

A Simbologia das Cores em Avatar: A Lenda de Aang¹

Felipe Mendes PINTO²
Natielly da Silva BATISTA³
Suyane Lima PEREIRA⁴
Gabriela Frota REINALDO⁵

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Proposto a partir dos diálogos entre a paleta de cores e a narrativa da série animada *Avatar: A Lenda de Aang* (2005-2008), este artigo busca discutir a importância das cores para a construção de narrativas animadas. Foi proposto um breve panorama histórico da indústria de animações no Ocidente, apresentamos a série em questão e suas características, e, por fim, analisamos a estruturação da narrativa com base na paleta de cores por meio dos estudos de Gancho (1998), Pereira e Ferreira (2011), Belting (2006) e Peirce (2008). Com a investigação, foi possível perceber a íntima relação das cores com múltiplos elementos intrínsecos à narrativa, e a sua importância como peça-chave para a história contada na animação.

PALAVRAS-CHAVE: animação; cores; narrativa; semiótica; simbologia.

INTRODUÇÃO

A animação tem sido, historicamente, percebida por seus idealizadores como uma ferramenta comunicacional pela qual o público pode ser alcançado pelas ideias ali projetadas, principalmente devido ao seu caráter de inserção na Indústria Cultural, na qual a cultura de torna produto e, o público, consumidor. Grandes produtores viram e vêm, na animação, um caminho para inserirem ideias e construírem comportamentos no público de maneira discreta e, a um primeiro olhar, inofensiva. É possível perceber, em se tratando das grandes produções norte-americanas, que o produtor Walt Disney, em seus primeiros desenhos animados, utilizava seus personagens como vetores do conceito de *american way of life*, usando também, em seus cenários, paletas de cores que variavam,

¹ Trabalho apresentado no IJ08 - Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

² Graduando em Comunicação Social/Jornalismo pela UFC, e-mail: felipepintomendes@gmail.com.

³ Graduanda em Comunicação Social/Jornalismo pela UFC, e-mail: natiellybatista833@gmail.com.

⁴ Graduanda em Comunicação Social/Jornalismo pela UFC, e-mail: l.suyane359@gmail.com.

⁵ Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professora do Instituto de Cultura e Arte (ICA) – UFC. Orientadora do trabalho, e-mail: gabriela.reinaldo@gmail.com.

dentre outros tons, aos que remetiam à bandeira norte americana, como uma forma de expressar seu patriotismo. (ARIKAWA, 2013)

Os desenhos de Disney, nos primórdios de sua produção, eram marcados por uma carga conservadora e repleta de valores do próprio criador da empresa, refletindo diretamente o meio social no qual eram inseridos, na primeira metade do século XX. Nesse contexto, muitas animações acabam por trazer, em seus enredos, arquétipos comportamentais que acabaram se inserindo na vida de seu público de forma, muitas vezes, aparentemente sutil ou imperceptível para grande parte dessas pessoas, moldando comportamentos e influenciando tendências sociais.

Com tais constatações, sabe-se que as animações já há muito têm se mostrado algo muito além de simples desenhos destinados ao público infantil. Acreditamos, inclusive, que seria reducionista e ingênuo descrevê-las simplesmente como tal. Elas têm, ao longo das décadas, nos apresentado representações do mundo, críticas às suas maneiras.

Estabelecida essa criticidade no processo de representação, a animação se mostra como um instrumento para a comunicação, a partir do qual é possível trabalhar assuntos de relevância social e pouco discutidos, com uma maior descontração e certa carga de leveza⁶. A própria educomunicação – área da Comunicação que se preocupa em estudar o uso das mídias para a educação – utiliza-se muito da animação para trabalhar com crianças e jovens. Como exemplo de longa-metragem animado que trabalha questões delicadas, podemos citar *Procurando Nemo (Finding Nemo, 2003)*, no qual é abordado o tema do sequestro infantil e a busca incansável de um pai pelo filho desaparecido. O que, à primeira vista, aparenta ser um filme para entretenimento infantil, traz uma importante problemática social que pode passar despercebida pelo suposto público alvo principal, as crianças. É preciso, pois, ter-se em mente que a animação é um dos primeiros contatos das crianças com a cultura de massa e com o universo das cores, dos sons e das palavras além do mundo tangível ao tato, sendo importante a discussão das temáticas de forma consciente e responsável.

