

# A EXPRESSIVIDADE ESTÉTICA DO FIGURINO EM “O SENHOR DOS ANÉIS”: UMA ANÁLISE DA SUA IMPORTÂNCIA NA CONSTRUÇÃO DA ATMOSFERA CINEMATOGRAFICA

THE AESTHETIC EXPRESSIVITY OF THE COSTUME IN “THE LORD OF THE RINGS”: AN ANALYSIS OF ITS IMPORTANCE IN THE CONSTRUCTION OF THE CINEMATOGRAPHIC ATMOSPHERE

**Carolina Blum Vorpapel**

Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil  
Graduada em Moda. E-mail: carolinabvorpapel@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-4445-9628>

**Claudia Schemes**

Universidade Feevale, Novo Hamburgo, RS, Brasil  
Doutora em História. E-mail: claudias@feevale.br  
<https://orcid.org/0000-0001-8170-9684>

Submissão: 10-04-2024

Aceite: 11-07-2024

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo analisar a importância do figurino na construção da narrativa e desenvolvimento dos personagens ao longo dos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis*. A metodologia utilizada é a pesquisa qualitativa, baseada em referências bibliográficas e análise dos temas abordados. Para a análise do figurino, serão utilizadas as classificações de figurinos propostas pelos autores Betton (1987) e Martin (2013) e a análise semiótica de Barthes (2006) será aplicada para estudo de imagens, permitindo uma compreensão mais ampla dos significados presentes na composição visual do figurino dos personagens. Através da análise, busca-se compreender como as escolhas do figurino contribuem para a construção da narrativa e para o desenvolvimento dos personagens ao longo dos filmes, além de examinar como esses elementos visuais contribuem e impactam a experiência do espectador. Conclui-se que o figurino desempenha um papel importante na transposição da obra literária para o cinema contribuindo para a expressão visual da narrativa, a definição dos personagens e a criação de um universo envolvente.

**Palavras-chave:** Figurino. *O Senhor dos Anéis*. Tolkien. Cinema.

**Abstract:** This article aims to analyze the importance of costume design in the narrative construction and character development throughout the “Lord of the Rings” film trilogy. The methodology used is qualitative research, based on bibliographic references and analysis



of the themes addressed. For the costume analysis, the costume classifications proposed by authors Betton (1987) and Martin (2013) will be used and the semiotic analysis of author Barthes (2006) will be applied to the study of images, allowing a broader understanding of the meanings present in the visual composition of the characters' costumes. Through analysis, our aim is to understand how costume choices contribute to narrative construction and character development throughout the films, as well as examining how these visual elements contribute and impact the viewer's experience. We conclude that costumes play an important role in the transposition of literary work to cinema, contributing to the visual expression of the narrative, the definition of characters and the creation of an engaging universe.

**Keywords:** Costume design. Lord of the Rings. Tolkien. Cinema.

## Introdução

O figurino é um dos elementos mais importantes na construção e comunicação de um personagem no cinema. Ele é composto por símbolos, conceitos e narrativas que complementam a encenação cinematográfica.

Para um profissional da moda, o estudo e análise de figurinos pode ser uma fonte rica de inspiração e referência para a criação de novas roupas e coleções. Além disso, a observação cuidadosa dos figurinos pode fornecer *insights* sobre diferentes épocas e estilos de moda, bem como sobre as técnicas e materiais utilizados na criação e confecção de vestimentas.

Diante disso, o presente artigo tem como objetivo analisar a expressividade estética do figurino nos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* e sua importância na construção da atmosfera cinematográfica, buscando responder como as escolhas do figurino contribuem para a construção da narrativa e para o desenvolvimento dos personagens ao longo dos filmes.

Para isso, será utilizada a metodologia de pesquisa qualitativa, baseada em referências bibliográficas, e para explorar o figurino, serão utilizadas as classificações de figurinos propostas pelos autores Betton (1987) e Martin (2013), aliada com a análise semiótica do autor Barthes (2006).

Assim, no primeiro momento, será explorada a magia da escrita de J.R.R. Tolkien, bem como a forma como sua obra literária foi adaptada e traduzida para o cinema pelo cineasta Peter Jackson, evidenciando a habilidade e sensibilidade necessárias para a transposição de um universo tão vasto e detalhado para a linguagem cinematográfica.

Em seguida, será discutida a importância do figurino como elemento fundamental da encenação cinematográfica, destacando o importante papel do figurinista na criação da identidade visual e comunicação não-verbal dos personagens e sua responsabilidade em transmitir a essência da narrativa por meio de escolhas estéticas cuidadosas.

Por fim, será realizada uma análise do figurino dos personagens da trilogia do *O Senhor dos Anéis*, examinando como esses elementos visuais contribuem para a narrativa, influenciam a caracterização dos personagens e impactam a experiência do espectador.

## Da página para a tela: A magia da escrita de Tolkien e a tradução cinematográfica de Peter Jackson

“Em uma toca no chão vivia um hobbit...”. O professor de línguas da Universidade de Oxford, John Ronald Reuel Tolkien, escreveu essa frase em um papel, ao observar um minúsculo buraco em um tecido. Ele não tinha ideia do quanto esse simples fato iria mudar a sua vida e o futuro da literatura inglesa. Com essa ideia, a qual ele achou muito interessante, foi necessário partir para uma nova etapa, pois como ele mesmo afirmou, era preciso “descobrir como eram os hobbits” (White, 2016). E essa descoberta foi feita, não só com os hobbits, mas com todo um universo épico, pois J.R.R. Tolkien criou um mundo completo para sua obra, incluindo geografia, com mapas minuciosos, várias raças fictícias, lendas, línguas inventadas e uma história extremamente detalhada.

A criação do universo de *O Senhor dos Anéis* começou em 1917, durante a Primeira Guerra Mundial, quando Tolkien estava no exército britânico. Ele começou a escrever histórias para seu próprio entretenimento, como a história de Beren e Lúthien, que se tornou uma parte importante do mito de Arda,<sup>1</sup> o mundo fictício de Tolkien. Neste mundo está a Terra-Média, local onde se passa a maior parte da história de *O Senhor dos Anéis*, habitada por várias raças: humanos, elfos, anões, hobbits, orcs e outras criaturas imaginárias (White, 2016).

