

## DESIGN E SIMBOLOGIA DO UNIVERSO AVATAR – A LENDA DE AANG (2005): uma análise visual dos elementos de comunicação e representação gráfica

*DESIGN AND SYMBOLOGY OF THE AVATAR UNIVERSE – THE LEGEND OF AANG (2005): a visual analysis of communication elements and graphic representation*

SILVA, Maria Vitória; Bacharelanda; Universidade Federal do Amazonas

Vitoria13.vieira20@gmail.com

MELLO, Marina de Oliveira; Bacharelanda; Universidade Federal do Amazonas

marinamello26302@gmail.com

RIBEIRO, Victória Menezes; Bacharelanda; Universidade Federal do Amazonas

victoriamenezes12.vmr@gmail.com

PACHECO, Karla Mazarelo Maciel; Doutora; Universidade Federal do Amazonas

karlamazarelo@ufam.edu.br

### Resumo

O artigo ora apresentado, faz uma análise sobre o universo simbólico criado para o desenho animado Avatar: A lenda de Aang (2005). A princípio a pesquisa centrou-se na primeira temporada da série com o intuito de enfatizar o processo de criação dos símbolos e da representação gráfica gerada para a narrativa visual do objeto de estudo, considerando ainda a importância desses conceitos para a formação dos acadêmicos de Design da Universidade Federal do Amazonas – UFAM. Os dados coletados foram adquiridos a partir de referências bibliográficas e documentais, aplicação de questionário online com os apreciadores da obra, e entrevista via técnica *focus group* com alguns docentes e discentes da UFAM. Dos resultados alcançados destacam-se valiosas diretrizes práticas que podem favorecer uma compreensão mais sólida a respeito dos conceitos de simbolismo e design narrativo para o desenvolvimento de projetos acadêmicos nessa área.

**Palavras-Chave:** Design; Simbologia; Desenho Animado; Acadêmicos de Design.

### Abstract

*The article presented analyzes the symbolic universe created for the cartoon Avatar: The Legend of Aang (2005). The research principle focused on the first season of the series with the aim of emphasizing the process of creating symbols and the graphic representation generated for the visual narrative of the object of study, also considering the importance of these concepts for the training of Design academics of the Federal University of Amazonas. The data collected were acquired from bibliographic and documentary references, application of online questionnaire with those who appreciate the work, and interviews via focus group technique with some teachers and students of UFAM. The results achieved, practical guidelines stand out that can promote a more solid understanding the concepts of symbolism and narrative design for development academic projects.*

**Keywords:** Design; Symbolology; Cartoon; Design Students.

## 1. Apresentação da Pesquisa

Com base no objeto de estudo, que é a série Avatar – A lenda de Aang (2005), que se passa em um mundo fictício, dividido em quatro nações: as Tribos da Água, o Reino da Terra, a Nação do Fogo e os Nômades do Ar. No contexto do universo, algumas pessoas têm a habilidade de controlar um dos quatro elementos da natureza: água, terra, fogo e ar. E apenas o Avatar pode controlar os quatro elementos, e com esse poder manter a paz e harmonia entre as nações.

A série utiliza uma variedade de elementos, cores e símbolos para representar as diversas culturas e tradições presentes na narrativa. Permitido uma associação rápida do público, para identificar e absorver as informações sobre os personagens e suas origens na obra. Sendo assim, o objeto de estudo desse artigo, tem uma união equilibrada entre a narrativa e os elementos visuais, contribuindo para uma comunicação visual direta, objetiva e de fácil absorção.

Estudar os símbolos, para os discentes iniciantes do curso de Design, é uma situação desafiadora, por conta que alguns símbolos precisam de um contexto detalhado para ser compreendido, e a utilização de animações, na prática de aprendizagem dos elementos de comunicação, permitirá um melhor trabalho com os símbolos e representações gráficas.

Com a relevância que a simbologia tem para a área do Design, o objeto de estudo escolhido oferece uma oportunidade para os discentes de Design, de busca auxílios em obras como essa um melhor entendimento da simbologia e como a leitura visual contribui para o entendimento de informações em produções audiovisuais.

Assim aplicamos no Projeto Samsung-UFAM para Educação e Pesquisa (SUPER), métodos que buscaram no público-alvo da pesquisa, tanto os discentes e docentes da área de Design, quanto os apreciadores da série, para responder como os personagens, ambientes, representações culturais e comportamentais, como essas estratégias de símbolos contribuem para a narrativa do objeto de estudo.