O grande diferencial da animação em relação ao audiovisual *live-action*⁷ é sua capacidade quase ilimitada de criar novos mundos e retratar situações que seriam

⁶ Aqui, no entanto, é preciso ter cautela, julgamos importante ressaltar que muitas animações não são caracterizadas por essa descontração e leveza. Muitas são voltadas para o público adulto, como é o caso de alguns animês, os desenhos japoneses amplamente conhecidos no Ocidente. O filme *Akira (アキラ, 1988)* trata abertamente sobre guerra, mortes, com uma visão bastante pessimista da evolução da humanidade.

⁷ Em tradução literal, ação ao vivo. Filmagem feita com atores e/ou cenários não-animados.

impossíveis na vida real. É sabido que a evolução da tecnologia digital permitiu que imagens geradas por computador, em inglês, *computer-generated imagery* (CGI), pudessem elevar bastante as possibilidades de criação, sendo esse, no entanto, um recurso que exige orçamento alto para a efetivação.

Pensando-se em suportes audiovisuais que permitem certa liberdade para criação de situações inusitadas que jamais poderiam acontecer no mundo real, a animação se apresenta com seu arsenal de utilidades, mostrando o quão ampla pode ser a capacidade de imaginação e criatividade da mente humana. Pode-se dar vida a cenários complexos e, então, transformá-los em ambientes mais simples e passíveis de compreensão, além de potencializar e mediar o conhecimento de novos lugares e culturas de maneira mais espontânea.

É dentro desse contexto que adentramos o mundo fictício de *Avatar: A lenda de Aang* (*Avatar: The last airbender*, 2005-2008), no qual somos apresentados a uma narrativa fantástica com elementos estéticos que mesclam Oriente e Ocidente em 61 episódios distribuídos em três temporadas diferentes, chamadas “Livros”. Cada um destes possui, à sua maneira, uma identidade visual bem definida no tocante à paleta de cores, com uma cor específica – ou tonalidades desta – dominante, mostrando-se bastante relevante na construção da história contada, como foi possível constatar com estudo.

A singularidade de *Avatar* é perceptível, sendo capaz de capturar o telespectador com seu desenvolvimento instigante e maduro, além de incorporar à realidade da trama uma aura oriental, no entanto, sem absorver completamente as características principais dos animês japoneses⁸. Não apenas a animação analisada, mas diversos outros filmes e séries trazidos à luz do mercado e do público pelo fazer da animação, conseguem transmitir mensagens complexas que possivelmente não poderiam ser comunicadas com tal simplicidade se a transmissão viesse de outro modo. Nesse tocante, destacamos, aqui, obras como *A Tartaruga Vermelha* (*La Tortue rouge*, 2016), que trata, dentre outros temas, da relação do ser humano com a natureza; *Viva: A vida é uma festa* (*Coco*, 2017), sobre relações familiares e aceitação da morte; e *A viagem de Chihiro* (*千と千尋の神隠し*, 2001), sobre identidade, transição, crescimento, dentre muitas outras questões.

⁸ Ver Sato (2005) in: Luyten (2005).

Nas seções a seguir, discorreremos inicialmente acerca da contextualização da indústria da animação, com foco na Ocidental⁹, por acreditarmos ser importante a apresentação de um breve panorama histórico para a compreensão do contexto no qual o objeto analisado se insere. Trazemos, então, informações e características de *Avatar*, com o intuito de apresentar o enredo e a maneira como a narrativa seriada da animação se desenvolve. Por fim, discutimos sobre a simbologia e as possibilidades de significação das cores presentes no objeto analisado, buscando um entendimento do desenvolvimento da narrativa a partir dessa perspectiva.

Com o estudo, foi possível compreender melhor a maneira como a imagem, em específico, a paleta de cores, pode constituir um elemento crucial para a efetivação da comunicação de diferentes sensações nas mais diversas narrativas fílmicas e seriadas.

A INDÚSTRIA DA ANIMAÇÃO

Percebendo-se que, desde seus primórdios, os seres humanos tentam produzir desenhos que transmitem a noção de movimento, é possível inferir que a animação tem suas raízes em tempos remotos, antes mesmo das primeiras civilizações conhecidas. Em seu referenciado *A História da Arte*, Gombrich (2013) discorre sobre os desenhos rupestres, representações imagéticas feitas por povos primitivos¹⁰ em paredes de cavernas, considerando-os as primeiras manifestações artísticas da humanidade (p. 38).

