez que, nos diversos personagens que foram analisados não há um estilo comum, ao menos no que diz respeito ao vestuário. Poder-se-ia falar de estilo em comum caso o foco aqui fosse o estilo de desenho.

O termo moda, por sua vez, também não caracteriza bem o objeto de estudo, uma vez que, conforme Braga (2008a), a moda abrange um campo maior que o universo daquilo que se veste. Ainda que, “[...] quando se fala de moda, imediatamente se estabelece uma relação com as questões de se vestir num determinado padrão vigente” (BRAGA, 2008a, p. 15), este também não é o foco do presente trabalho.

3.2. Elementos do Vestuário

O objeto de estudo deste trabalho, conforme descrito na introdução, não é exatamente uma animação, mas sim o vestuário que foi criado e inserido nessa animação. Desse modo, este

trabalho não trata de algo palpável. O vestuário em questão está resumido a desenhos, todavia, tais objetos constituem formas visuais que sugerem texturas, pesos, estruturas, elementos que podem comunicar visualmente.

Os elementos visuais do vestuário foram analisados conforme estrutura teórica apresentada no tópico “4.3. Simbolismo e Linguagem Visual”. Independente da questão dos elementos visuais, os personagens nessa animação — e na maioria das animações — apresentam-se vestidos com roupas que fazem referência a peças que existem. Na animação em que se concentra o presente estudo, o vestuário, além de comunicar sobre a personalidade de cada personagem, tem relação com um período histórico específico (os anos de 1930).

Para analisar a sintaxe desse vestuário, fez-se necessário definir uma estrutura de análise que permitisse não só descrever o modo com que cada personagem apresenta-se vestido, como também estabelecer comparações entre esses modos. Para tanto, a partir das diversas leituras sobre as formas de vestir, foi elaborada a estrutura que é descrita nos parágrafos seguintes.

De modo geral, pode-se perceber que o vestuário é composto de dois grandes grupos de itens: **peças-chave** e **acessórios**. O primeiro grupo — ou seja, o das peças-chave — abrange as peças do vestuário que vestem essencialmente o tronco, os braços e as pernas. Para este grupo, foi definida uma classificação que toma o corpo humano como referência e que está disposta a seguir.

- **Peças para a parte superior:** camisas, camisetas, blazers, jaquetas, paletós, suéteres.
- **Peças para a parte inferior:** calças, shorts, saias.
- **Peças para o corpo inteiro:** vestidos, robes, batas, sobretudos, túnicas, capas.

Dentro do que é identificado como acessório, Kalil (1997), por exemplo, inclui vários itens, desde tiaras a sandálias. A partir do que é exposto pela autora, foi elaborada uma classificação, que também toma o corpo humano como referência, para os acessórios referentes ao vestuário. Esta é descrita na lista apresentada a seguir.

- **Acessórios para a cabeça:** tiaras, laços, chapéus, bonés, óculos, brincos.
- **Acessórios para o pescoço:** lenços, xales, gravatas, gargantilhas, colares.

- **Acessórios para braços e mãos:** relógios, anéis, pulseiras, luvas, bolsas, pastas.
- **Acessórios para a cintura:** cintos, faixas, espartilhos.
- **Acessórios para os pés:** sapatos, botas, tênis, sandálias, meias.

Ainda poderia ser acrescentado um terceiro grupo referente à roupa íntima, todavia, a considerar o objeto de estudo em questão, não se faz necessário analisar o vestuário nesta direção. Isto porque, na animação selecionada para estudo, os personagens principais não se mostram em trajes íntimos. No máximo, vê-se uma cena em que as Trigêmeas estão vestindo camisolas, fato isolado e que não justifica a análise do vestuário no âmbito da roupa íntima.

4. SIMBOLISMO

4.1. Os Símbolos e o Inconsciente

Em diversas situações da vida humana, os símbolos estão presentes. Encontra-se símbolos tanto em ocasiões corriqueiras como no ato de apertar as mãos, quanto em momentos marcantes na vida como a troca de alianças na cerimônia de casamento. Todavia, muitas pessoas, caso interrogadas, podem não saber definir os significados desses atos simbólicos.

Segundo Jung (2008), o ser humano pode usar os seus sentidos para perceber e entender o que o cerca, contudo, esse entendimento nunca é pleno ou completo, posto que as capacidades dos nossos sentidos são limitadas. Desse modo,

[...] há aspectos inconscientes na nossa percepção da realidade. O primeiro deles é o fato de que, mesmo quando os nossos sentidos reagem a fenômenos reais, a sensações visuais e auditivas, tudo isto, de certo modo, é transposto da esfera da realidade para a da mente. Dentro da mente estes fenômenos tornam-se acontecimentos psíquicos cuja natureza extrema nos é desconhecida (pois a psique não pode conhecer sua própria substância). Assim, toda experiência contém um número indefinido de fatores desconhecidos, sem considerar o fato de que toda realidade concreta sempre tem alguns aspectos que ignoramos desde que não conhecemos a natureza extrema da matéria em si (Ibid., p.21).

Apesar dessa limitação humana, enquanto seres pensantes e reflexivos, temos a necessidade de dar significado às coisas com as quais nos relacionamos. Isto acontece não só para podermos conhecer melhor essas coisas, como também para que seja possível comunicarmos. Para Jung (2008), os símbolos existem para que possamos expressar “conceitos que não podemos definir ou compreender integralmente”.

Há de se ressaltar a diferença entre símbolos e sinais. Por ser algo arbitrário e artificial, o sinal “é sempre menos do que o conceito que ele representa” (Ibid., p. 55), já o símbolo, por sua vez, enquanto algo natural e espontâneo “significa sempre mais do que o seu significado imediato e óbvio” (Idem). Pode-se descrever essa diferença também da seguinte forma: o sinal é uma produção consciente, enquanto que o símbolo é inconsciente. As placas de trânsito, por exemplo, são sinais criados conscientemente pelo ser humano para indicar como o motorista deve se comportar.

As palavras, seja em sua expressão oral ou escrita, podem ser consideradas símbolos, todavia, para os fins deste trabalho considera-se símbolo conforme a perspectiva de Jung (2008). Para este autor, símbolo é algo cujo significado ultrapassa o que é óbvio. O uso de círculos, por exemplo, na construção de cidades não é apenas uma escolha estética, remete a um desejo de integração da psique, de equilíbrio entre consciente e inconsciente.

Certos acontecimentos são absorvidos subliminarmente pela percepção humana. Estes só são entendidos em uma espécie de segundo pensamento que pode ser o sonho. Desse modo, o sonho pode revelar “[...] o aspecto inconsciente de ocorrências psíquicas conscientes” (Ibid., p. 23). Todavia, não é somente através do sonho que se pode chegar ao significado além do “manifesto e imediato” que há no símbolo.

Para Frutiger (1999, p. 203), o conteúdo simbólico é:

[...] um valor implícito, um intermediário entre a realidade reconhecível e o reino místico e invisível da religião, da filosofia e da magia, estendendo-se, portanto, desde o que é essencialmente compreensível até o campo do inconsciente.

O inconsciente, conforme Jung (2008), por seu inextricável papel de reter o desconhecido dentro de nós, é justamente a principal origem dos símbolos. Foi partindo desta ideia que Jung escolheu como objeto de estudo os sonhos. Nestes o inconsciente têm papel preponderante e, portanto, o conteúdo torna-se extremamente simbólico. Entretanto, é importante destacar que “[...] os símbolos não ocorrem apenas nos sonhos; aparecem em todos os tipos de manifestações psíquicas. Existem pensamentos e sentimentos simbólicos, situações e atos simbólicos” (Ibid., p. 55). Desse modo, também pode-se afirmar que os símbolos estão presentes em diversas expressões humanas como na religião e na arte.

Os símbolos **naturais** são diferenciados dos símbolos **culturais** para Jung (2008). Enquanto que os do primeiro grupo “[...] são derivados dos conteúdos inconscientes da psique e, portanto, representam um número imenso de variações das imagens arquetípicas essenciais” (Ibid., p. 93), os do segundo são:

[...] aqueles que foram empregados para expressar “verdades eternas” e que ainda são utilizados em muitas religiões. Passaram por inúmeras transformações e mesmo por um longo processo de elaboração mais ou menos consciente, tornando-se assim imagens coletivas aceitas pelas sociedades civilizadas” (Idem).

Neste trabalho, vale salientar, são estudados símbolos presentes no universo da arte, que são, portanto, culturais. Apesar destes não terem o mesmo nível de conteúdo inconsciente dos naturais, sabe-se que retêm grande parte da sua numinosidade¹ original — já que são derivados da mesma origem — e que são capazes, portanto, de “evocar reações emotivas profundas” (Idem).