## 2. Análise das Representações Gráficas e Simbólicas Criadas para a Narrativa do Desenho Animado: Avatar – A Lenda de Aang

A partir dos aspectos das representações gráficas e simbólicas abordadas no universo do objeto de estudo, partindo de uma investigação predominantemente qualitativa e interpretativa que teve por referência as categorias e subcategorias dos aparatos teóricos metodológicos da Gramática do Design Visual - GDV, de Kress e van Leeuwen (2006), centralizadas nos aspectos da metafunção representacional. Por tanto, foi gerado um quadro analítico considerando os conceitos: representacional, de interativa e composicional. Sobre esses foram observados os elementos: de narrativa, conceitual, de contato, distância, perspectiva, modalidade, valor informativo, enquadramento e saliência, que orientaram ao entendimento da representação visual das imagens, enquanto expressão de comunicação, concepção e significados estabelecidos pelos signos não verbais, projetados para os cenários, as simbologias e o contexto visual do desenho animado: Avatar – A lenda de Aang. Abaixo, a estrutura informacional (Quadro 1), utilizada para a análise realizada sobre o objeto do estudo.

Quadro 1: Análise de Representações Gráficas e Simbólicas do Desenho Animado Avatar - A Lenda de Aang.

ANÁLISE DAS REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS E SIMBÓLICAS DO DESENHO ANIMADO AVATAR – A LENDA DE AANG			
Gramática do Design Visual de Kess e van Leeuwen (2006)			
METAFUNÇÕES	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	OBSERVAÇÕES
REPRESENTACIONAL	NARRATIVA	AÇÃO, REAÇÃO, VERBAL E MENTAL	No universo de Avatar – a lenda de Aang, a sua narrativa aborda como ação o movimento das dobras, as lutas, descoberta dos personagens, enquanto a reação é interpretada pela forma como os fatos acontecem, são vivenciados e lembrados. A estrutura verbal da obra evidencia mostrar ensinamentos culturais sobre a história do Avatar e a questão mental que abre a reflexão sobre constituição de um passado e das importâncias na narrativa da identidade de um povo.
	CONCEITUAL	CLASSIFICACIONAL, SIMBÓLICO, ANALÍTICO	Sobre essa categoria, a obra aponta como classificacional a posição dos personagens, por exemplo, em uma cena tensa ou emocional. Sobre o aspecto simbólico é denominado a respeito dos personagens e seus respectivos elementos, como aspecto analítico é considerado a conexão e desenvolvimento do personagem Avatar com os outros elementos.
INTERATIVA	CONTATO	DEMANDA E OFERTA	Em momentos para mostrar melhor as expressões dos personagens são possíveis perceber o olhar dos personagens para o espectador e sua posição no centro da tela.
	DISTÂNCIA	PLANOS FECHADO, ABERTO E MÉDIO	As cenas se fecham quando os personagens demonstram algum tipo de sentimento, essa aproximação pode causar a ênfase da cena. O plano pode se demonstrar mais afastado quando os personagens descobrem um lugar novo ou quando estão perdidos e ou sozinhos.
	PERSPECTIVA	ÂNGULOS FRONTAL, OBLÍQUO E VERTICAL	Os ângulos verticais podem demonstrar a hierarquia do personagem ou item em cena, o frontal para demonstrar a detalhes ou um maior foco no centro de uma cena e o oblíquo para uma cena com bastante movimento.
	MODALIDADE	NATURALISTA, SENSORIAIS, CIENTÍFICA E ABSTRATA	Em cenas de realização das dobras alguns personagens podem se mostrar mais concentrados outros desajeitados e até mesmo não realizar, onde é demonstrada a interação de tal personagem com o seu respectivo elemento
COMPOSICIONAL	VALOR INFORMATIVO	ESQUERDA (DADO)/DIREITA (NOVO), TOPO (IDEAL)/BASE (REAL), CENTRO/MARGEM	Na maioria das cenas, os personagens são mostrados no centro da imagem e elementos secundários são mostrados nos cantos da cena e, mas também de forma detalhada, quando realizadas as dobras elas se movem de um lado a outro na cena.
	ENQUADRAMENTO	FORTE, FRACO	O enquadramento da série é forte, mostrando bastante aos personagens principais da animação e suas expressões, e é bem-posicionado quanto aos detalhes da paisagem.
	SALIÊNCIA	TAMANHO, COR/CONTRASTE, PLANO DE FUNDO	A construção dos mundos em suas paletas de cores, elementos como o clima da região e a grandeza entre os mundos são bastante nítidos.

Fonte: Silva, D. B. T.; Barbosa, J. R. (2021)

As observações feitas no quadro são referentes ao episódio um (01) da série Avatar – A Lenda de Aang, chamado “O garoto no Iceberg”.

## 2.1. Painel Semântico

Assim foi desenvolvido um painel semântico, que é uma representação gráfica que organiza e visualiza informações de maneira a destacar os conceitos, palavras ou ideias, conforme Figura 1. Sendo uma série rica em detalhes e complexidade, foi necessário fornecer uma representação dos principais elementos da história e temas abordados na série.

Figura 1 – Painel Semântico de Avatar.