Na trilogia, composta pelos livros *A Sociedade do Anel* (1954), *As Duas Torres* (1954) e *O Retorno do Rei* (1955), Tolkien narra a história da luta entre o bem e o mal,<sup>2</sup> onde o hobbit Frodo Bolseiro é encarregado de destruir o Anel do Poder, um artefato poderoso criado pelo maligno Senhor do Escuro, Sauron. A jornada é repleta de perigos e desafios em um mundo descrito de forma minuciosa que desperta o imaginário (Tolkien, 2019).

De prosa elegante e poética, Tolkien é considerado um dos melhores escritores de fantasia de todos os tempos. Sua obra é de extrema importância, sendo estabelecido como um dos pais fundadores do gênero da fantasia moderna. Estudioso da linguística e da mitologia, usou este conhecimento para a criação de seus livros, que contêm inúmeras referências à mitologia nórdica, anglo-saxã e celta (White, 2016). Esse nível de profundidade e complexidade em sua obra tem sido uma fonte de inspiração para muitos escritores.

Os fãs da obra de Tolkien reconhecem que o ciclo de livros que conta a história da Terra-Média é verdadeiramente singular. Durante a segunda metade do século passado, milhares de obras de fantasia foram publicadas, muitas delas fortemente influenciadas pelo trabalho de Tolkien. No entanto, nenhuma conseguiu transmitir ao leitor a sensação de plenitude e integridade que *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis*, *O Silmarillion* e os *Contos Inacabados* proporcionam. Essa

1 Na mitologia criada por Tolkien, Arda representa o Reino e, inicialmente, é o termo utilizado para se referir ao Sistema Solar, mas também pode ser especificamente empregado como o nome do Mundo. Arda surgiu a partir da execução de uma magnífica música, a *Ainulindalë*, quando *Ilúvatar* convocou os *Ainur*, uma espécie de anjo, para criarem juntos uma grandiosa melodia inspirada pela Chama Imperecível. *Manwë* foi designado como o senhor de Arda. Ele convocou inúmeros espíritos superiores e inferiores que desceram aos campos de Arda e colaboraram para a concretização do projeto concebido na Grande Música, preparando Arda para a vinda dos Filhos de *Ilúvatar* (Elfos e Homens).

2 A história se passa no final da Terceira Era, quando os povos livres da Terra-média enfrentam uma batalha contra Sauron, que busca pelo Um Anel para dominar todo o território. O Um Anel é a personificação do mal, possuindo uma vontade própria e sendo constantemente atraído pela vontade de seu criador. Esse objeto maligno desperta o pior nos corações daqueles que o possuem, e a única maneira de se livrar desse mal é destruí-lo onde foi forjado.

singularidade se deve em grande parte ao fato de que, ao contrário de muitos autores modernos, Tolkien dedicou praticamente toda a sua vida adulta - cerca de 60 anos - a criar este universo único. Em alguns aspectos, seu mundo interior, a Terra-Média, tornou-se mais real para ele do que sua própria vida (White, 2016).

Assim, o universo de Tolkien estabeleceu muitos dos elementos que hoje são características essenciais do gênero, como, por exemplo, as criaturas fantásticas, as línguas fictícias, a magia e as batalhas épicas. A trilogia foi publicada entre 1954 e 1955 e se tornou um sucesso, ganhando elogios da crítica e do público. A obra de Tolkien continua a inspirar e encantar gerações de leitores e fãs de fantasia em todo o mundo e, desde então, *O Senhor dos Anéis* foi adaptado e traduzido em vários formatos, incluindo filmes, jogos de videogame, jogos de tabuleiro e até mesmo óperas (Jackson, 2003).

A tradução para o cinema foi uma tarefa desafiadora, mas de um enorme sucesso e coube ao diretor Peter Jackson a realização deste trabalho. Aqui, observa-se o significado da palavra tradução, a qual sugere uma ideia de semelhança ou identidade, uma vez que a obra escrita foi transposta para a linguagem cinematográfica. Nesse processo, é fundamental destacar a participação intrínseca do tradutor, que, a partir da sua leitura, compreende, seleciona e reorienta o conteúdo. De acordo com Ribeiro (2005, p. 185), traduzir implica na “recriação de uma atmosfera baseada no sistema que está sendo traduzido, e não apenas na tradução literal de palavras de um idioma para outro”. Portanto, a interferência do tradutor é necessária devido às diferenças nos sistemas e suportes utilizados na adaptação dos textos e, conseqüentemente, podem ser identificados vestígios da autoria do tradutor no produto final.

Diante disso, destaca-se que o texto original escrito por J.R.R. Tolkien foi traduzido, sendo apresentado em um formato distinto do original, através da adaptação para o cinema. Para tal realização, o diretor responsável, Peter Jackson, teve que fazer algumas alterações no texto para que se adequasse à linguagem cinematográfica, já que a literatura e o cinema são formas poéticas diferentes. Enquanto a literatura possui um caráter imaginativo ativo, exigindo que o leitor crie o cenário, o cinema é configurado com ênfase no apelo audiovisual, transmitido pela elaboração cinematográfica (Marin, 2013).

A trilogia foi gravada simultaneamente na Nova Zelândia e foi lançada entre 2001 e 2003 ganhando 17 Oscars de 30 indicações e estabelecendo um novo padrão para a adaptação de livros de fantasia para o cinema, sendo considerada uma das melhores traduções de livros para filmes de todos os tempos. Esse projeto também é considerado um dos maiores já realizados, com um orçamento estimado em duzentos e oitenta milhões de dólares, tendo um total de tempo de produção de oito anos, as filmagens ocorreram entre 11 de outubro de 1999 e 22 de dezembro de 2000 (STB, s.d).

É perceptível que uma das razões fundamentais para o êxito dos filmes foi o zelo e o cuidado dedicados aos detalhes, pois Peter Jackson é famoso por sua imaginação sem limites e talento para o fantástico, profundamente sintonizado com a humanidade inerente a cada conto e por ser minucioso em sua abordagem de produção de filmes, seu estilo de trabalho é marcado pela atenção aos pormenores, pela busca de autenticidade e pela paixão pela narrativa (Rotten Tomatoes, s.d).

Este cuidado pode ser evidenciado já nos seus primeiros filmes, como o sucesso do filme *trash* “Braindead” (1992) e o intrigante “Almas Gêmeas” (1994). Ao longo de sua carreira, o

diretor continuou a surpreender o público com obras como “Eles não envelhecerão” (2018) e “Um olhar do paraíso” (2009). Além disso, ele também se destacou na adaptação dos três filmes da obra “O Hobbit”, de Tolkien, demonstrando sua versatilidade e comprometimento artístico.