A origem em comum tanto dos símbolos naturais quanto dos culturais é o arquétipo. Segundo Jung (2008), o arquétipo é uma tendência iva para formar “[...] representações de um motivo — representações que podem ter inúmeras variações de detalhes — sem perder a sua configuração original” (Ibid., p. 67). Os arquétipos são encontrados em representações que se repetem em diversas épocas e culturas e que mantêm a mesma essência. Mestre dos Magos da animação “Caverna do Dragão”; a entidade Preto-Velho da Umbanda; e Mestre Yoda da série de filmes “Guerra nas Estrelas”; todos são representações do arquétipo do velho sábio.

Volger (2006) afirma que o arquétipo “[...] é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história” (Ibid., p.48). Este autor entende os arquétipos como funções que os personagens desempenham temporariamente para obter certos objetivos na história. Vogler (2006) apresenta uma sistematização dos principais arquétipos presentes nas narrativas modernas de histórias, estes seriam:

- **Herói:** personagem que se sacrifica pelo benefício de outros.
- **Velho(a) sábio:** personagem que ajuda ou treina o herói.
- **Guardião do limiar:** personagem que é obstáculo para a missão do herói.
- **Arauto:** personagem que anuncia a vinda de mudanças e impele o herói à aventura.
- **Camaleão:** personagem que apresenta mudanças e traz dúvidas ao herói.
- **Sombra:** são os vilões, antagonistas ou inimigos do herói.
- **Pícaro:** personagem cômico que alerta para uma necessidade de mudança.

¹ Entende-se por “numinosidade” na obra de Jung a energia psíquica, o impacto emocional do símbolo.

Não obstante à sistematização de Vogler (2006), é importante entender que “[...]existem muitos outros arquétipos — tantos quantas são as qualidades humanas que podem ser dramatizadas numa história” (Ibid., p. 50).

Segundo Jung (2008), os arquétipos só tem relevância “[...] quando se tenta descobrir, pacientemente, por que e de que maneira eles têm significação para um determinado indivíduo vivo” (Ibid., p. 96). Para os fins deste trabalho, considera-se que também é relevante estudar arquétipos e símbolo quando sua significação está associada a uma sociedade ou cultura. Isto porque “[...] os arquétipos criam mitos, religiões e filosofias que influenciam e caracterizam nações e épocas inteiras” (Ibid., p. 79).

Há de se perceber que o interesse de Jung por estudar o indivíduo é natural ao ofício do psicólogo. Todavia, no contexto da arte e do design é mais pertinente o estudo do impacto dos símbolos no coletivo, posto que os objetos que são criados pelo ser humano só têm expressão quando assimilados pela sociedade.

4.2. Simbolismo na Arte

A história do simbolismo mostra que tudo pode assumir uma significação simbólica: objetos naturais (pedras, plantas, animais, homens, vales e montanhas, lua e sol, vento, água e fogo) ou fabricados pelo homem (casas, barcos ou carros) ou mesmo formas abstratas (os números, o triângulo, o quadrado, o círculo). De fato, todo o cosmos é um símbolo em potencial (Ibid., p. 232).

O homem cria símbolos a partir dos objetos e isso lhes dá uma importância psicológica. Pedras em forma bruta foram consideradas moradas de espíritos e/ou objetos de veneração religiosa para sociedades primitivas. Em muitos santuários de pedras, a divindade é representada por várias pedras em organizações precisas (JUNG, 2008).

Se, conforme Jung (2008), “o papel dos símbolos religiosos é dar significação à vida do homem” (p. 89), é pertinente considerar que os símbolos na arte têm idêntica importância. Isto porque entre a história da arte e da religião há uma interligação que “[...] é o registro deixado por nossos antepassados dos símbolos que tiveram especial significação para eles [...]” (p. 232). Além disso, pode-se destacar que atualmente “[...] continua a existir viva interação entre religião e arte” (Idem). Deste modo, fica clara a relevância dos símbolos presentes na arte, seja pintura, escultura ou animação.

Para Aumont (2008), a produção de imagens, assim como as demais produções humanas, visa estabelecer uma relação com o mundo. Tal relação pode ocorrer principalmente de três formas: o modo **simbólico**; o modo **epistêmico**; e modo **estético**. No primeiro modo, encontram-se as imagens como a cruz cristã, que são “[...] capazes de dar acesso à esfera do sagrado pela manifestação mais ou menos direta de uma presença divina” (Ibid., p. 80). No modo epistêmico, estão as imagens que ampliam o conhecimento sobre o mundo, tais como mapas e placas. O modo estético, por sua vez, diz respeito às imagens destinadas a agradar quem as observa. Todavia, esse autor destaca que todas as imagens procedem “[...] da esfera do simbólico [...]” (Ibid., p. 81).

Frutiger (2008) trata de diversos símbolos produzidos pelo ser humano. Não apresentando a pretensão de abranger todos os símbolos já criados, o autor aborda aqueles que considera mais importantes, e os divide em dois grandes grupos: **figurativos** e **abstratos**. Entre os figurativos destacam-se como motivo animais, plantas e a forma humana que, para o citado autor, não guarda conteúdo em si mesma, apenas quando associada a objetos ou ações. Já entre os símbolos abstratos, são ressaltados a cruz, o nó e o círculo. Listamos a seguir alguns símbolos — e seus respectivos significados — destacados pelo autor:

- **Aves:** são associadas ao celestial, a algo que está além da vida.
- **Serpente:** simboliza vida e morte, remete a imortalidade e renascimento.
- **Árvore:** símbolo de união entre céu e terra, de vida, de sabedoria.
- **Cruz:** expressa perfeição, equilíbrio, estabilidade.
- **Nó:** relaciona-se tanto à ideia de caminho árduo, quanto de nascimento.
- **Círculo:** símbolo básico para o sol, o universo, o eterno retorno.

Conforme Jung (2008), em grande parte das religiões, o simbolismo animal representa papéis importantes. O animal representa a natureza instintiva humana. Todavia, o homem é capaz de controlar seu instinto. “O homem primitivo precisa domar o animal que há dentro dele e torná-lo um companheiro útil; o homem civilizado precisa cuidar do seu eu para dele fazer um amigo” (Ibid., p. 239).

O círculo, de acordo com Jung (2008), expressa a “totalidade da psique em todos os seus aspectos” (Ibid., p. 240). Uma derivação do círculo é a *mandala*. Muitas cidades, desde a Roma antiga e das cidades medievais até a atual Washington (EUA) foram construídas em forma de *mandala*.

Toda construção, religiosa ou secular, baseada no plano de uma *mandala* é uma projeção da imagem arquetípica do interior do inconsciente humano sobre o mundo exterior. A cidade, a fortaleza e o templo tornam-se símbolos da unidade psíquica e, assim, exercem influência específica sobre o ser humano que entra ou que vive naquele lugar (JUNG, 2008, p. 243).

Pode-se observar nessa breve descrição de alguns dos símbolos mais recorrentemente produzidos pelo ser humano que há uma variação em seus significados. É com base nessa observação que Jung ressalta que a interpretação dos símbolos:

[...] requer inteligência. Não pode ser transformada em um sistema mecânico que vai, depois, servir de recheio a cérebros desprovidos de imaginação. [...] Ninguém com suficiente experiência neste campo poderá negar a existência de normas práticas bastante úteis, mas que devem ser aplicadas com inteligência e prudência (JUNG, 2008, p. 92).

Segundo Jung (2008), Herbert Kühn estabeleceu uma distinção entre estilo **imaginativo** e estilo **sensorial**. Enquanto que o estilo sensorial reproduz o assunto de modo direto, o estilo imaginativo apresenta uma fantasia, algo irreal e onírico, por vezes abstrato.

Na arte moderna, para Jung (2008), houve uma ênfase no estilo imaginativo, todavia, em duas direções opostas. Enquanto que nos objetos *ready-made* de Marcel Duchamp o extremo realista é o que estimula a imaginação, a arte puramente geométrica de pintores como Kazimir Malevich, por sua vez, levavam a imaginação ao extremo abstrato.

O aparecimento da pintura abstrata fez com que a arte pictórica deixasse de ser considerada tão ligada à representação como o foi durante séculos. [...] [Nesse momento] cada vez mais sensíveis aos valores específicos do material pictórico e de sua organização plástica, pintores e teóricos acabaram vendo, nesse material plasticamente trabalhado, a única realidade da pintura, ficando a representação relegada à categoria de subproduto, às vezes decididamente indesejável (AUMONT, 2006, p. 273).

4.3. Simbolismo e Linguagem Visual

Nos registros mais antigos do ser humano, já se encontram as primeiras representações visuais. Desde tão distantes tempos, as sociedades humanas não pararam de produzir

informações visuais. As tecnologias mudaram, mas a necessidade de expressão e comunicação por meio de símbolos visuais permanece.

É importante ter em mente que “a evolução da linguagem começou com imagens, avançou rumo aos pictogramas, cartuns auto-explicativos e unidades fonéticas, e chegou finalmente ao alfabeto [...]” (DONDIS, 1997, p. 14). Tal perspectiva deixa evidente que a linguagem textual é também visual, já que o alfabeto deriva do pictograma. É importante perceber que, desde as pinturas rupestres até os gráficos computadorizados, a imagem visual:

[...] tem por função primeira garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual: ela desempenha papel de *descoberta do visual*. [...] [Isto] é essencial para nossa atividade intelectual: o papel da imagem é permitir que essa relação seja aperfeiçoada e mais bem dominada (AUMONT, 2006, p. 81).