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Entre os elementos, os personagens principais Aang, Katara, Sokka, Toph e Zuko, que tem grande participação na narrativa e que são representantes dos quatro elementos dos dobradores, Água, terra, Fogo e Ar, e que compõe todo um mundo, dividido em nações, como Nação do Fogo, tribos da Água, Reino da Terra e Nômades do Ar.

## 2.2. Coleta de Dados via Focus Group

Com a elaboração do painel semântico (figura 01) referente a temática de Avatar: A Lenda de Aang foi formatado uma apresentação em PowerPoint para auxiliar a prática de uma dinâmica denominada Focus Group (Grupo Focal). O Focus Group é um método de pesquisa qualitativa usado para coletar insights e opiniões de um delimitado e diversificado, grupo de participantes sobre um determinado tópico a partir de suas interações (Morgan, 1997). Com a finalidade de obtenção de informações com o intuito de identificar os conceitos visuais e funcionais do design inseridos no objeto de estudo, portanto foram convidados a participar da referida dinâmica correspondentes às características do público alvo, entre eles 05 (cinco) doutores e 04 (quatro) discentes do curso de Design da UFAM, conhecedores sobre conceitos visuais, gráficos e de animação digital, além da apreciadores do universo contemplado pelo objeto de estudo abordado nesta pesquisa, como mostrado nas figuras 2 e 3.

Ao iniciar a atividade, o grupo responsável pela pesquisa apresentou como a dinâmica seria



conduzida, informando o intuito da atividade de identificar os prós e contras das representações simbólicas dentro da 1ª temporada do desenho Avatar, foi definida uma média de duração de 20 minutos para responder cada um dos três blocos, compostos por 05 (cinco) perguntas cada, divididos em aspecto visual, funcionais e experiência do usuário. Os participantes também foram informados sobre as gravações de áudios, fotografias e anotações para a obtenção de informações para a pesquisa. Após os devidos esclarecimentos e com a permissão de todos os participantes, foi dado início à coleta de dados, conforme figuras 2 e 3.

Figura 2 – Primeiro dia do Focus Group com docentes.



Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Figura 3 – Segundo dia do Focus Group os discentes.



Fonte: elaborado pelas autoras (2024)

O grupo de pesquisa, dividiu-se para registrar a discussão, as quais foram divididas entre anotar as respostas dos participantes e de conduzir os registros de áudio, vídeo e fotos da sessão, e um outra como moderadora, a qual orientou a conversa, as perguntas e garantiu que todos os participantes tivessem a oportunidade de compartilhar suas opiniões. A atividade teve duração de 1 hora. Os dados coletados foram sintetizados e organizados para apontamentos de acordo com a compreensão das autoras a partir dos registros e apontamentos os participantes, a análise está inserida nos resultados em análise dos conceitos visuais, funcionais e experiência do design inserido

no desenho animado Avatar – A Lenda de Aang.

O método aplicado teve início com uma breve apresentação do objetivo para a referida ação e coleta de opinião, estruturado a partir de 03 (três) blocos representativos identificados com os atributos do design (Forma, Função e Significado), disponibilizando respostas de múltipla escolha. A partir do posicionamento dado pelos participantes, tais informações foram organizadas em quadros para melhor facilitar a análise das opiniões e apontar os resultados de acordo com cada atributo. O quadro dos dados gerados possibilitou identificar os fatores estratégicos e representativos do design e símbolo observados para auxiliar no entendimento sobre a necessidade de melhorias para uma melhor significação da representatividade do objeto de estudo em função do seu propósito e público-alvo. A seguir as análises realizadas sobre os atributos do design coletados para essa etapa da pesquisa. No Quadro 2, a seguir, serão apresentados os Aspectos Visuais questionados.

Quadro 2 – Dados da técnica Focus Group referente ao aspecto Visual.