Peter Jackson e sua equipe de produção foram capazes de criar um mundo visualmente deslumbrante e convincente, que capturou a essência da Terra-Média descrita nos livros. É notável o investimento de tempo e esforço na construção de figurinos, cenários e efeitos especiais que ajudaram a dar vida aos personagens e às paisagens descritas por Tolkien.

Ademais, como uma das marcas registradas de seu trabalho, Peter Jackson preza pela veracidade e procura por locações reais para filmar suas cenas, desenvolvendo cenários práticos, sempre que possível, em vez de depender de efeitos especiais de computação gráfica o que contribui para criar uma sensação de realismo e imersão para o público, conferindo um grande senso de peso e tangibilidade às cenas. Peter Jackson afirma que a fantasia deve ser tão real quanto possível e que, por ser um gênero fantástico, não deve ser irreal. Ao contrário, é importante que o espectador tenha a sensação de acreditar no mundo em que está entrando (STB, s.d).

A preocupação do diretor reflete os argumentos de Bazin (1967), que enfatiza a importância do realismo e da fidelidade no cinema. Para Bazin, a proximidade do cinema com a realidade da história ou do mundo que está sendo retratado o torna uma forma de arte única na capacidade de expressividade estética. Quanto mais autêntica e completa for a representação, mais essencial ela se torna para transmitir emoções profundas. Segundo Langer (1953), a expressividade estética é a habilidade de uma obra de arte, seja visual, musical, literária ou cinematográfica, de evocar emoções e significados através de suas características formais e simbólicas.

O figurino é uma das ferramentas cinematográficas essenciais para transmitir símbolos e emoções em uma história. Durante a produção da trilogia *O Senhor dos Anéis*, o diretor Peter Jackson colaborou com Ngila Dickson, renomada figurinista neozelandesa conhecida por seu trabalho em filmes como “Strange Behavior” (1981), “Totalmente sem rumo” (2004) e “O Ilusionista” (2006). Dickson foi responsável pela elaboração dos figurinos em estreita colaboração com Jackson. Seu trabalho desempenhou um papel fundamental na criação da atmosfera e da aparência dos personagens, além de contribuir para a representação do mundo de fantasia concebido por Tolkien em seus livros (Jackson, 2003).

## O figurino como expressão visual e estética no cinema

O cinema é uma das formas mais populares de arte e entretenimento no mundo moderno. Desde os primeiros filmes mudos em preto e branco até os efeitos visuais dos filmes atuais, o cinema continua a evoluir e cativar o público. Sua linguagem é uma forma de arte altamente visual, permitindo aos cineastas contarem histórias de maneira envolvente e emocional.

Segundo Betton (1987) o cinema também funciona como uma linguagem estética, poética ou musical, possuindo sintaxe e estilos próprios, uma escrita figurativa que possibilita a leitura, além de ser um meio de comunicação que transmite pensamentos, ideias e sentimentos. Assim, o cinema tem a capacidade de comunicar ideias complexas, explorar temas, questões importantes e emocionar o público de maneiras profundas e duradouras.

Martin (2013) também aponta que o cinema é singular entre os diversos meios de expressão cultural, pois possui um poder excepcional que decorre da sua linguagem fotográfica que reproduz a realidade. Através dela, seres e objetos ganham vida, falando e estimulando os sentidos e a imaginação.

Diante disso, compreender a significação no cinema é uma tarefa complexa, pois envolve a análise minuciosa de múltiplos elementos intencionalmente concebidos e articulados, incluindo não apenas os textos verbais, mas também a trilha sonora, o figurino, o cenário, a maquiagem, os efeitos, a fotografia, a iluminação e a montagem. Cada um desses elementos pode contribuir para a criação de um universo narrativo único e para a construção de significados complexos, interligados e mutáveis ao longo da obra cinematográfica, tornando o cinema uma forma de arte especialmente rica.

Como mencionado, um dos elementos fundamentais do cinema é o figurino, o qual desempenha um papel importantíssimo na construção da história, personagens e ambientação. O figurino é uma forma de comunicação visual e não-verbal que ajuda a estabelecer a personalidade e o caráter de uma personagem. Conforme Nacif (2012), o figurino é muito mais do que uma simples representação da personagem, ele é capaz de transmitir a natureza da obra literária, pois é possível transpor para a linguagem visual as referências estilísticas contidas no texto. Cada gênero possui uma coerência interna entre a representação dos personagens e sua caracterização pelo figurino em termos de formas, cores e texturas. Quando os elementos da linguagem visual são utilizados de maneira adequada, o figurino se torna uma poderosa ferramenta narrativa que se revela de imediato aos olhos do espectador, intensificando os valores expressos no discurso dramático e prenunciando o que está por vir.

Assim, o figurino pode dizer muito sobre a época e o lugar em que a história se passa, bem como sobre a cultura e as normas sociais daquele momento. É uma das ferramentas mais poderosas que um diretor tem para ajudar o público a entender o mundo em que a história se passa e de criar uma experiência imersiva com a obra.

Da mesma forma, o figurino também é essencial na criação de uma sensação de autenticidade, pois, quando bem construído, pode fazer com que o público se sinta imerso na história e acredite que aquelas personagens e aquele mundo são reais, tornando mais fácil a aproximação entre o espectador e o personagem (Wilkinson-weber, 2010). Por outro lado, um figurino mal construído pode quebrar a ilusão e fazer com que o público se sinta desconectado da história.

Nesse sentido, embora a importância do figurino em um filme possa parecer evidente, é importante ressaltar que a sua relevância vai além do que pode ser óbvio à primeira vista. Costa (2002, p. 41) afirma, ao explicar a importância do figurino e como ele vai ao encontro da narrativa, que “o figurino pode entrar em dissonância com o resto dos elementos do filme e acabar por criar significados indesejados se for ignorado ou mal realizado”.

Aqui se percebe a relevância do figurinista, que cria um objeto para vestir o corpo e, com ele, auxiliar na composição visual da cena. O figurinista tem a responsabilidade de trazer significado por meio das peças de roupa que serão usadas pelo personagem, ajudando o ator a completar a caracterização. Da mesma forma, a maquiagem, acessórios e adereços devem ser cuidadosamente coordenados para contribuir na construção da trama e narrativa através das personagens e suas aparências de acordo com o universo espacial e temporal a ser representado.