Este ponto de vista deixa claro a importância da linguagem visual para a humanidade, que a utiliza não só para conseguir comunicar-se, como também, e de modo mais profundo, pode ampliar sua capacidade intelectual ao utilizá-la. Todavia, deve-se compreender quão delicado é o processo de interpretação dos símbolos presentes nas representações visuais. Para Aumont (2006, p. 250), “as imagens, visíveis de modo aparentemente imediato e inato, nem por isso são compreendidas com facilidade”. Perspectiva similar é apresentada por Wong (2010), quando afirma que “diversamente da linguagem falada ou escrita, cujas regras gramaticais são mais ou menos estabelecidas, a linguagem visual não tem nenhuma lei evidente” (Ibid., p. 43).

Voltamos, então, à questão do significado além do óbvio, que concentra no símbolo uma energia psíquica ou numinosidade. É este o significado que foi investigado na análise apresentada no presente trabalho. Sem o valor simbólico, os registros visuais produzidos pelo ser humano teriam pouca relevância. “Toda representação é relacionada por seu espectador — ou melhor, por seus espectadores históricos e sucessivos — a enunciados ideológicos, culturais, em todo caso simbólicos, sem os quais elas não tem sentido” (AUMONT, 2006, p. 248).

Conforme Jung (2008), o que se utiliza para a interpretação de um sonho é o seu material claro e visível. A arte visual, portanto, oferece material próprio a uma análise simbólica, já que apresenta elementos claros e visíveis. Pode-se nomear de elementos visuais aqueles que compõem a linguagem visual. Tais elementos visuais, para Wong (2010, p. 43), são os seguintes:

- **Formato:** característica principal da forma (geométrica, orgânica, etc.).
- **Tamanho:** medida e proporção do que podemos ver.
- **Cor:** aspecto da luz relacionado a três fatores: matiz, saturação e brilho.
- **Textura:** característica da superfície de um formato.

A partir das considerações registradas neste capítulo a respeito dos símbolos e sua interação com a linguagem visual (aspecto enfatizado neste último tópico), foi desenvolvida a análise que é descrita nos próximos capítulos. Em outras palavras, classificou-se os elementos visuais presentes no vestuário — que foi analisado enquanto símbolo cultural — dos principais personagens da animação “As Bicicletas de Belleville”.

5. METODOLOGIA

Apresenta-se neste capítulo detalhamentos sobre a abordagem e os procedimentos metodológicos utilizados para realizar a análise do vestuário dos personagens da animação “As Bicicletas de Belleville”. Também apresenta-se a amostragem, que, no caso, diz respeito a como foi feita a seleção dos personagens que foram analisados.

5.1. Abordagem

O estudo apresentado neste trabalho foi elaborado por meio de uma abordagem hipotético-dedutiva, cuja principal hipótese era a de que o vestuário na animação “As Bicicletas de Belleville” é essencial para a criação dos personagens, e para a composição do ambiente.

Segundo Lakatos e Marconi (2005), trabalhar de modo hipotético-dedutivo abrange essencialmente três fases: identificar um problema; elaborar uma solução provisória; eliminar os erros na solução. Considera-se que este modelo descreve de modo suficiente o esquema geral do trabalho descrito no presente texto.

5.2. Procedimentos

Pode-se afirmar que a principal técnica utilizada foi a pesquisa documental. Por meio desta, foi realizada uma análise descritiva, que utilizou imagens coletadas não só da animação em si como também de cartazes e de outros produtos associados à animação estudada.

Para dar suporte à análise aqui realizada foram usados o método histórico e o método comparativo. Conforme Lakatos e Marconi (2005, p.107), “o método histórico preenche os vazios dos fatos e acontecimentos, apoiando-se em um tempo, mesmo que artificialmente reconstruído”. Já em relação ao método comparativo Lakatos e Marconi (2005) destacam que é o estudo entre as semelhanças e diferenças entre objetos, estruturas ou sistemas.

É um tempo reconstruído que se encontra em “As Bicicletas de Belleville” e foi a partir da comparação entre a animação e os registros encontrados na revisão de literatura, exposta nos capítulos anteriores, que foi possível identificar as relações entre a reconstrução feita no filme e o conhecimento que se tem sobre a época retratada.

Para realizar esse estudo comparativo, foi decomposto o vestuário de cada personagem a partir da taxonomia apresentada no tópico “3.2. Elementos do Vestuário”. Cada item do vestuário foi identificado como peça-chave ou acessório e se estava relacionado ou com a parte superior do corpo, ou com a parte inferior do corpo, ou com o corpo inteiro.

Outra referência para a decomposição foram os elementos visuais listados por Wong (2010), todavia, foram feitas adaptações. O item “textura”, conforme é apresentado no próximo capítulo, foi encontrado em apenas um dos personagens, no caso, Madame Souza.

Uma característica intrínseca do tipo de animação em questão é a complexidade de formas com que cada personagem foi desenhado. Isso dá à animação uma riqueza visual, todavia, em consequência disso, os itens “formato” e “tamanho” não puderam ser aplicados em todos os casos. Isto porque o desenho de cada personagem é complexo e apresenta diversas características de formato além de uma interação de tamanhos, se consideradas as diversas partes que compõem cada personagem (nariz, olhos, mãos, pés, braços, etc.) e cada elemento do vestuário. No suéter de Champion quando criança, por exemplo, as formas nas mangas são arredondadas, mas a gola em “V” faz um ângulo.

A cor foi o único elemento listado por Wong (2010) cuja presença é nítida e identificável para cada elemento do vestuário. Dessa forma foram identificadas as cores presentes no vestuário de cada personagem, havendo, inclusive, uma identificação por cada elemento, como está exposto no próximo capítulo.

Uma vez concluída essa decomposição, foram identificados quais elementos do vestuário apresentavam relação com os anos 1930. Isso foi realizado a partir do referencial teórico exposto no capítulo “2. A Década de 1930”.

O passo final da análise para cada um dos personagens foi a interpretação dos aspectos simbólicos presentes no vestuário. Neste último ponto, foram aplicados os conceitos sobre símbolos e arquétipos de Jung (2008) apresentados no segundo capítulo. Foram também utilizados os arquétipos listados por Volger (2006), além de outras referências complementares como, por exemplo, Frutiger (2008).

5.3. Amostragem

Para realizar a análise descrita neste trabalho, foram selecionados nove personagens da animação “As Bicicletas de Belleville”. Os personagens em questão foram:

- As Trigêmeas (são três personagens)
- Madame Souza
- Champion quando criança
- Champion quando adulto
- O Chefe da Máfia
- Os Mafiosos
- O Mecânico

O principal critério usado para a seleção destes personagens foi o da importância para a narrativa presente na animação estudada. A identificação desta importância esteve relacionada com três fatores: função na narrativa; distinção dos outros; e número de cenas em que aparece. A partir destes fatores, foram formuladas as seguintes perguntas:

- A narrativa seria prejudicada pela ausência da função do personagem?
- O personagem apresenta uma nítida distinção em relação aos outros personagens?
- O personagem aparece em mais de uma cena?

Para cada personagem potencialmente considerado como importante para a narrativa, foram aplicadas as três perguntas listadas. Os personagens selecionados foram aqueles em que as respostas foram positivas para todas as questões. Em outras palavras, selecionou-se os personagens cuja ausência prejudicaria a narrativa, que apresentam uma distinção nítida em relação aos outros, e que aparecem em mais do que uma cena.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresenta-se a análise dos personagens da animação “As Bicicletas de Belleville” neste capítulo. Tal análise, conforme descrito no capítulo anterior, foi composta por três etapas: decomposição dos elementos do vestuário; aspectos relacionados à década de 1930; e aspectos simbólicos. Foram analisados nove personagens, que estão apresentados em sete tópicos, uma vez que três dos nove personagens foram analisados em conjunto.

6.1. As Trigêmeas

Antes de iniciar a análise das personagens trigêmeas é interessante ressaltar que nos créditos seus nomes são indicados (Blanche, Rose e Violette), todavia, em nenhum momento do filme os nomes são citados. Deste modo, não é possível identificar qual nome pertence a qual das personagens em questão.



Figura 5. Cenas com as Trigêmeas. Fonte: AS BICICLETAS (2003).

A indistinção entre essas três personagens parece não ser acidental, visto que o vestuário das três apresenta características extremamente similares. As principais diferenças entre as três

estão no nariz e na cor do vestido. Apesar de cada personagem ter suas peculiaridades, as três são mais significativas enquanto conjunto do que se analisadas como indivíduos isolados.

6.1.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Vestido longo até a altura do tornozelo, com a silhueta delineada. A flor no chapéu e o estilo do salto também reforçam a relação com o vestuário dos anos 1930. Há de se ressaltar que uma das personagens usa plumas no chapéu, calça um sapato bicolor e não faz uso de pele sob os ombros.