Para a pesquisadora Cristiane Giglio Lamas, esses desenhos foram as primeiras tentativas do ser humano de estabelecer algum tipo de comunicação com seu semelhante. Aqui, pensamos na possibilidade de comunicação na qual o corpo físico do emissor da mensagem não necessariamente se faz presente e necessário no momento da transmissão que efetiva a comunicação. Lamas afirma também que os desenhos rupestres “também podem ser considerados os precursores das histórias em quadrinhos, se levando em consideração a sequência lógica com que os homens das cavernas desenhavam a realidade” (2012, p. 15).

É sabido, pois, que um longo caminho histórico foi percorrido desde essas primeiras descobertas na produção de desenhos, considerados, aqui, meio de

⁹ Reconhecendo as diferenças entre a produção de desenhos animados no Ocidente e no Oriente, optou-se por focar, neste trabalho, nas produções ocidentais. A escolha se deu principalmente devido à inserção do objeto analisado neste segmento de produção cultural.

¹⁰ Primitivos, aqui, não como atrasadas, mas no sentido de estarem mais próximas do estado original de toda a humanidade. (GOMBRICH, 2013, p. 38)

comunicação importante para o desenvolvimento da humanidade. Passamos por uma série de inovações das mais diversas naturezas na maneira de produzir desenhos, novas tendências surgiram e foram deixadas de lado, cânones se formaram e se desfizeram, no entanto, deixando sua trajetória marcada na linha do tempo da arte¹¹.

Passando, então, ao século XX, no qual a indústria na animação surge, sabe-se que, apesar das mais diversas tentativas de reproduzir movimentos com desenhos, a história da animação como fazer cinematográfico tem seu marco inicial em 1908, com a criação do francês Émile Cohl, *Fantasmagorie*, que tem a duração de cerca de 2 minutos e foi feita com aproximadamente 2 mil desenhos (SILVA, 1999 apud ARIKAWA, 2013). Sua exibição foi possível devido a uma invenção anterior, o cinematógrafo dos irmãos Louis e Auguste Lumière, considerados por muitos os pais do cinema. A partir de então, e como muitas outras expressões artísticas inseridas na cultura de massas, essa indústria passou por diversas transformações. Uma delas, digna de destaque, ocorreu em 1914, com o nascimento do acetato¹² que viabilizou a divisão entre cenário, personagens e a construção de camadas (LUCENA JÚNIOR, 2002 apud ARIKAWA, 2013).

Nesse meio, a invenção que possui maior crédito na revolução que tornou possível o fazer animação surgiu um ano depois, a rotoscopia, criada pelos irmãos Max e Dave Fleischer. Na rotoscopia, os desenhos eram feitos com base no movimento real do objeto ou sujeito retratado, isto é, era gravada uma sequência do movimento e, em seguida, feito um desenho por cima da imagem de cada quadro (*frame*) da filmagem. Após esse processo, todos os desenhos eram unidos em sequência, dando vida, movimento, à imagem (SILVA, 1999 apud ARIKAWA, 2013).

De acordo com a definição etimológica, animação deriva da palavra *anima*, do latim, que possui, dentre outras traduções, o sentido de espírito¹³. A técnica da rotoscopia é parecida com a aplicada nos *Flipbooks*¹⁴. Alguns pesquisadores afirmam que a criação dos irmãos Fleischer marcou um antes e um depois no processo de produção do desenho animado. Um dos mais famosos produtores a utilizar essa técnica foi Walt Disney, em A

¹¹ Reconhecendo a brevidade deste trabalho, recomenda-se a leitura da obra de Gombrich (2013) e do estudo de Lamas (2012) para um percurso mais detalhado da evolução da obra de arte e do estabelecimento da animação e das histórias em quadrinhos como produção cultural, respectivamente.

¹² Folhas de celuloide transparente.

¹³ Link: <<https://www.gramatica.net.br/origem-das-palavras/etimologia-de-animacao/>> Acesso em 23 mar. 2019.

¹⁴ Coleção de imagens ou desenhos organizados em um bloco de notas que, quando folheado rapidamente, passam a impressão de movimento.

Alice no País das Maravilhas (Alice's Wonderland, 1923), um curta-metragem animado de doze minutos, bem anterior ao conhecido longa de 1951 (ARIKAWA, 2013).