Assim, o figurino deve ser preciso e útil em relação ao enredo e personagem, pois influencia diretamente na administração e manipulação da imagem das personagens (Arruda e Baltar, 2007).

Somado a isso, ele é desenvolvido a partir de conceitos, signos, símbolos e relações materiais e imateriais, apresentando um vasto conjunto de informações sobre a encenação. Para tal desenvolvimento é necessário que o figurinista passe por algumas etapas, sendo elas: leitura e estudo do roteiro; colaboração entre figurinista e diretor; pesquisa; desenvolvimento dos figurinos; e por fim, realização do figurino.

Cunningham (2019) descreve o processo padrão de desenvolvimento de um figurino, apontando que a primeira etapa, ou seja, ler e estudar o roteiro é uma etapa fundamental, pois ele fornece informações diretas ou indiretas sobre o período histórico, personagens, mudanças, ações, além do clima e estilo geral da produção. A segunda etapa, a cooperação entre o figurinista e o diretor, é fundamental para o sucesso do projeto, pois é através de conversas sobre os detalhes, ideias, efeitos, imagens, conceitos e outras informações relevantes que a equipe pode caminhar em direção a um objetivo comum. A etapa seguinte do processo de desenvolvimento do figurino é a pesquisa, que pode ser realizada de várias maneiras, como em narrativas de época, obras de arte, literatura, museus e relíquias. A primeira fase da pesquisa é mais abstrata e serve para inspirar o figurinista, enquanto a fase mais objetiva é realizada para determinar materiais, técnicas, modelagens e modelos.

Ainda de acordo com a autora, a quarta etapa, o desenvolvimento dos figurinos, é a mais detalhada e envolve a produção de esboços para cada personagem a fim de expressar a abordagem pretendida pelo figurinista. Esses primeiros rascunhos são utilizados para conduzir uma nova discussão com o diretor, garantindo que os figurinos para cada personagem estejam alinhados com as expectativas de ambas as partes, seguindo, assim, para a finalização dos desenhos e a escolha dos tecidos, demais materiais e técnicas para a execução. Por fim, na quinta e última etapa cabe ao figurinista a tarefa de coordenar a materialização do figurino, garantindo a sua melhor performance na obra. É de extrema importância orientar as camareiras e passadeiras sobre os cuidados que devem ser tomados com as peças, como guardá-las, manipulá-las e vesti-las. Além disso, é importante indicar possíveis ajustes e reparos eventuais decorrentes do desgaste que possa ocorrer durante a filmagem.

É notável a relevância do trabalho do figurinista e como o figurino é um elemento de fundamental importância do cinema que contribui para a narrativa, a construção dos personagens e a ambientação. Conforme Betton (1987) salienta, o figurino tem como objetivo realçar as características dos personagens, como a beleza, personalidade, gestos e atitudes, e deve ser avaliado de acordo com o estilo do filme, os distintos cenários e a postura dos personagens.

O autor classifica o figurino em duas categorias, realista e intemporal. O primeiro é quando há um esforço para reconstituir historicamente o figurino utilizado pelos personagens, enquanto o segundo prioriza simbolizar características e estados emocionais, ou criar efeitos dramáticos, em vez de buscar precisão histórica. Isso demonstra como o figurinista precisa estar atento às escolhas estilísticas e conceituais do filme, a fim de contribuir efetivamente para a construção da narrativa.

Já, Martin (2013), ao abordar a linguagem fílmica, identifica três tipos de figurinos para o cinema: realista; para-realista e simbólico. Os figurinos realistas, seguem a realidade histórica,

no qual o figurinista usa documentos da época para garantir a precisão do vestuário. Nos pararealistas, o figurinista se inspira na moda e na indumentária da época, mas faz estilizações para enfatizar estilo e beleza em vez de precisão. Por fim, os figurinos simbólicos, são quando a precisão histórica não é importante e o figurino é usado para traduzir simbolicamente as características, tipos sociais ou estados de espírito dos personagens.

Além dessas classificações, a análise de figurino também pode ser realizada através da abordagem de imagem e categorias apontadas pelo semiologista Roland Barthes (2006), que desenvolve uma metodologia que consiste em três níveis de análise: denotativo, conotativo e mito.

Segundo Barthes (2006) no nível denotativo, o foco está na descrição objetiva do que é apresentado na imagem, sem interpretar significados e/ou simbolismos. A análise, portanto, se concentra nos aspectos físicos e concretos da imagem, como cores, formas, texturas e composição. No segundo nível, o conotativo, a análise se concentra nos significados que podem ser associados aos elementos denotativos da imagem, ou seja, a análise se aprofunda em como esses elementos são percebidos e interpretados pelo espectador, considerando aspectos culturais, históricos e sociais. Por fim, no nível do mito, a análise busca identificar como a imagem representa e reforça determinados valores, crenças e ideologias presentes na sociedade. O mito, para o autor, é a forma como os significados são naturalizados e aceitos como verdades inquestionáveis pela cultura na qual estamos inseridos.

A matriz barthesiana é uma importante ferramenta para a análise semiótica de imagens, permitindo uma compreensão mais aprofundada e crítica das mensagens que estão sendo transmitidas por meio delas. Juntamente com as classificações de figurinos propostas por Martin (2013) e Betton (1987), essa metodologia será aplicada à análise do figurino utilizado na trilogia cinematográfica *O Senhor dos Anéis*.

## Metodologia de análise dos figurinos

A metodologia utilizada para a análise dos figurinos dos personagens da trilogia *O Senhor dos Anéis*, fundamenta-se na análise semiótica de imagens, conforme a matriz barthesiana. Esta abordagem permite uma investigação aprofundada dos significados e simbolismos presentes nos trajes, proporcionando uma compreensão detalhada de como os figurinos contribuem para a expressividade estética do filme.