É interessante notar a mudança na representação do vestuário dessas personagens da cena inicial, que assemelha-se ao estilo *rubber-hose*, para o restante da animação. Além das rugas de envelhecimento e dos cabelos brancos, a aba do chapéu diminui e não só as luvas como também a maquiagem desaparecem.

Conforme a numeração indicativa na figura, o vestuário das três personagens é composto pelos itens descritos no quadro a seguir. Dos itens listados, apenas o item 3 é uma peça-chave, no caso, para o corpo inteiro, enquanto que os demais itens são acessórios. Os itens 1, 2 e 5 são referentes à parte superior do corpo, enquanto que o item 5 diz respeito à parte inferior.

Item	Tipo	Cores	Observações
1. Chapéu	Acessório	Verde, vermelho, violeta e bege	Apresenta aba curta, faixa e uma flor.
2. Pele	Acessório	Bege	
3. Vestido	Peça-chave	Verde, vermelho, violeta e bege	Tem punhos e barra.
4. Sapatos	Acessório	Verde, vermelho e violeta	Salto baixo com um laço decorativo.
5. Luvas	Acessório	Branco	Aparecem apenas na cena inicial.

Quadro 1. Itens do vestuário das personagens Trigêmeas. Fonte: a autora.

6.1.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

Trata-se de um traje típico dos anos 1930. A silhueta delineada da peça-chave é um exemplo clássico da união entre simplicidade, devido à crise financeira, e elegância, relacionada ao glamour de Hollywood.

Os acessórios, por sua vez, também identificam-se perfeitamente com o estilo dos anos 1930. As peles, os chapéus com flores e as luvas são todos acessórios usados na época. O estilo do salto de duas das Trigêmeas, assim como o sapato bicolor da terceira, também estão de acordo com o vestuário referido.

As cores são componente do vestuário que também reforçam a referência à época. Sendo escurecidas e esmaecidas, remetem a um momento sombrio, assim como as do citado período.

6.1.3. Aspectos simbólicos

Assim como os demais personagens que foram analisados, a caricatura — ou seja, o exagero nas formas do rosto e do corpo — é constante. Esse tipo de representação remete ao estilo imaginativo, pois esse modo de expressão gráfica favorece a imaginação em detrimento de uma representação realista.

As Trigêmeas apresentam quase que o mesmo vestuário tanto na cena inicial (anos 1930) quanto no resto do filme (anos 1950). Deste modo, pode-se considerar que as Trigêmeas, assim como alguns outros elementos do filme, pararam no tempo. Seus corpos envelheceram e elas encontram-se em uma decadente realidade, mas continuam a trabalhar como cantoras. Apesar dos diversos traços de velhice evidentes nessas personagens, elas ainda se mostram incrivelmente ativas.

Por um lado, o envelhecimento e o empobrecimento das personagens mostram que elas estão desgastadas e próximas ao fim da vida. Por outro lado, seu comportamento é ativo, seja nas apresentações que fazem, seja na forma como enfrentam os vilões da história. Há nessas personagens a presença de vários arquétipos. Mostram-se velhas sábias quando ajudam Madame Souza a sobreviver em Belleville, são pícaros ao entreter a platéia e são aliados do herói (Madame Souza) que salva a vítima (Champion).

As cores escurecidas e esmaecidas, por sua vez, fazem referência não aos anos 1930, mas também a uma atmosfera sombria. Belleville é mostrada como uma cidade dominada por mafiosos e povoada por pessoas obesas. As Trigêmeas moram em um apartamento escuro, pequeno, têm uma péssima vizinhança, e, além disso, alimentam-se com sapos.

6.2. Madame Souza



Figura 6. Cenas com Madame Souza. Fonte: AS BICICLETAS (2003).

6.2.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Madame Souza é uma senhora portuguesa e apresenta características físicas peculiares que influem diretamente não só em seu vestuário como também na percepção desse. Tendo uma das pernas bem mais curta que a outra, é difícil determinar qual é a altura da barra de sua saia. Também por apresentar essa diferença no tamanho das pernas, um dos sapatos torna-se expressivamente maior que o outro. Além disso, essa personagem usa óculos de grau, que indicam alguma espécie de problema oftalmológico.

Conforme a numeração indicativa na figura, o vestuário de Madame Souza é composto pelos itens descritos no quadro a seguir. Os itens 1, 2, 3 e 4 são referentes à parte superior do corpo, enquanto que os itens 5 e 6 à inferior.

Item	Tipo	Cores	Observações
1. Óculos	Acessório	Marrom	As hastes superiores funcionam como sobrancelhas.
2. Colete	Peça-chave	Verde	O tom escuro e a textura sugerem que é feito de algum material pesado com lã.
3. Brincos	Acessório	Branco	Longos e pendulares, contrastam com a baixa estatura da personagem.
4. Suéter	Peça-chave	Marrom	Tem um remendo no cotovelo em tom suavemente mais claro.
5. Saia	Peça-chave	Cinza	Corte reto sem decorações.
6. Sapatos	Acessório	Marrom	O pé direito tem uma grande plataforma.

Quadro 2. Vestuário da personagem Madame Souza. Fonte: a autora.

6.2.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

Madame Souza é um personagem que se mostra de modo atemporal. Seu vestuário apresenta itens simples e presentes desde o início do século até os dias atuais. Há um aspecto que remete à classe operária e ao trabalhador do campo, todavia, não há uma evidente demarcação neste sentido. Dessa forma, pode-se concluir que o vestuário dessa personagem não traz características que remetam especificamente aos anos 1930.

6.2.3. Aspectos Simbólicos

O vestuário de Madame Souza, assim como suas características físicas, apresentam o perfil de um personagem potencialmente frágil. Todavia, seu comportamento na história mostra uma personalidade que vai no sentido oposto. Apesar de toda a fragilidade aparente, Madame Souza mostra-se tenaz no treinamento do Champion e parte para encontrá-lo numa viagem pelo oceano em um pedalinho, o que pode ser considerado como uma proeza.

Em uma das cenas finais do filme, Madame Souza confronta o Chefe da Máfia, que está dirigindo um carro, e o derruba da ponte com seu sapato maior. Não só esta atitude como também as citadas anteriormente caracterizam essa personagem como a heroína da história.

Dada sua relação com o personagem Champion, pode-se afirmar que Madame Souza é mãe e mentora. Mãe porque acolhe e cuida de Champion enquanto criança. Mentora porque acompanha e ajuda no treinamento de Champion quando adulto.

É interessante perceber que essa personagem permanece imutável do início ao final da animação. Seu vestuário, assim como sua apresentação física, não apresenta qualquer modificação do momento inicial (anos 1930) para o restante da história (anos 1950). Seus cabelos, por exemplo, são grisalhos no início e depois permanecem no mesmo tom, enquanto que as Trigêmeas tem cabelos escuros que ficam esbranquiçados. Na história, o passar do tempo afeta os outros personagens como as Trigêmeas e Champion, contudo, Madame Souza não sofre qualquer alteração. A imutabilidade dessa personagem, apesar de poder passar despercebida, confere a ela um caráter sobre-humano, o que reforça seu papel de heroína.

Apesar dessa imutabilidade, é mudando de aparência — ou seja, é agindo como um camaleão — que Madame Souza consegue ultrapassar seus obstáculos finais (os Mafiosos) e cumprir sua missão (salvar seu neto Champion).

6.3. Champion (Adulto)

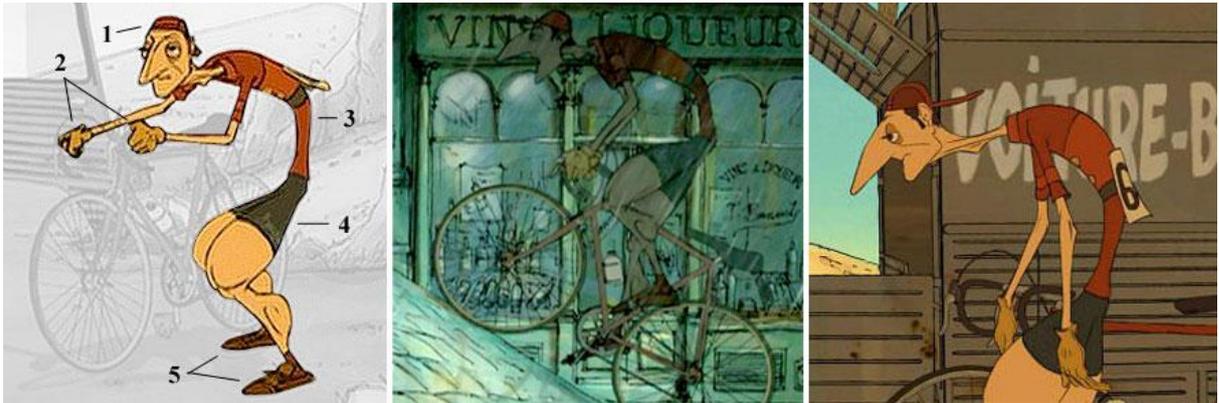


Figura 7. Cenas com Champion (adulto). Fonte: AS BICICLETAS (2003).