Em 1932, é lançado o primeiro curta-metragem comercial usando três camadas de cores, *Flowers and Trees*¹⁵, da produtora fundada por Walt Disney. O filme ganhou o primeiro *Prêmio Para Curtas de Desenho Animado*, e recebeu muitos elogios na época. No entanto, *Flowers and Trees* foi feito com a intenção de ser um teste para o projeto da Disney que se materializaria à frente. Em 1937, a Disney lançou o primeiro longa-metragem colorido, com uma hora e vinte oito minutos de duração, *A Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs)* foi um sucesso nos cinemas, entrando brevemente no topo da lista de maior bilheteria de um filme sonoro. (ARIKAWA, 2013).

No entanto, é nas décadas de 1930 e 1940, com a chegada da televisão e, conseqüentemente, da sua inovadora produção em massa ainda mais massificada que a do cinema, que este começou a perder seu grande público de maneira progressiva, principalmente devido à comodidade do entretenimento proposto pela TV, que podia ser acessado de dentro da residência (ARIKAWA, 2013). As animações, então, também passaram a ser veiculadas nos televisores, sendo amplamente utilizadas por agência publicitárias de todo o mundo, que usavam bastante as cores dos desenhos para realizar uma ligação entre o público e o produto a ser vendido.

Nos anos 1960, Ivan Sutherland cria o primeiro editor gráfico para criar objetos que serão posteriormente animados, o *Sketchpad*. Uma das maiores novidades deste editor foi o “*master drawing*”, que seria a permissão do programa para criação de um desenho “mestre” de onde se retiraria os desenhos secundários. A invenção de Sutherland tornou-se tão inovadora que veio a receber várias atualizações com o passar dos anos, e ainda hoje é comercializada (ARIKAWA, 2013).

Essas evoluções são seguidas, em 1975, pela criação da *Microsoft* por Bill Gates, em 1984 (SILVA, 1999 apud ARIKAWA, 2013). E pelo desenvolvimento do *Macintosh*, pela *Apple Computer*, que possibilitaram a difusão do computador no meio doméstico. O *Macintosh*, inclusive, foi o primeiro computador pessoal a popularizar a interface gráfica, tornando-se muito utilizado para o tratamento de imagens, vídeos e efeitos sonoros (ARIKAWA, 2013).

¹⁵ Em tradução livre, Flores e Árvores.

Após tantas criações para o desenvolvimento da computação gráfica, nos anos 1990, é lançado o primeiro longa-metragem totalmente computadorizado. Há, no entanto, uma discussão acerca de qual filme é efetivamente o primeiro, já que *Toy Story* (1995) foi animado por computação gráfica e *Cassiopeia* (1996) teve sua produção essencialmente computacional, desde o planejamento às animações finais (ARIKAWA, 2013).

É nesse fluxo que a indústria da animação adentra o século XXI, marcado por uma evolução rápida e frenética das tecnologias digitais, permitindo novas configurações das mais diversas maneiras de comunicar. Os desenhos animados passam, então, a serem produzidos massivamente a partir de computação gráfica (POITRAS, 2008, p. 58). Novas possibilidades de criação surgem e se estabelecem, gerando novos e mais complexos desafios para a indústria do entretenimento.

AVATAR: ENCONTROS ENTRE ORIENTE E OCIDENTE

Partindo do amplo número de produções audiovisuais animadas existentes, o objeto de estudo escolhido para análise neste trabalho foi a série animada *Avatar: A lenda de Aang* (*Avatar: The last airbender*, 2005-2008). A animação é uma coprodução estadunidense-coreana e foi criada e produzida por Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko, na *Nickelodeon Animation Studios*, nos Estados Unidos. *Avatar* foi transmitida no Brasil entre setembro de 2005 e outubro de 2008, pelo canal de TV *Nickelodeon*¹⁶.

A estética da animação se destaca no meio de produção em massa da indústria norte-americana de desenhos animados voltados para o público infantil. Uma aura oriental/asiática permeia toda a ambientação da série, criando algo diferente de outras produções americanas para a TV. Essa caracterização se apresenta por meio de textos escritos em ideogramas chineses, da arquitetura característica do sudeste asiático, de portais, da filosofia budista que guia o caráter do protagonista, dentre outros fatores.

¹⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0417299/?ref=nm_sr_1> Acesso em: 24 mar. 2019.