Para realizar a análise, foram escolhidos cinco personagens representativos das principais raças presentes na Sociedade do Anel: Frodo, representando os Hobbits; Gimli, representando os Anões; Legolas, representando os Elfos; Gandalf, representando os Magos e Aragorn, representando os Humanos. Para cada um destes personagens, foi selecionada uma cena específica do filme *A Sociedade do Anel* (2002), onde os figurinos e cenário desempenham um papel crucial na construção da identidade e na narrativa visual. A análise dos figurinos será conduzida com base nos níveis denotativo e conotativo conforme propostos por Roland Barthes (2006). No nível denotativo será realizada uma descrição objetiva dos figurinos, identificando os elementos visuais, materiais e estilísticos presentes nas vestimentas de cada personagem. No nível conotativo será explorado os significados subjacentes e simbólicos presentes nas cenas e vestimentas dos personagens. Após a análise semiótica, os figurinos serão classificados conforme

as categorias propostas por Martin (2013) e Betton (1987). Estas categorias permitirão uma sistematização das características dos figurinos, destacando suas funções narrativas dentro do contexto do filme.

## **Vestindo a fantasia: O impacto visual do figurino em *O Senhor dos Anéis***

O vestuário contribui para o desenvolvimento de um mundo fantástico nas produções cinematográficas e, como apontado por Cunningham (2019), o figurino pode ser considerado uma vestimenta mágica que tem o poder de transportar o público e os atores para outras realidades. É responsabilidade do figurinista assegurar que a atmosfera fantástica da história seja preservada, garantindo que nada perturbe a experiência do público e dos atores durante o espetáculo. Dessa forma, por um tempo limitado, o figurinista tem a importante tarefa de conduzir a todos para outras terras e tempos por meio do visual dos personagens.

Essa tarefa foi designada para a figurinista Ngila Dickson e sua equipe, composta com mais de 40 alfaiates, desenhistas, sapateiros, bordadores e ourives, os quais trabalharam em mais de 19.000 figurinos para a construção dos personagens dos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis*, desde os hobbits humildes, elfos majestosos, até os guerreiros humanos e os poderosos magos.

A figurinista se empenhou em transformar cada figurino em uma obra de arte, dando atenção meticulosa aos pequenos detalhes. No documentário *Middle Earth Costume Design* da *Warner Bros Entertainment*, Dickson (2003) revela que suas principais fontes de inspiração foram os livros de Tolkien e as deslumbrantes ilustrações de John Howe e Alan Lee. Segundo a figurinista, as ilustrações sugerem, e o seu papel era pegar essas sugestões e dizer o que cada personagem estava vestindo.

Dickson (2003) utilizou cores e materiais inusitados para criar peças detalhadas com a intenção de que fizessem parte da composição de cada personagem. Foi utilizado uma ampla gama de técnicas de design e fabricação de figurinos, incluindo bordados à mão, tingimento personalizado e tecidos exclusivos. Cada personagem tinha um traje detalhado e único que representava sua personalidade, cultura e posição dentro da história.

Os figurinos dos hobbits foram os primeiros a serem confeccionados, sendo inspirados na indumentária da Europa do século XVIII. Em sua descrição dos hobbits, Tolkien (2018, p.9), afirmou que eles “[...] vestem-se com cores vivas (principalmente verde e amarelo), não usam sapatos porque seus pés já têm uma sola natural semelhante a couro [...]”. É evidente que Dickson utilizou essa informação como referência ao criar os trajes dos personagens, fazendo uso de cores vibrantes para acentuar suas características.

Para tornar os trajes dos hobbits mais divertidos e evidenciar sua pequena estatura, foram empregadas diversas técnicas e truques, como a confecção das mesmas roupas em diferentes tamanhos para serem usadas pelos atores e dublês. Além disso, pés grandes e peludos foram desenvolvidos, as calças foram feitas mais curtas e os bolsos foram posicionados mais acima do que o normal, a fim de ressaltar a impressão do tamanho reduzido dos hobbits. Botões grandes e desalinhados também foram utilizados para este fim.

Um dos personagens selecionados para a análise do figurino é Frodo, o hobbit protagonista da história, interpretado pelo ator Elijah Wood. No nível denotativo, na figura 1, pode-se observar a cena inicial da jornada de Frodo, onde ele parte com o anel em busca de Gandalf. Neste momento, o diálogo entre Frodo e Sam ocorre em uma plantação de milho, com uma predominância da cor verde no cenário. Frodo veste calças curtas marrons, uma camisa branca simples, um colete marrom de veludo com botões e um longo casaco com detalhes em veludo, além de estar segurando um cajado de madeira.

Figura 1 - Início da jornada de Frodo



Fonte: A sociedade do Anel (2002), HBO MAX.

Através da análise conotativa, percebe-se que o figurino de Frodo claramente apresenta referências à indumentária masculina do século XVIII, o que contribui para a construção de sua personalidade. É importante ressaltar que, apesar das roupas vibrantes e simples usadas pelos hobbits em geral, a escolha de cores mais sérias e sóbrias, como o marrom, para o figurino de Frodo, evoca a seriedade da jornada que ele está prestes a iniciar. Além disso, o uso de veludo no colete e no casaco confere um toque de elegância ao visual do personagem.

Por fim, no último nível de análise, o mito, vale citar um trecho da obra de Tolkien (2019) que descreve Frodo como um jovem hobbit tão gentil quanto se poderia desejar. Essa descrição pode ser percebida tanto na atuação do ator, que delicadamente conversa com seu amigo sobre as inseguranças e expectativas da jornada que estão começando, quanto no figurino do personagem, cujas formas e modelagem remetem a uma vestimenta simples, mas elegante, de um homem inglês do século XVIII. Além disso, as cores sóbrias simbolizam o crescimento do personagem e a seriedade de sua jornada. Portanto, neste nível, Frodo é caracterizado como um pequeno e gentil cavaleiro inglês, personificando o mito do cavaleiro inocente e amável.

Além das vestimentas produzidas em diferentes tamanhos para os hobbits, também foi necessário criar figurinos em diversas escalas para o personagem Gimli, o anão. A cena apresentada na Figura 2 retrata a entrada da Sociedade do Anel na floresta de Lothlórien. Ao analisar o figurino no nível denotativo, observa-se que o anão Gimli está à frente de Frodo e Sam, com a densa e escura floresta ao fundo. A cena é marcada por cores sutis, árvores imponentes e robustas. Gimli segura seu machado e veste luvas marrons, braceletes de couro, uma cota de malha e uma túnica

predominantemente marrom e cinza decorada com detalhes que se assemelham a escamas. Sua barba longa e ruiva está trançada e ele usa um capacete com entalhes e linhas distintas.