6.3.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Em linhas gerais pode-se perceber um vestuário justo e esportivo no personagem Champion, que apresenta uma postura extremamente curvada. Isso parece diminuir sua estatura. Conforme a numeração indicativa na figura, o vestuário deste personagem é composto pelos itens apresentados na tabela a seguir. Desses itens, os de número 1, 2 e 3 dizem respeito à parcela superior do corpo, enquanto que os itens 4 e 5 estão relacionados à inferior.

Item	Tipo	Cores	Observações
1. Boné	Acessório	Vermelho e laranja	A aba extremamente longa acompanha o nariz caricatural.
2. Luvas	Acessório	Amarelo	Parecem ser feitas de couro.
3. Camisa pólo	Peça-chave	Vermelho, laranja, amarelo e cinza	Há um “C” escrito na camisa, que tem listras horizontais e uma modelagem justa.
4. Short	Peça-chave	Cinza	Muito justo, sugere algum tecido sintético como a lycra.
5. Sapatos	Acessório	Marrom (com meias vermelhas)	Tem cadarços e parecem com modelos antigos de tênis em couro.

Quadro 3. Vestuário do personagem Champion (adulto). Fonte: a autora.

6.3.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

É um exemplo típico do traje esportivo informal que é encontrado no personagem Champion. Todo o vestuário deste personagem remete aos novos costumes de vestir-se que surgiram nos anos 1930 e que permanecem até hoje. Isso confere um ar atemporal ao personagem.

6.3.3. Aspectos Simbólicos

O olhar plácido e a postura resignada deste personagem contrastam com sua atividade esportiva, que poderia levar a uma representação mais ativa. Todavia, parece ser a passividade que caracteriza Champion.

Contextualizando esse personagem na história da animação, pode-se afirmar que ele desempenha o papel de vítima a ser salva. Há nesse tocante uma quebra de paradigma, uma vez que, em histórias clássicas como Branca de Neve e A Bela Adormecida, a vítima é uma personagem feminina.

Verificou-se, assim como nas personagens analisadas anteriormente, um paradoxo em Champion. Este personagem é o mais jovem e fisicamente preparado, afinal é um atleta, todavia, no lugar de atuar na história como herói, assume o lugar de vítima.

6.4. Champion (Criança)



Figura 8. Cenas com Champion (criança). Fonte: AS BICICLETAS (2003).

6.4.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Enquanto criança, Champion apresenta um vestuário que remete fortemente ao de Madame Souza, sua avó. Conforme a numeração indicativa na figura, o vestuário deste personagem é composto pelos itens apresentados no quadro a seguir. Os itens 1 e 2 são referentes à parte superior do corpo, enquanto que os itens 3, 4 e 5 têm relação com a parte inferior.

Item	Tipo	Cores	Observações
1. Suéter	Peça-chave	Verde, marrom	Tem remendos marrons nos cotovelos.
2. Camisa pólo	Peça-chave	Rosa	Fica quase que completamente sobreposta pelo suéter.
3. Short	Peça-chave	Marrom	Apresenta estilo de alfaiataria.
4. Meias	Acessório	Rosa	
5. Sapatos	Acessório	Marrom	Tem uma aparência de sapatos de boneca.

Quadro 4. Vestuário do personagem Champion (criança). Fonte: a autora.

6.4.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

Não só o short como também a camisa pólo usados pelo personagem Champion, enquanto criança, são peças cujo uso foi difundido nos anos 1930. As duas peças citadas são roupas que fazem referência à ênfase no esporte que ocorreu nos anos 1930.

6.4.3. Aspectos Simbólicos

Do ponto de vista simbólico, identifica-se explicitamente no vestuário do personagem em questão uma referência a avô, Madame Souza. Sejam nas cores ou na composição do traje em si, há uma analogia direta ao modo de vestir da Madame Souza.

A ligação explícita com Madame Souza indica que as principais características que irão compor a personalidade de Champion enquanto adulto não estão ainda ativas no personagem na infância. Pode-se afirmar, todavia, que seu vestuário mostra que na infância já havia o germen do Champion adulto. Isto porque os trajes com referências esportivas, apesar de não deixarem claro que a criança será um esportista, já fazem alusão ao mundo do esporte, que, no caso de Champion, está restrito ao ciclismo.

A camisa pólo é o único elemento do vestuário de Champion que perdura da sua infância até a idade adulta. Há, todavia, uma mudança de cor. A camisa que tem um tom rosa da infância passa a apresentar cores mais vivas e quentes como laranja, amarelo e vermelho. Tal mudança reforça o aumento da atividade física para o personagem. Todavia, como já citado anteriormente, essa atividade física não tem repercussões sobre a atitude e o comportamento do adulto Champion, que se mostra extremamente passivo.

O olhar triste do personagem em questão evidencia o desconsolo causado pela ausência de seus pais que, pela sugestão presente na história, não estão mais vivos. Independente dos pais de Champion estarem vivos, vê-se uma criança órfã, criada pela avó, e que encontra no ciclismo um meio para atenuar o sofrimento causado pela ausência dos pais.

Assim como em sua versão adulta, o Champion criança mostra-se como uma vítima em potencial, seja pelo semblante triste, seja pela dependência em relação a Madame Souza. A criança em si, enquanto símbolo, significa, em resumo, o gérmen, o embrião, a potencialidade de tudo o que Champion torna-se.

6.5. O Chefe da Máfia



Figura 9. Cenas com o Chefe da Máfia. Fonte: AS BICICLETAS (2003).

6.5.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Este personagem, que está sempre com os olhos fechados, é o responsável pela gerência das atividades ilícitas da máfia francesa de Belleville. Conforme a numeração indicativa na figura, o vestuário deste personagem é composto pelos itens apresentados no quadro a seguir. Todos os itens são referentes à parte superior do corpo.

Item	Tipo	Cores	Observações
1. Boina	Acessório	Vinho	
2. Paletó	Peça-chave	Preto	
3. Piteira	Acessório	Amarelo	Parece ser feita ou banhada a ouro.
4. Gravata	Acessório	Preto	Estilo borboleta.
5. Camisa	Peça-chave	Branco	Contém botões pretos.
6. Abotoaduras	Acessório	Amarelo	Parecem ser feitas ou banhadas a ouro.
7. Luvas (cena central)	Acessório	Marrom	Parecem ser feitas de couro.
8. Anéis (cena à direita)	Acessório	Amarelo	Parecem ser feitas ou banhadas a ouro. Alguns contém pedras, outros não. Há três em cada uma das mãos.

Quadro 5. Vestuário do personagem Chefe da Máfia. Fonte: a autora.

6.5.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

O vestuário desse personagem apresenta uma característica atemporal. Conforme já citado anteriormente no capítulo 2, Braga (2009) afirma que o uso de paletó e calça é comum ao público masculino desde o fim do século XVIII. Portanto, pode-se afirmar que não se encontra nesse personagem um vestuário que faça referência aos anos 1930.

6.5.3. Aspectos Simbólicos

O grande número de acessórios — são seis no total — usado pelo personagem em questão deixa claro a intenção de demonstrar poder aquisitivo, e, em consequência, poder sobre os outros. O amarelo, que nesse caso simboliza ouro, intensifica ainda mais a ênfase no poder aquisitivo e no materialismo existente no Chefe da Máfia.

A boina parece funcionar como um símbolo da França, já que a máfia na história é francesa. Apesar da boina não ser explicitamente algo próprio da França, como é o consumo de vinho, foi nesse país que a produção industrial desse tipo de acessório teve início. Além disso, são comuns as associações estereotípicas à população francesa nas quais aparece uma boina preta ou vermelha.

As pernas do personagem Chefe da Máfia praticamente não são mostradas nas cenas em que ele aparece. Deste modo, não é possível verificar o vestuário que é usado na parte inferior do

corpo. Todavia, pode-se inferir que são calças pretas por dois motivos: todos os personagens que integram a máfia francesa no filme estão vestidos com calças pretas; o vestuário da parte superior do corpo (paletó, camisa, gravata) sugere o uso de calças.

No âmbito simbólico, a ocultação das pernas desse personagem ressalta uma grande dependência da força física dos Mafiosos (personagens cuja análise encontra-se no próximo tópico). Quando acompanhado dos Mafiosos, pode-se ver as pernas e os pés destes, mas não se vêem nem os pés nem as pernas do Chefe da Máfia.

Outra característica simbólica marcante nesse personagem está no fato dele estar sempre com os olhos fechados. Considerando que suas atividades principais são ilícitas, pode-se inferir que o fechar dos olhos significa uma falta de consciência com relação à negatividade dos crimes cometidos.