Imagens: *Avatar: A Lenda de Aang*

Em complementação a essas características citadas, a produção apresenta também fortes traços de influências dos populares animês, desenhos japoneses produzidos massivamente para consumo interno e externo no Japão. Os animês passaram a se tornar segmento influente da indústria cultural no Ocidente a partir da exportação de produções como *Cavaleiros do Zodíaco*, *Sailor Moon* e *Dragon Ball* (FARIA, 2008, p. 150). Uma das características estéticas mais marcantes dos animes é a ênfase no tamanho aumentado dos olhos dos personagens, bem como o exagero de expressões faciais (FARIA, 2004, p. 13 apud FARIA, 2008, p. 150). Em *Avatar*, esses traços estão presentes principalmente em situações cômicas, sendo usados como recurso para gerar o riso do espectador (MAGUIRE, 2012).

Em se tratando da narrativa, a série conta a história em um mundo fictício no qual a humanidade é dividida regional e culturalmente em nações – Tribo da Água, Nação do Fogo, Reino da Terra e Nômades do Ar –, existem pessoas capazes de dominar um desses elementos da natureza para seu proveito pessoal e coletivo. A narrativa é iniciada com uma apresentação da história recente do mundo criado: há cem anos, a Nação do Fogo iniciou uma guerra mundial com objetivo de expandir seu território e explorar outros povos (é possível traçar uma relação implícita, porém bastante próxima, com o Terceiro *Reich* de Hitler). Sendo a nação mais bélica e agressiva, conseguiu, até então, supostamente, dizimar a comunidade dos Nômades do Ar – os mais pacifistas de todos os povos, seguidores de uma filosofia que muito se assemelha ao zen budismo.

É em meio à guerra que surge Aang, o avatar, a encarnação do espírito o bem – uma característica a ser ressaltada é que Aang, apesar da positividade e bondade que representa, também é capaz de expressar sentimentos de negatividade como raiva e inveja –, a única pessoa viva com o potencial de manipular todos os quatro elementos. O papel do avatar é o de ponte entre o mundo material e o mundo espiritual, devendo trazer paz e

equilíbrio à humanidade. O espírito de avatar reencarna em uma nação diferente do ciclo a cada vida, renascendo em uma pessoa nova sempre que o avatar atual morre, buscando o equilíbrio a partir do domínio dos elementos e da sabedoria adquirida pela conexão com o mundo espiritual.

A história se desenvolve por 61 capítulos divididos em três temporadas, na série, denominadas “Livros”, nos quais Aang precisa aprender um novo elemento de cada vez para se tornar capaz de enfrentar seu antagonista, o Senhor do Fogo Ozai, antes que este utilize o poder de um cometa para dar fim à guerra e instaurar seu regime totalitário em escala mundial.

A produção obteve grande aclamação da crítica e do público na época na qual esteve no ar, na TV. A abordagem de temas adultos com o cuidado da apresentação para crianças torna a série uma das mais bem estruturadas dos últimos tempos e um objeto de estudo pertinente para a pesquisa em Comunicação, uma vez que se enquadra como um produto audiovisual de distribuição em massa, além de apresentar uma rica relação entre a paleta de cores e a estruturação da narrativa.

CORES E NARRATIVA EM AVATAR

No processo de construção de uma história, o autor ou a autora deve ter em mente a preocupação de como fazer com que o espectador se aproxime e se identifique com a narrativa que será estruturada, é o que dizem os estudos da pesquisadora Cândida Gancho. Para se conceber uma boa narrativa, espera-se que existam alguns elementos essenciais ao longo do decorrer da história. Em seu livro *Como analisar narrativas*, ela aponta alguns desses pontos. “Toda narrativa se estrutura sobre cinco elementos, sem os quais ela não existe. Sem os fatos não há história, e quem vive os fatos são os personagens, num determinado tempo e lugar” (1998, p. 7). Discorramos, pois, sobre esses elementos.

Narrar é um ato que acompanha o homem desde os primórdios da humanidade, como apontamos anteriormente em referência às primeiras civilizações. No processo de composição de uma narrativa, Gancho explica que uma história deve seguir um esquema estrutural. Os elementos citados pela autora como imprescindíveis para um bom desenvolvimento são: enredo, personagens, tempo, espaço e foco narrativo. Cada um desses pontos existe para responder aos seguintes questionamentos dentro da história: O que aconteceu? Quem viveu os fatos? Como? Onde? Por quê? (ibid., p. 4)

Como primeiro elemento, o enredo é composto pelos fatos que compõem a narrativa. Como afirma Gancho, é essencial observar duas questões na discussão sobre enredo: sua natureza ficcional e a sua estrutura, a primeira está ligada à lógica do enredo, que depende de como os fatos se apresentam, e, a segunda, a características dos conflitos e à própria ordem de apresentação dos fatos. Quanto ao segundo elemento narrativo, o personagem, este é considerado o responsável pelo desenrolar da história. “Responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação” (1998, p. 10). O tempo, como um dos elementos prioritários dentro de uma história, segundo Gancho é apenas fictício, e pode ou não coincidir com o tempo real.