Figura 2 - Gimli, Frodo e Sam na floresta de Lothlórien



Fonte: A sociedade do Anel (2002), HBO MAX.

No segundo nível de análise, o conotativo, percebe-se que a escolha do figurino remete a soldados e guerreiros da época medieval, evidenciado pela cota de malha, pelo capacete e pelo machado. Na cena, Gimli, interpretado por John Rhys-Davies, dialoga com os hobbits aconselhando-os sobre os perigos da floresta, ao mesmo tempo em que os tranquiliza, prometendo protegê-los. Essa dualidade é expressa na atuação do ator com sua expressão rígida e sua posição à frente dos hobbits. Além disso, os detalhes entalhados no traje refletem o orgulho e a riqueza dos anões, demonstrando seu poder e força. Em um trecho da obra de Tolkien (2019), ele descreve Gimli dizendo que o anão vestia uma camisa curta de anéis de aço e no seu cinto estava um machado de lâmina larga, pois os anões não se importavam em carregar peso.

No último nível de análise, o mito, torna-se evidente que o figurino desse personagem complementa sua narrativa, evocando a resistência, o orgulho e a força de seu povo. Seu traje reflete a personalidade guerreira e destemida, além de enfatizar sua importância como guardião e defensor da Sociedade do Anel. Ao adentrar a floresta de Lothlórien, Gimli se apresenta como uma figura imponente e leal, pronto para enfrentar qualquer desafio em nome daqueles que protege. Assim, temos a formação do mito do Orgulhoso protetor, representado por Gimli.

No figurino dos elfos, a equipe da figurinista buscou uma abordagem distinta para diferenciar os elfos de Valfenda dos de Lothlórien, embora ambos compartilhassem uma estética de design similar. Para isso, Dickson introduziu uma sutil mudança de cor nos trajes, na qual os elfos de Valfenda ostentavam trajes com um toque extra de cores em comparação com os elfos de Lothlórien, como pode ser visto nas figuras 3 e 4.

Figura 3 - Elfos de Lothlórien Figura 4 - Elfos de Valfenda



Fonte: A sociedade do Anel (2002), HBO MAX.

Foram utilizados tecidos especiais como veludo de seda e brocado de seda, realçando toda a majestade, elegância e delicadeza desse povo. As peças de veludo foram tratadas de maneira especial, passando por um processo de gravação para criar desenhos de folhas no estilo *Art Nouveau*, além de serem bordadas e receberem um acabamento manual com fios de seda e metálicos.

Além do mais, um detalhe majestoso do figurino dos elfos foi a modelagem das mangas, sendo que muitas delas eram enroladas nos braços, criando uma aparência de folhas. Para complementar, botões e fivelas de cinto em forma de flores e folhas foram confeccionados por ourives, enriquecendo ainda mais o figurino.

O figurino escolhido para a análise é o do personagem Legolas, interpretado por Orlando Bloom. Na cena selecionada, na figura 5, Legolas está à frente do povo de Rohan em sua jornada até o Abismo de Helm em busca de refúgio. No nível denotativo, o personagem usa uma capa verde com capuz, blusa branca de mangas compridas, túnica verde de mangas curtas, braceletes, calças verdes e botas marrons. Seu cinto de couro apresenta uma fivela com formato de folha, e ele carrega uma aljava de couro ricamente entalhada com desenhos no estilo *Art Nouveau*, presa por uma fivela prateada. Seus cabelos loiros, lisos e compridos são adornados com um penteado meio preso, exibindo algumas tranças. O cenário de fundo é composto por montanhas rochosas, predominantemente na cor cinza.

Figura 5 - Legolas no caminho do abismo de Helm



Fonte: A sociedade do Anel (2002), HBO MAX.

Tolkien (2019) descreve o elfo Legolas em sua obra como um elfo estranho, vestido de verde e marrom e menciona que ele carrega um arco, uma aljava e uma faca branca em seu cinto. Essas descrições presentes no livro são refletidas no figurino do personagem nos filmes.

No nível conotativo, o figurino de Legolas transmite uma conexão com a natureza, representada pela predominância da cor verde e pelos detalhes em formato de folha. Esses elementos evocam sua origem como um Elfo das Florestas das Trevas, reforçando sua ligação com o ambiente natural e suas habilidades relacionadas a essa esfera.

Na cena em questão, Legolas está à frente do grupo devido à sua visão aguçada e audição apurada. Ele realiza uma ação defensiva em proteção ao povo de Rohan que estava sendo atacado por Wargs e Orcs. Sua mira impecável e cuidado demonstram sua excelência no combate e seu espírito de companheirismo para com seus aliados de viagem.

No último nível de análise, tanto o figurino quanto a atuação do ator contribuem para a construção da narrativa e a caracterização do personagem, revelando uma meticulosa atenção aos detalhes em sua criação. Legolas é retratado como um arqueiro habilidoso, ágil com suas armas e sempre à frente da batalha, exibindo suas habilidades e força. Esse conjunto de elementos cria o mito do arqueiro destemido, que desempenha um papel fundamental na história.

Em relação aos magos, de acordo com Dickson (2003), a concepção destes figurinos buscava uma conexão visual entre as vestimentas dos elfos, uma vez que a figurinista acreditava que havia uma relação intrínseca entre os dois. Essa relação ficou evidente na modelagem solta dos trajes e na abundância de tecido utilizado. Para criar o icônico visual do personagem Gandalf, interpretado pelo ator Ian McKellen, o diretor Peter Jackson solicitou a utilização de um desenho de John Howe como referência. Curiosamente, Gandalf é o personagem que possui mais ilustrações, o que facilitou a montagem de seu traje, de acordo com a figurinista.

Para a análise do figurino de Gandalf, foi selecionada a cena (figura 6) em que o mago chega ao Condado e bate na porta de seu amigo Bilbo. No nível denotativo, vemos Gandalf parado na porta da toca de Bilbo, usando uma volumosa túnica cinza de tecido grosso e desgastado. Ele também usa um cinto na cintura, uma bolsa cinza atravessada no corpo, um grande chapéu pontudo cinza, uma longa barba grisalha e segura seu cajado de madeira. A cena retrata um dia ensolarado, com cores vivas e vibrantes, como o verde das plantas, o rosa das flores e o céu azul. O figurino de Gandalf foi meticulosamente desenvolvido e conta com muitos detalhes feitos à mão, incluindo costuras elaboradas.