Em geral, e de modo independente de suas limitações físicas, o Chefe da Máfia é o líder do grupo criminoso. Os acessórios em seu vestuário reforçam sua posição de liderança, enquanto que sua expressão facial indicam sua ligação com o crime. O conjunto desses fatores colocam inevitavelmente esse personagem no posto de grande vilão da história.

6.6. Os Mafiosos



Figura 10. Cenas com os Mafiosos. Fonte: AS BICICLETAS (2003).

6.6.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Mais do que um único personagem, encontra-se analisado neste tópico um tipo de personagem que aparece em várias cenas do filme. Os mafiosos são a força bruta, a massa de

manobra que executa os crimes arquitetados pelo Chefe da Máfia. Conforme a numeração indicativa na figura, o vestuário deste personagem é composto no quadro a seguir. Os itens 1, 3, 4, 7 e 8 são referentes à parte superior do corpo, enquanto que os itens 5 e 6 têm relação com a parte inferior e apenas o item 2 refere-se ao corpo inteiro.

Item	Tipo	Cores	Observações
1. Óculos escuros	Acessório	Preto	
2. Sobretudo	Peça-chave	Preto	
3. Gravata	Acessório	Preto	
4. Camisa	Peça-chave	Branco	
5. Calça	Peça-chave	Preto	
6. Sapatos	Acessório	Preto	O bico é fino.
7. Luvas (cena central)	Acessório	Marrom	Parecem ser feitas de couro.
8. Abotoaduras (cena à direita)	Acessório	Amarelo	Parecem ser feitas ou banhadas a ouro.

Quadro 6. Vestuário dos personagens identificados como Mafiosos. Fonte: a autora.

6.6.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

Nesses personagens, assim como no Chefe da Máfia, encontra-se um vestuário, de certo modo atemporal, ou seja, é um vestuário que pode ser encontrado desde o fim do século XVIII até os dias atuais. Desta forma, também não se pode afirmar que nesse personagem o vestuário faz referência aos anos 1930.

6.6.3. Aspectos Simbólicos

O vestuário desses personagens evidencia uma relação direta com o Chefe da Máfia. A predominância do preto, assim como a composição de paletó, camisa, gravata e calça, são itens análogos aos usados pelo Chefe da Máfia. Há também, em termos de acessórios, a repetição das abotoaduras e das luvas.

De forma similar à expressão facial do Chefe da Máfia, os Mafiosos apresentam seus olhos sempre fechados. Por usarem óculos escuros, isso não é perceptível em todas as cenas do filme, todavia, esses óculos têm o mesmo sentido dos olhos fechados porque funcionam impedindo que a luz, em sua intensidade plena, alcance os olhos. Infere-se também que os

olhos fechados indicam, da mesma forma, uma falta de consciência com relação ao aspecto negativo do comportamento criminoso.

O aspecto corporal dos Mafiosos é marcado por uma forma retangular. Linhas ortogonais podem transmitir estabilidade, todavia, o retângulo com que os Mafiosos se apresentam está relacionado com a frieza e a brutalidade com que esses personagens comportam-se. Isso também está presente nos sapatos de bico fino, pois a agudeza de ângulos remete, neste caso, à agressividade dos personagens em questão.

Por simbolizarem a força bruta do crime organizado, pode-se dizer que representam também os grandes obstáculos (assim como a travessia no oceano) pelos quais a heroína terá de passar para salvar a vítima. É nesse sentido que os Mafiosos funcionam na história como guardiões de limiar. Segundo Vogler (2006), “[...] os vilões das histórias muitas vezes se apóiam em subalternos, como porteiros, guarda-costas, sentinelas ou mercenários, para protegê-los e avisá-los sempre que um herói aproxima-se do Limiar da fortaleza do vilão” (Ibid., p. 71).

6.7. O Mecânico



Figura 11. Cenas com o Mecânico. Fonte: AS BICICLETAS (2003).

6.7.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Este personagem atua como um subalterno da máfia. Seu trabalho consiste em manter em funcionamento a máquina na qual os ciclistas sequestrados disputam uma corrida sem que se desloquem. Conforme a numeração indicativa na figura, o vestuário deste personagem é composto pelos seguintes itens:

Item	Tipo	Cores	Observações
1. Chapéu	Acessório	Cinza	Remete ao estilo fedora.
2. Jaqueta	Peça-chave	Amarelo	
3. Jardineira	Peça-chave	Azul e Amarelo	Parece ser feita em jeans e tem botões que parecem feitos ou banhados a ouro.
4. Camisa	Peça-chave	Verde	Contém um botão.
5. Sapatos	Acessório	Marrom	O bico é arredondado.

Quadro 7. Vestuário do personagem identificado como Mecânico. Fonte: a autora.

6.7.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

O estilo mais causal, marcado pelo uso do jeans, dá a este personagem uma característica que remete fortemente aos anos 1950. Desta forma, pode-se afirmar que este personagem não faz parte do grupo que faz referência aos anos 1930. Vale ressaltar, no entanto, que o estilo fedora, presente no chapéu usado pelo Mecânico, era presente nos anos 1930 e perdurou até os anos 1950, quando o uso de chapéus masculinos, conforme Pendergast e Pendergast (2003), começa a diminuir.

6.7.3. Aspectos Simbólicos

Esgueirando-se embaixo da máquina, o Mecânico engraxa e ajusta os parafusos para certificar-se de que esse equipamento usado para apostas ilícitas esteja sempre em funcionamento. Sua jardineira, que parece ser feita de jeans, reforça o que seu comportamento já deixa claro, o Mecânico é um operário, um trabalhador, alguém que depende do próprio esforço para sobreviver.

Além das características do vestuário, as feições, a estatura e os sons relacionados ao Mecânico aludem a um rato. O simbolismo animal, conforme Jung (2008), faz menção à natureza instintiva humana. Há, nesse caso, uma exacerbação do vínculo animal-humano, já que é um ser humano com características de animal. Em acréscimo, devido ao seu comportamento e ao seu vestuário, pode-se afirmar que no Mecânico está simbolizado o instinto de sobrevivência.

O rato é um animal que remete a uma vasta simbologia. Em geral, os ratos são associados a coisas negativas como a sujeira, a doença e o roubo. A reflexão sobre esse personagem no

contexto da animação levou à conclusão de que são justamente esses aspectos negativos que são ressaltos pelo símbolo do rato.

Assim como o rato, o Mecânico está em um ambiente sujo pela graxa e pelo crime cometido por seu patrão, que é responsável pelo sequestro de Champion. Trabalhando de modo indiferente às ações de seu empregador, é a conivência ao crime que define simbolicamente este personagem.

A aparência do Mecânico, além de fazer referência ao rato, também lhe dá um tom cômico que remete ao arquétipo do pícaro. Conforme Vogler (2006), “[...] os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo” (Ibid., p. 87). Nesse caso, todavia, o Mecânico não alerta explicitamente uma mudança, mas é veículo para a mudança, pois é através dele que Madame Souza consegue acabar com os planos da máfia.

6.8. Análise Geral dos Personagens

Após a análise individual dos nove personagens constante nos tópicos anteriores, apresenta-se a seguir uma visão geral do que foi analisado. É a perspectiva mais ampla constante neste tópico que permitiu encontrar as respostas para os questionamentos que motivaram o desenvolvimento deste trabalho.

De modo breve, pode-se dizer que a análise evidenciou que o vestuário dos personagens exerce grande influência em relação ao clima da história. Também verificou-se que o vestuário na animação “As Bicicletas de Belleville” é importante para evidenciar alguns traços do comportamento e da personalidade dos personagens.

A complexidade de cores e detalhes encontrados na análise deixa claro que houve um cuidado na concepção de cada um dos personagens. É importante salientar que a preocupação com os detalhes é fundamental na produção de qualquer material comunicativo de boa qualidade.

6.8.1. Decomposição dos Elementos do Vestuário

Como pode ser observado na Figura 12, alguns dos itens que compõem o vestuário dos personagens analisados repetem-se. No entanto, dezessete — um pouco menos do que a

metade — dos quarenta e dois itens analisados não se repetem entre os nove personagens analisados. Isso mostra que o vestuário é bem diversificado e favorece a individualidade dos personagens. Mesmo no caso das Trigêmeas, em que essa individualidade é atenuada posto que todas usam vestidos similares, há uma diferenciação por cores.