Outro elemento dos estudos de Gancho é o espaço, ou seja, o lugar onde se passa a ação. O espaço vem como uma ferramenta para situar os personagens, e ainda fazer uma espécie de interação, influenciando as atitudes desses (GANCHO, 1998). O último componente e provavelmente um dos mais cruciais, é o foco narrativo. Para a pesquisadora, esse é um dos pontos principais, pois “não existe narrativa sem narrador, ele é o elemento estruturador da história” (p. 26). O último ponto citado pela pesquisadora é o foco narrativo, atribuído ao narrador, sendo ele quem decidirá qual ângulo adotar para a exposição dos fatos.

No tocante à estruturação da narrativa em animações, especificamente, a professora Elisabete Rodrigues (2010) aponta que as possibilidades de criação quase infinitas do cinema de animação, devido às suas diferentes técnicas de produção, podem resultar em “efeitos estéticos narrativos e expressivos na construção dos personagens e dos cenários das histórias” (p. 2). Dessa maneira, torna-se possível pensar a montagem dos elementos visuais da obra como fundamentais e estruturadores da narrativa desenvolvida.

No caso deste trabalho, como já discutido anteriormente, o aspecto da animação escolhido para análise foi a paleta de cores na perspectiva da construção do sentido na história contada. Há diversas razões que tornam os padrões de cores utilizados em *Avatar* passíveis de destaque, dentre elas, a grande relação de cada elemento da natureza abordado na série (água, terra, fogo e ar) com um conjunto de cores específico (predominantemente, azul, verde, vermelho e laranja, respectivamente), sobre as quais discutiremos mais adiante.

Em se tratando da utilização da cor como elemento narrativo, Pereira e Ferreira (2011) afirmam ser essencial a sua percepção como tal “em razão da importância que esse

elemento, entre os demais, pode ter em relação à influência e à criação de simbologias” (p. 17). Simbologias estas que podem caracterizar personagens, situações, paisagens etc, apresentando ideais implícitos ou explícitos no contexto – ou não – do produto cultural.

As relações e experiências humanas com as cores originaram as simbologias e significados psicológicos construídos por meio das descobertas, da utilização e dos estudos constantes relacionados a elas, pois além dos aspectos fisiológicos, a cor está amplamente relacionada aos sentimentos, e ao mesmo tempo, sofre influência da cultura, tornando-se símbolo. Nos mais de três milhões de anos, desde as primeiras manifestações de atividade humana, o homem descobriu a cor e tornou-a um extraordinário meio de projeção e sentimentos, conhecimentos, magia e encantamento. (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006; PEDROSA, 2008 apud PEREIRA; FERREIRA, 2011, p. 21).

A criação do sentido perpassa, pois, processos anteriores de conhecimento. Hans Belting (2006) nos fala sobre imagens mentais e físicas, sobre a criação de percepções acerca do que nos toca a partir da recuperação mental de imagens internas localizadas na mente de quem interpreta, anteriores ao que se passa diante deste, como a realização de uma busca em um acervo. Reconhecemos algo porque este nos remete a outros “algo” aos quais tivemos a experiência prévia de acesso. A discussão aqui se torna relacionável, então, com o conceito de semiose infinita de Peirce (2008), sugerindo que todo signo¹⁷ gera, na mente de quem o interpreta, um outro signo parecido ou mais evoluído, o que dialoga com o proposto por Belting ao trazer à mente imagens e significações anteriores. Assim, são formadas e se desenvolvem as simbologias, estando inseridas social e culturalmente no cotidiano dos indivíduos, relacionando-se com imagens e memórias outras e complexificando a interpretação das produções culturais que delas fazem uso.

No caso de Avatar, as simbologias optadas para análise, formadas a partir da inserção da paleta de cores na trama com o intuito de construção do universo representado, provocam curiosidade pela maneira como são dispostas. As cores utilizadas para caracterizar as nações fictícias da série são bem definidas, além da seleção de tons para cada temporada, bem como para a ambientação de cada lugar do universo mostrado.