Figura 6 - Gandalf na frente da toca de Bilbo



Fonte: A sociedade do Anel (2002), HBO MAX.

No nível conotativo percebemos que a ideia principal por trás da construção do personagem e de sua narrativa era que Gandalf nunca tirasse seu traje. Uma curiosidade interessante é que o próprio ator, Ian McKellen, se preocupava em sujar o figurino durante as filmagens, a fim de torná-lo o mais realista possível. O fato de o traje de Gandalf apresentar manchas de lama ou galhos presos reforça a imagem de que ele era um viajante dedicado à sua jornada.

Além de corajoso e focado em sua missão de ser conselheiro dos homens e impedir o retorno do mal, Gandalf também é visto como leal e companheiro. Entre todos os sábios, ele foi o único a fazer amizade com os Hobbits, dedicando-se a cultivar uma conexão profunda com a comunidade do Condado, como mostrado na cena em que ele retorna para visitar seu velho amigo e companheiro de aventuras. É importante ressaltar que, na obra de Tolkien, os magos são descritos com cores características e o figurino cinza de Gandalf é uma representação de seu próprio nome, Gandalf, O Cinzento.

No último nível de análise, o mito, pode-se perceber que todo o desenvolvimento do figurino de Gandalf contribui para a narrativa de seu personagem como um mago viajante, sábio, corajoso e leal a seus companheiros. Os trajes grossos e desgastados reforçam essa imagem. Assim, o mito também está presente na descrição de Tolkien (2019), que o descreve como um velho mágico andarilho, retratando o mito do mago como um viajante destemido e imerso em sua jornada.

Já o personagem Aragorn, interpretado por Viggo Mortensen, é um personagem cujo figurino é repleto de detalhes riquíssimos e, conforme destacado por Dickson (2003), cada camada de roupa que o ator veste incorpora o personagem, sendo essencial para o trabalho de um designer de figurino, que é ajudar o ator a se transformar naquele personagem por um dia.

A cena (figura 7) selecionada para análise do figurino de Aragorn é a sequência da morte de Gandalf nas Minas de Moria, onde os personagens estão se recuperando do ocorrido. No nível denotativo, observamos um cenário dominado por rochas e rochedos de cor cinza, com poucas cores presentes. Aragorn veste calças pretas de couro, botas sujas e enlameadas, uma túnica preta suja, cinto de couro preto, um colar élfico prateado, um casaco de couro verde tão escuro que quase parece preto. O casaco apresenta costuras aparentes em forma de xis nas mangas e em volta

dos ombros. Ele carrega uma bolsa preta surrada atravessada no corpo, com flechas e um arco nas costas, seus cabelos estão sujos e suados e ele segura sua espada guardando-a na bainha.

Figura 7 - Aragorn na saída das Minas de Moria



Fonte: A sociedade do Anel (2002), HBO MAX.

No nível conotativo, a concepção central deste traje é retratar um personagem que percorre longas distâncias em suas jornadas, portanto, a vestimenta é flexível e confortável, com detalhes de remendos e consertos, como se o próprio personagem os tivesse feito. Todo o traje possui um toque inspirado no estilo medieval, como as costuras destacáveis das mangas que podem ser remendadas, se necessário.

Ao redor do pescoço Aragorn usa o colar Estrela Vespertina, presente de sua amada Arwen no início de sua jornada com Frodo e o restante da Sociedade do Anel. O colar pertencia à elfa e simboliza o amor dela pelo herdeiro do trono dos homens. Uma das referências para esse traje é um trecho da obra de Tolkien (2019), que descreve Aragorn usando uma capa escura jogada para trás e vestindo uma malha élfica com uma estrela brilhante em seu peito. Em outro trecho, o autor também descreve que ele está vestido novamente com as suas roupas surradas de viagem.

No nível do mito, podemos observar que todo o figurino está em consonância com a narrativa do personagem contribuindo para sua caracterização como um guerreiro viajante imerso em suas jornadas. Aragorn, mesmo sendo o herdeiro de Isildur e o pretendente legítimo aos tronos de Arnor e Gondor, evita ser reconhecido como tal, fugindo de seu destino. Mesmo quando partiu para a missão de destruir o Um Anel e derrotar o Senhor das Trevas Sauron, o personagem não mostrava sinais de liderança, deixando o comando para Gandalf. Assim, após a queda de Gandalf nas Minas de Moria, vemos a cena em que Aragorn toma a iniciativa e lidera a Sociedade do Anel, colocando todos os outros personagens em pé para seguir a jornada.

Sua jornada, marcada por autodescoberta, coragem e sacrifício, o transforma em uma figura emblemática, capaz de liderar e unir os diferentes povos na luta contra as forças do mal. O figurino de Aragorn reflete esses atributos, transmitindo sua determinação, rusticidade e conexão com o mundo ao seu redor, cujo destino está entrelaçado com o destino de toda a Terra-média. Portanto, no nível do mito, testemunhamos Aragorn renascendo como um líder, personificando o mito do nascimento do líder.

Na classificação de Betton (1987), os figurinos apresentados são categorizados como intemporais, pois sua principal função é simbolizar características e estados emocionais dos personagens, em vez de buscar uma precisão histórica. Da mesma forma, na classificação de Martin (2013), os figurinos são considerados simbólicos, sendo cuidadosamente desenvolvidos com símbolos que enriquecem a narrativa e expressam as características e emoções dos personagens, sem se preocupar com a fidelidade aos trajes de um período específico.

Apesar de os figurinos dos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* apresentarem referências e semelhanças com indumentárias de diferentes períodos históricos, como o medieval e o século XVIII, é fundamental destacar que a narrativa da obra não está vinculada a datas ou momentos históricos específicos. O universo retratado nos filmes é inteiramente fictício, criado totalmente por Tolkien em sua obra literária, sem qualquer conexão ou referência direta com o nosso mundo, portanto, a análise dos figurinos concentra-se principalmente nas cores e formas que os compõem.

Nota-se, portanto, o quanto os trajes complementam a narrativa dos personagens, sendo através de cores, texturas ou através de detalhes sutis para retratar a evolução destes e suas emoções ao longo dos filmes. Muitos desses detalhes podem não ser perceptíveis na câmera, mas são eles que ajudam a criar o ambiente e dar vida à história.