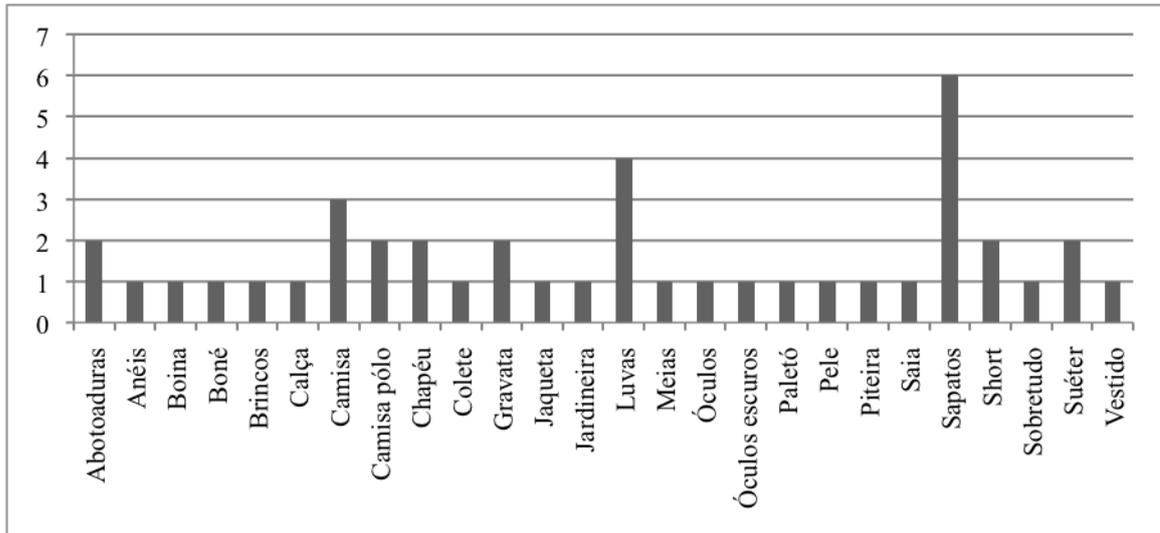


Figura 12. Repetição dos itens de vestuário nos personagens. Fonte: a autora.

Em relação à taxonomia dos itens identificados, conforme apresentado na Figura 13, há uma marcada predominância de acessórios. Essa ênfase nos acessórios está relacionada com o caráter distintivo e comunicativo que tais itens possuem.

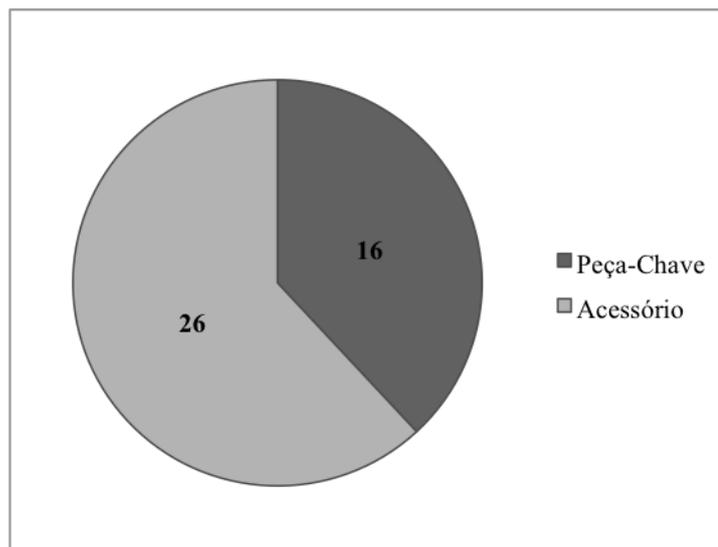


Figura 13. Taxonomia geral do vestuário dos personagens. Fonte: a autora.

Afirma-se que os acessórios tem maior poder comunicativo porque deixam bem marcadas as características principais do comportamento dos personagens. Por outro lado, as peças-chave, em geral, são mais neutras em termos de personalização.

Na Figura 14 é apresentada a relação entre os elementos do vestuário e as partes do corpo às quais esses fazem referência. Ficou evidente que a grande maioria dos elementos do vestuário está relacionada com a parte superior do corpo. Isso mostra que há uma valorização da parte superior. Tal valorização era esperada uma vez que é na parte superior do corpo que se encontra o rosto, parte do corpo fundamental para a definição da expressão do personagem e que, portanto, carrega um alto poder comunicativo.

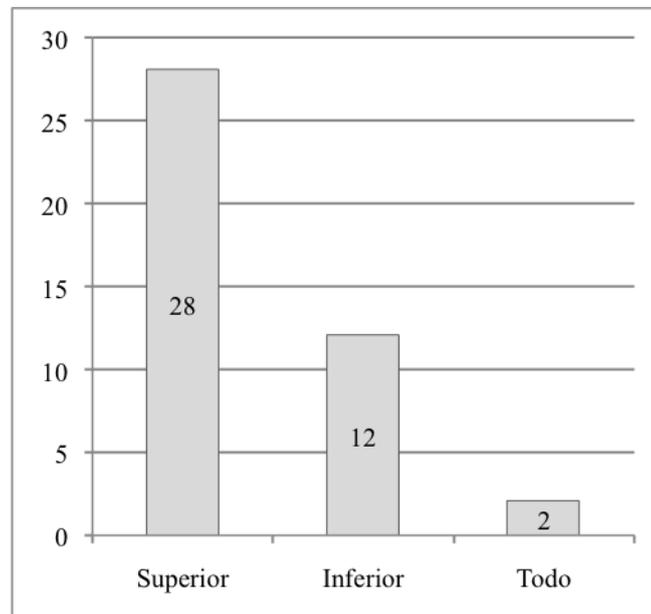


Figura 14. Relação do vestuário com as partes do corpo. Fonte: a autora.

As cores que predominam no vestuário dos personagens, como consta na Figura 15, são Marrom, Amarelo, Preto, Verde e Vermelho. Encontra-se nesse conjunto uma ênfase em matizes quentes, porém, esmaecidos, isto é, com baixa saturação. Isso também pode ser observado em uma análise mais geral da animação, já que essas cores podem ser vistas em abundância no cenário.

Nas cores citadas, encontra-se em essência um conjunto de cores próximas. Isso indica uma certa “monotonia”, que Goethe (1993) descreve como uma combinação sem característica. No

contexto da animação, pode-se dizer que o conjunto das cores mais usadas no vestuário dá um ar decadente à história.

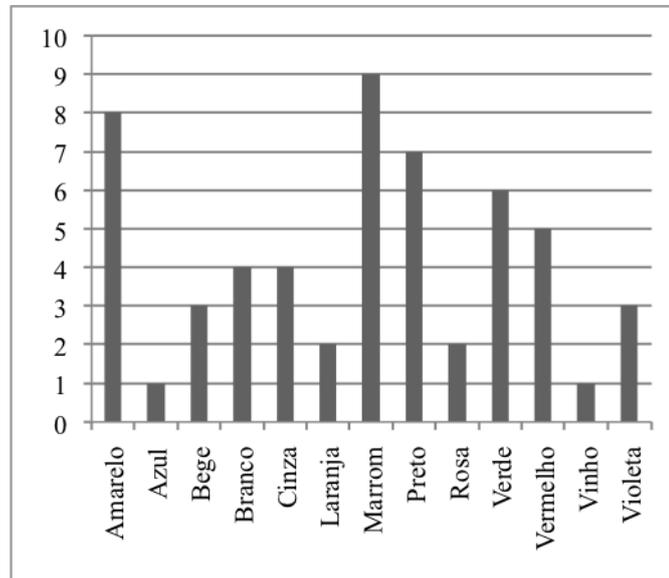


Figura 15. Cores presentes no vestuário dos personagens. Fonte: a autora.

É importante ressaltar que os números referentes às cores, que são apresentados na Figura 15, foram contados pela incidência por item de vestuário e não por personagem. A contagem foi feita desta maneira posto que cada item tem um peso próprio.

6.8.2. Aspectos Relacionados aos Anos 1930

Foi observado que, dos nove personagens analisados, cinco fazem referência aos anos 1930 e quatro não fazem. Apesar da pequena amostragem, isso significa que, conforme está ilustrado na Figura 16, mais da metade dos personagens analisados faz referência à época pesquisada.

De modo geral, pode-se afirmar a partir da análise ora apresentada que na animação “As Bicicletas de Belleville” há uma razoável referência aos anos 1930. Tal referência, por sua vez, está marcada principalmente pelo vestuário dos personagens. Como já citado anteriormente, há também outras alusões aos anos 1930, como o dirigível e a competição de ciclismo, essas, porém, têm menor influência já que nos elementos que compõem o cenário da animação o que predomina são referências aos anos 1950.

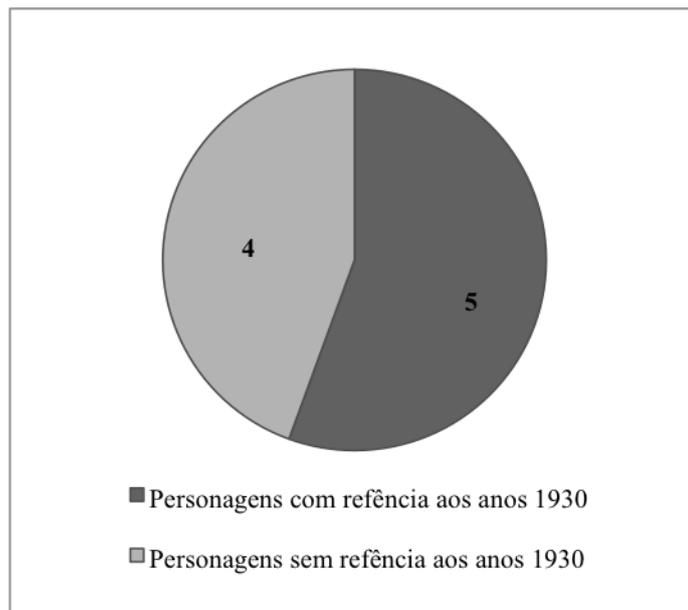


Figura 16. Referência aos anos 1930 presente nos personagens. Fonte: a autora.