É passível de observação a escolha de tons de azul e branco para a caracterização da Tribo da Água, descrita como uma comunidade que flui como o elemento que representa. As cores da água e da neve se fazem presentes em todas as vestimentas desse povo apresentadas nos episódios, bem como na ambientação. As duas Tribos da Água

¹⁷ Entendemos signo, aqui, a partir da definição de Peirce, daquilo que representa algo para alguém, mas que não é aquilo que representa (2008).

existentes são localizadas nos extremos norte e sul do planeta, Polo Norte e Polo Sul, sendo cercadas de mar, de gelo e de neve.

Já para Reino da Terra, os criadores optaram pelo verde, pelo amarelo e pelo marrom, cores alegóricas à vegetação, à areia, à terra e à lama, elementos bastante explorados nesse segmento da história. O Reino da Terra possui o maior território continental de todos os povos retratados, nele vive um povo determinado e esforçado.



Imagens: *Avatar: A Lenda de Aang*. Cidadãos da Tribo da Água e do Reino da Terra.

A Nação do Fogo, autoritária e destrutiva, é apresentada com o uso excessivo do vermelho, do laranja, do marrom escuro e do preto, remetendo ao fogo, às chamas, a materiais queimados e às cinzas. Essa nação tem devastado o mundo há cem anos dentro da história narrada e é considerada extremamente perigosa e militarizada, estando localizada em ilhas vulcânicas a Oeste do globo fictício.

Por fim, os Nômades do Ar, que sofreram genocídio quase total pela Nação do Fogo, são representados por meio da figura do protagonista da série, Aang, e em momentos de *flashback* marcados por tons de sépia, além de pelas cores das vestimentas e dos templos nos quais vivem. Aqui, predominam o laranja, o amarelo e o marrom, além do azul das tatuagens dos mestres nômades.



Imagens: *Avatar: A Lenda de Aang*. Cidadãos da Nação do Fogo e Nômades do Ar.

Além dessa divisão por povos, a série também distingue uma paleta de cores predominante em cada temporada da animação. Na primeira, “Água”, Aang já é mostrado como um mestre na dominação de ar, devendo, então, aprender a dominar o elemento da volatilidade e da fluidez, buscando a Tribo da Água do Norte para o seu treinamento. Nesse primeiro momento da narrativa as cores são mais discretas que no restante da série, Aang está começando a aprender sobre o mundo depois de ter ficado cem anos preso em um *iceberg*. As cores mais utilizadas equivalem à tribo que dá nome à temporada, predominando o azul e o branco.

Passados os primeiros vinte episódios, a segunda temporada, “Terra” marca a continuação do amadurecimento de Aang, que precisa agora dominar seu terceiro elemento, viajando pelo Reino da Terra em busca de alguém para ensiná-lo essa forma de dominação. Muitas cenas se passam no deserto, predominando o amarelo. A utilização do verde também é constante, sendo usado até mesmo em luminárias e cristais.

Na terceira e última temporada, “Fogo”, o Avatar precisa aprender o elemento final, bem como enfrentar o líder impiedoso e violento da Nação do Fogo, o Senhor do Fogo Ozai. A temporada é a mais sombria, na qual a guerra atinge o seu apogeu e a aura de perigo iminente está presente em grande parte dos episódios. Os personagens viajam ao arquipélago onde é localizada a Nação do Fogo, tornando as cores desse povo predominantes na paleta.

Há, ainda, uma distinção entre os tons escolhidos para o mundo físico e para o mundo espiritual. Todos os acontecimentos citados anteriormente se passam no mundo físico, no entanto, o mundo espiritual, o qual Aang consegue acessar por meio de sua conexão avatar, é caracterizado fortemente pelo uso de cores escuras e com alto contraste, vermelho escuro, verde lodo, marrom e preto são comuns nas cenas ambientadas nesse espaço. Acreditamos que essa escolha pode representar o medo e as ameaças que Aang sente por não possuir muito conhecimento sobre o lugar.

Por fim, no grande clímax da narrativa, o embate entre o Avatar e o Senhor do Fogo – um dualismo claro entre o bem e o mal –, por um momento, uma disputa de energias é mostrada por meio de luzes que saem dos corpos dos personagens. O bem é representado por uma luz azul, o mal, por uma luz vermelha.