A colaboração entre Ngila Dickson e Peter Jackson em *O Senhor dos Anéis* resultou em um trabalho singular, cuidadoso e autêntico em cada detalhe. A elaboração do figurino foi indispensável para criar a atmosfera fantástica e imersiva da trilogia, demonstrando a importância e habilidade do trabalho de um figurinista.

## Considerações finais

Em virtude dos aspectos abordados, torna-se evidente o impacto marcante da obra de Tolkien, que continua a influenciar gerações. A escrita elegante e poética do autor o consagra como um dos maiores escritores de fantasia de todos os tempos, tendo estabelecido elementos que se tornaram características essenciais do gênero.

A tradução de uma obra literária para o cinema é sempre um desafio, mas o diretor Peter Jackson conseguiu realizar a tradução da obra de Tolkien com maestria. O êxito dos filmes pode ser atribuído, em grande parte, ao cuidado e dedicação aos detalhes, pois Jackson foi extremamente minucioso com a produção dos filmes, demonstrando um zelo autêntico e uma paixão genuína pela narrativa. Durante o processo de filmagem, o diretor mostrou-se colaborativo com o elenco e a equipe, incentivando-os a contribuir com ideias e perspectivas para aprimorar a história contada.

Essa colaboração foi essencial na caracterização dos personagens e a figurinista neozelandesa Ngila Dickson trabalhou em parceria com o diretor, desempenhando um papel fundamental na criação da atmosfera e da aparência dos personagens e do mundo de fantasia que Tolkien concebeu em seus livros.

O figurino, como forma de comunicação visual e não-verbal, desempenha um papel fundamental na definição da personalidade e do caráter de cada personagem. Ele é capaz de traduzir para a linguagem visual as referências estilísticas presentes no texto original. Esse

elemento desenvolve-se a partir de conceitos, signos, símbolos e relações materiais e imateriais, fornecendo um vasto conjunto de informações sobre a encenação. O trabalho do figurinista é de extrema importância para a execução de um filme de qualidade na indústria cinematográfica, envolvendo etapas como a leitura e o estudo do roteiro, a colaboração com o diretor, a pesquisa e o desenvolvimento dos figurinos.

A expressividade estética do figurino nos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* pôde ser analisada por meio da matriz barthesiana, abrangendo os níveis denotativo, conotativo e mítico. Essa análise mais aprofundada revela as mensagens e símbolos transmitidos pelos figurinos e pelas imagens das cenas escolhidas para cada personagem. Além disso, os figurinos foram classificados como intemporais e simbólicos, os quais foram desenvolvidos a partir de simbologias que enriqueceram a narrativa e expressaram as características e os estados emocionais dos personagens.

Embora os figurinos dos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* apresentem referências e semelhanças com indumentárias de diferentes períodos históricos, a narrativa da obra não está vinculada a datas ou momentos históricos específicos, não havendo a necessidade de se ater a épocas ou cores específicas, permitindo a mistura de referências de diversos contextos históricos, geográficos e culturais.

Dessa forma, as escolhas e a criação do figurino contribuem para a construção da narrativa e o desenvolvimento dos personagens ao longo da trilogia, através da utilização de cores, texturas e detalhes sutis que retratam a evolução e emoções dos personagens ao longo da obra.

Assim, a relevância do trabalho do figurinista na construção do figurino é inegável. Seu impacto vai além da tela, servindo como fonte de inspiração e referência para profissionais da moda, da mesma forma que a sua análise pode fornecer *insights* sobre diferentes épocas e estilos de moda e sobre as técnicas e materiais utilizados na criação e confecção de vestimentas.

Em suma, o figurino desempenha um papel importante na transposição da obra literária para o cinema contribuindo para a expressão visual da narrativa, a definição dos personagens e a criação de um universo envolvente. A análise dos figurinos nos filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* revela a importância desse elemento na construção do mundo fictício de Tolkien e seu poder de comunicação visual, sendo essencial para enriquecer a experiência cinematográfica, deixando um legado duradouro na indústria do entretenimento.

## Referências

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

BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2006.

BAZIN, A. **What Is Cinema?** Berkeley: University of California Press, 1967.

BETTON, G. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

COSTA, F. A. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do imaginário**, Porto Alegre, n. 8, ago. 2002.

CUNNINGHAM, R. **The magic garment: principles of costume design**. 3rd ed. Illinois: Waveland Press, 2019.

DICKSON, N. Middle Earth Costume Design - The Fellowship Of The Ring. Warner Bros. Entertainment. **Youtube**. 2003. 11min55s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3JlFHcFDH-w>. Acesso em 13 abr. 2023.

JAKSON, P. Behind the Scenes - The Fellowship Of The Ring. Warner Bros. Entertainment. **Youtube**. 2003. 02h27min17s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Gti51b46Q>

D0. Acesso em 13 abr. 2023.

LANGER, S. K. **Sentimento e forma: uma teoria da arte desenvolvida a partir de Filosofia em nova chave**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2013.

NACIF, M. C. V. O figurino e a questão da representação da personagem. In: VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. (org.). **Diário de pesquisadores: traje de cena**. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2012, v. 1, p. 291-295.

O SENHOR DOS ANÉIS: **A sociedade do anel**. Peter Jackson. New Line Cinema. 2002. Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt>. Acesso em: 01 maio 2023.

O SENHOR DOS ANÉIS: **As duas torres**. Peter Jackson. New Line Cinema. 2002. Disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt>. Acesso em: 01 maio 2023.

RIBEIRO, E. S. O Senhor dos anéis: a tradução da simbologia do anel do livro para o cinema. In: **Anais da 57ª Reunião Anual da SBPC - Fortaleza, CE - Julho/2005**.

ROTTEN TOMATOES. **Peter Jackson**. Disponível em: [https://www.rottentomatoes.com/celebrity/peter\\_jackson](https://www.rottentomatoes.com/celebrity/peter_jackson). Acesso em: 04 abr. 2023.

STB, Sociedade de Tolkien Brasileira. **O Senhor dos Anéis: Trilogia Cinematográfica**. Disponível em: <https://jrrtolkien.com.br/site/trilogia-filmes-o-sdas>. Acesso em: 04 abr. 2023.

TOLKIEN, J.R.R. **O Hobbit**. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves. 17. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

TOLKIEN, J.R.R. **A sociedade do anel: O senhor dos Anéis, parte 1**. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2019.

WHITE, M. J.R.R. Tolkien: **O Senhor da Fantasia**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2016.

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