As cores predominantes na animação são outro aspecto que pode ser relacionado à década de 1930. Considerada a pior década do século XX, houve nesse período uma grande decadência, situação que as cores reforçam. Apesar da maior parte da história ser contada nos anos 1950, sabe-se que esse foi um período, em termos gerais, de crescimento e de recuperação, aspectos que não são contemplados pelo conjunto das principais cores usadas na animação.

6.8.3. Aspectos Simbólicos

Foram identificados diversos símbolos nos personagens analisados. Nesses símbolos encontrados, verificou-se que há uma predominância do estilo imaginativo. Isto porque o desenho dos personagens, assim como do seu vestuário, é caricatural. Dessa forma, a animação cria uma atmosfera onírica que valoriza o conteúdo simbólico.

A partir das considerações de Jung (2008) sobre a presença de arquétipos nas narrativas simbólicas produzidas pelo ser humano, foi possível encontrar vários desses motivos universais nos personagens analisados.

Foi interessante perceber como o vestuário exerce uma função de evidenciar e reforçar os arquétipos que podem ser percebidos nas ações dos personagens. Na transição da infância

para a idade adulta, Champion, por exemplo, passa a ser portador de diferentes arquétipos e o vestuário é fundamental para que se perceba com clareza o que mudou.

Personagem	Arquétipos
As Trigêmeas	velha sábia, pícaro, aliado
Madame Souza	velha sábia, herói, mãe, camaleão
Champion (adulto)	vítima, atleta
Champion (criança)	embrião, órfão
O Chefe da Máfia	sombra
Os Mafiosos	guardião do limiar
O Mecânico	trabalhador, pícaro

Quadro 8. Relação entre arquétipos e personagens. Fonte: a autora.

Dois arquétipos aparecem em mais de um personagem: a velha sábia e o pícaro. Como os arquétipos são definidores das diferentes funções dos personagens na história, é importante que não se repitam com frequência. Caso isso ocorresse, a história poderia tornar-se confusa ou até incompreensível e, portanto, desinteressante.

A estrutura de interpretação das funções dos personagens proposta por Volger (2006) mostrou-se muito proveitosa. Quase todos os arquétipos foram identificados nos personagens analisados, apenas um — o do arauto — não foi identificado. A ausência de um arauto na animação estudada, contudo, não é algo inadequado. Isto porque o sequestro de Champion não é algo prescrito, aparece de modo inesperado para Madame Souza. A presença de um arauto, enquanto personagem, poderia quebrar essa surpresa, que é parte importante da história. O arquétipo do arauto na animação “As Bicicletas de Belleville” não está presente em nenhum personagem, mas aparece enquanto um evento: o desaparecimento de Champion.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término do trabalho descrito aqui, foi possível verificar que os objetivos — tanto o geral quanto os específicos — foram atingidos. De certo modo, o texto final ultrapassa o objetivo principal inicialmente proposto, uma vez que a análise dos aspectos simbólicos abarcou dimensões que não estão inclusas no que é chamado de vestuário.

Com relação aos objetivos específicos, o primeiro foi atingido com a conclusão da fundamentação teórica (Capítulos 2, 3 e 4). Atingiu-se o segundo objetivo com a elaboração do processo de amostragem, descrito na metodologia (Capítulo 5). Por fim, o terceiro e último objetivo específico foi alcançado e registrado no sexto capítulo do presente trabalho.

As hipóteses anunciadas na introdução foram parcialmente confirmadas. Em primeiro lugar, ficou evidente que o vestuário dos personagens em animações é um aspecto essencial para a composição do personagem e do ambiente da animação.

Conforme apresentado no capítulo anterior, os resultados mostram que a animação “As Bicicletas de Belleville” faz sim uma referência direta aos anos 1930. Todavia, essa referência não se mostra presente em todos os personagens, apenas as Trigêmeas, e os dois Champions (criança e adulto) apresentam essa característica. Além disso, ficou claro que o vestuário é o meio principal através do qual tal referência é feita. É principalmente no vestuário das Trigêmeas que a alusão aos anos 1930 fica bem caracterizada.

Nos elementos do vestuário, destacaram-se os acessórios e as cores quentes esmaecidas. Os acessórios diferenciam e enriquecem os personagens, pois evidenciam particularidades da personalidade e do comportamento de cada um deles. As cores usadas no vestuário, por sua vez, encontram-se também no cenário e dão um tom de decadência à história.

Também foi possível verificar que os personagens estão repletos de elementos simbólicos, dentre os quais o vestuário tem grande participação. Isso confirma que a vestimenta é um veículo para a construção de significados, conforme proposto por Villaça e Góes (1998).

A sistematização de arquétipos para criação de histórias proposta por Vogler (2006) foi muito importante na interpretação das funções dos personagens e, conseqüentemente, dos papéis simbólicos que esses assumem na narrativa. Portanto, é aconselhável que esta referência seja

empregada em estudos cujos objetivos estejam relacionados com a interpretação das funções ou papéis simbólicos desempenhados por personagens em histórias.

A análise apresentada neste trabalho atingiu de modo satisfatório aos objetivos propostos, todavia, percebeu-se que poderia ser feita uma análise bem mais profunda. Tal análise pediria um intervalo de tempo que não corresponde àquele que se tem para redigir uma monografia.

Infelizmente não foi possível encontrar informações sobre a criação específica do vestuário dos personagens. Isso impossibilitou considerar nesta investigação o processo de criação, assim como quais teriam sido as referências utilizadas pelos criadores.

A partir do que foi apresentado aqui, pode-se vislumbrar desdobramentos de pesquisa, seja em uma abordagem mais aprofundada, seja em uma análise comparativa que envolva duas ou mais animações. Tais propostas poderiam ser executadas em situações que permitissem um tempo maior para a pesquisa, como é o caso de um mestrado ou um doutorado.

O estudo do vestuário para personagens de animação é algo ainda pouco explorado. Portanto, pode-se afirmar que este trabalho favorece a expansão dos tópicos de pesquisa na área de design. Além disso, a presente análise também traz um enfoque interdisciplinar, uma vez que contribui para o campo do design de moda e do design de animação.

REFERÊNCIAS

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**: do iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- AS BICICLETAS de Belleville. Direção: Sylvain Chomet. Produção: Didier Brunner, Les Armateurs e Paul Cadieux. 2003. 1 DVD (80 min), widescreen, color.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. 11.ed. Campinas: Papirus, 2006.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da indústria. 2.ed. São Paulo: SENAC, 2005.
- BAUDOT, François. **Moda do século**. 3. ed. rev. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.
- BRAGA, João. **Reflexões sobre moda**: volume I. 4.ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2008a.
- _____, João. **Reflexões sobre moda**: volume III. 2.ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2008b.
- _____, João. **História da moda**. 8.ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2009.
- COSTA, Francisco Araújo. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. In: Sessões do Imaginário. Porto Alegre n.8 Agosto de 2002 – Semestral.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FAUSTO, Boris. **Getúlio Vargas**: o poder e o sorriso. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos**: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FURNISS, Maureen. *The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbooks to Flash*. London: Laurence King, 2008.
- IMDb**: Internet Movie Database. Disponível em: <<http://www.imdb.com>>. Acesso em: 12 abr. 2012.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. **Doutrina das cores**. São Paulo: Nova Alexandria, 1993.
- JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design**: manual do estilista. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- JUNG, Carl G. (org.). **O homem e seus símbolos**. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- KALIL, Glória. **Chic**: um guia básico de moda e estilo. 7.ed. São Paulo: SENAC, 1997.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2005.

LAVER, James. **A roupa e a moda**: uma história concisa. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

LURIE, Alison. **A Linguagem das roupas**. Ed. Rocco, 1997.

MENDES, Valerie D; HAYE, Amy de la. **A moda do século XX**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

PENDERGAST, Sara; PENDERGAST, Tom; HERMSEN, Sarah. **Fashion, costume, and culture**. UXL, 2003.

RAMALHO E OLIVEIRA, Sandra. **Imagem também se lê**. São Paulo: Rosari, 2005.

TAMBINI, Michael. **O Design do século**. São Paulo: Editora Ática, 2000.

TIERNEY, Tom. *Great fashion designs of the thirties: paper dolls in full color*. New York: Dover, 1984.

VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred. **Em nome do corpo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. London: Faber and Faber, 2009.

WIKIPEDIA: the free encyclopedia. Disponível em: <<http://www.wikipedia.org>>. Acesso em: 12 abr. 2012.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.