Imagens: Mundo espiritual e batalha contra o Senhor do Fogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das observações apontadas até aqui, encaminhamo-nos às considerações finais. Reconhecemos a pluralidade da temática estudada e a brevidade deste artigo, enfatizando a ciência de que não poderíamos discutir com profundidade sobre o assunto, podendo este ser o início de uma pesquisa extensa acerca das possibilidades de construção narrativa seriada por meio também da paleta de cores e de outros elementos estéticos que podem dialogar intimamente com a história fictícia proposta por produtos culturais. Isso posto, é possível inferir que, com a realização da pesquisa, pôde-se perceber, ainda mais fortemente, a importância da realização de estudos que dizem respeito a produções culturais, animações, especificamente, sendo esse um segmento rico e merecedor da atenção da academia.

Conclui-se, assim, que o uso de uma paleta de cores bem planejada e em consonância com o desenvolvimento do enredo, das evoluções de personagens, e das práticas culturais de grupos retratados, pode ser essencial para o sucesso da história criada, bem como para a compreensão das mensagens explícitas e implícitas nas obras.

Em *Avatar*, as cores selecionadas pelos produtores apresentam função intrínseca à construção da narrativa. A animação traz uma construção estética a partir de tonalidades visuais que, de maneira intencional, influenciam o público a relacionar as cores a signos já conhecidos, como o vermelho relacionado ao fogo e à destruição, à violência; os tons escuros do mundo espiritual, ao medo; os tons claros do azul e do branco, à volatilidade, à frieza e à fluidez da água. É evidente que os idealizadores conseguiram trazer, a partir disso, discussões religiosas, conflitos culturais, éticos, bélicos e de gênero, dentre tantas outras temáticas abordadas nessa produção de múltiplas camadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIKAWA, Monalisa. A evolução da animação. **Observatório da imprensa - Diretório acadêmico**, [S.l.], n. 746, maio. 2013. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/ed746_a_evolucao_da_animacao/>. Acesso em: 17 abr. 2018.

BELTING, Hans. **Imagem, mídia e corpo**: Uma nova abordagem à Iconologia. Ghrehb: Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia, São Paulo, v. 8, n. 0, p.32-60, jul. 2006.

FARIA, Mônica Lima de. História e narrativa das animações nipônicas: Algumas características dos animês. In: UNIVERSIDAD DE PALERMO. (Buenos Aires). **Actas de Diseño**. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2008. p. 150-157. v. 5. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/1_libro.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2019.

GOMBRICH, E. H.. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

LAMAS, Cristiane Giglio. **Desenho animado: Entretenimento, Ideologia e Cultura de massa**. 2012. Disponível em: <http://comunicacaoecultura.uniso.br/producao-discente/2012/pdf/cristiane_giglio_lamas.pdf> Acesso em 17 abr. 2018

MAGUIRE, Sean. **Textual analysis: Avatar the Last Airbender**. 2012. Disponível em: <<https://seanmaguireblog.wordpress.com/2012/06/27/textual-analysis-avatar-the-last-airbender/>> Acesso em 13 abr. 2018.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEREIRA, Inajá B; FERREIRA, Arnaldo T.. **A cor como elemento constitutivo da linguagem e narrativa cinematográfica**. 2011. Disponível em: <https://editora.unoesc.edu.br/index.php/achs/article/viewFile/682/pdf_148> Acesso em: 16 mai. 2018.

POITRAS, Gilles. **Contemporary anime in japanese pop culture**. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.). Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime. Nova York: M. E. Sharpe, Inc., 2008. cap. 2, p. 48-67.

PORTAL Gramática, Conhecimento da língua portuguesa. **Etimologia da “animação”**. Disponível em: <<https://www.gramatica.net.br/origem-das-palavras/etimologia-de-animacao/>> Acesso em: 15 abr. 2018

PORTAL IMDB. Avatar: **A Lenda de Aang**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0417299/?ref_=nv_sr_1> Acesso em: 24 mar. 2019.

RODRIGUES, Elisabete Alfeld. **As estratégias narrativas no cinema de animação**. In: II Congreso /internacional Comunicación 3.0, 2010, Salamanca. Libro Nuevos Medios, Nueva Comunicación, 2010.

SATO, Cristiane A. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.). **Cultura pop japonesa**: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005. cap. 2, p. 27-42.

SOUZA, J.; SILVA, M.; SANTOS, M. **Os Últimos passos de um Vencedor**: o olhar do narrador sobre a vida de José Alencar. 2013. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0809-1.pdf>> Acesso em 24 mar. 2019.

TEIXEIRA, F. L. C.. **A espiritualidade zen budista**. Horizonte: Revista de Estudos de Teologia e Ciências da Religião, v. 10, p. 704-727, 2012.