**Bloco A: Aspectos Visuais**

ASPECTOS VISUAIS		PARTICIPANTES DA ÁREA DE DESIGN									POSICIONAMENTO DE ACORDO / NÃO DE ACORDO
		DOCENTES					DISCENTES				
PERGUNTAS	OPÇÕES	1	2	3	4	5	1	2	3		
Como as formas geométricas reforçam a conexão entre os elementos e os estilos de dobra das nações correspondentes?	Ícones novos, porém, intuitivos	x	x	x	x	✓	✓	✓	✓	Esta opção ficou empatada entre os participantes	
	Ícones geralmente aplicados no contexto	x	x	x	x	x	x	x	x	Todos os participantes não concordam com esta opção	
	Não reforçam	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	x	05 participantes foram de acordo com esta opção	
De que forma as características visuais dos movimentos reforçam a coesão interna de cada nação?	Associação aos quatro elementos	x	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	05 participantes foram de acordo com esta opção	
	Aspecto comumente aplicado em animação	x	x	x	x	✓	✓	✓	✓	Metade dos participantes concordam com esta opção	
	Não reforçam	✓	x	x	x	x	x	x	x	Apenas 01 participante foi de acordo com esta opção	
De que maneira as escolhas visuais contribuem para a narrativa e construção dos personagens?	Aplicadas conforme as personalidades dos personagens	x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓	05 participantes foram de acordo com esta opção	
	Alteração de cores e efeitos mantendo o traçado do desenho	x	x	x	x	x	x	x	x	Todos os participantes não concordam com esta opção	
	Sem alteração visual	✓	✓	✓	x	x	x	x	x	05 participantes não acederam com esta opção	
Como as formas simplificadas transmitem informações	Uso do significado das formas	-	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	06 participantes foram de acordo com esta opção	
	Não possui distinção	-	x	x	x	✓	x	x	x	06 participantes não acederam com esta opção	
	Expressa o enredo básico da série	-	x	x	x	x	✓	✓	✓	04 participantes foram de acordo com esta opção	
Como as formas traduzem a reverência de cada nação pela natureza e sua compreensão única dos elementos?	Aplicação de cores e vestimentas	-	-	x	✓	✓	✓	✓	✓	05 participantes foram de acordo com esta opção	
	Movimentos de dobra aplicado na animação	-	-	x	✓	✓	x	✓	x	Esta opção ficou empatada entre 06 participantes	
	Simples e generalista	-	-	✓	x	x	x	x	x	05 participantes não acederam com esta opção	

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Após uma breve apresentação da história do universo Avatar para contextualização (docentes 1, 2, 3 e 4 não assistiram ao desenho), foram realizados os questionamentos referentes

aos aspectos visuais do desenho animado. A maior parte dos participantes indicou que os ícones aplicados para a representação de cada nação não são intuitivos, informaram que principalmente o elemento terra e ar são os que apresentam maior dificuldade de visualização. Entretanto, referente a aplicação da animação, encontra-se um equilíbrio nos resultados, entende-se que tanto há associação aos quatro elementos nos movimentos dos personagens quanto são aspectos geralmente aplicados para utilização desses “poderes”, como a característica de explosão e agitação quando o elemento fogo está presente. E pode-se encontrar determinadas mudanças de acordo com a personalidade de cada personagem. Além disso, o desenho Avatar apresenta a aplicação dos conceitos de forma para expressar significado e em acréscimo expressa o enredo principal da série, também encontra o simbolismo de cada nação a partir das suas cores e vestimentas. A seguir no Quadro 3, serão apresentados os Aspectos Funcionais questionados.

Quadro 3 – Dados da técnica Focus Group referente a Função.

### Bloco B: Aspectos Funcionais

ASPECTOS FUNCIONAIS		PARTICIPANTES DA ÁREA DE DESIGN									POSICIONAMENTO DE ACORDO / NÃO DE ACORDO
		DOCENTES					DISCENTES				
PERGUNTAS	OPÇÕES	1	2	3	4	5	1	2	3		
Como as funções específicas de cada elemento se correlacionam com as funções dos governantes de cada nação? “Como as habilidades de dobra do fogo de um Senhor do Fogo refletem sua função como líder”	O poder e agressividade, refletem a força que uma autoridade exerce em controle de seu território	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	07 dos 08 consultados foram favoráveis a esta opção	
	Demonstração visual de poder e determinação, que pode ser interpretado de forma assertiva	x	x	x	x	x	x	x	x	Todos os consultados não concordam com esta opção	
	Ênfase na agressividade e no controle através da força sugere uma postura autoritária e opressiva	x	x	x	x	x	✓	✓	x	06 dos 08 consultados foram contrários a esta opção	
Em função do essencial, como a habilidade de dobra de todos os elementos permite ao Avatar, promover o equilíbrio em decisões diplomáticas?	Ao dominar as técnicas de dobra, o Avatar pode provar respeito pelas tradições e culturas de cada nação facilitando relações de confiança	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram de acordo com esta opção	
	Ao possuir isso, o Avatar pode ser visto como parcial em relação a qualquer nação específica.	x	x	x	x	x	x	x	✓	A maioria dos consultados não concordam com esta opção	
	A posse pode gerar desconfiança e suspeitas às nações como dúvidas sobre a imparcialidade do Avatar	x	x	x	x	x	x	x	x	Todos os consultados foram contra com esta opção	
Como a habilidade de dobra de todos os elementos, presentes no Avatar, contribuem para a sua função como mediador?	O Avatar pode buscar por soluções que atendam a todos e facilitar a resolução de conflitos.	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	A maioria dos consultados concordam com esta opção	
	A forma como o Avatar usa sua compreensão e habilidades para alcançar soluções	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram favoráveis a esta opção	
	Ao usar suas habilidades como forma de comunicação, deve evitar que elas afetem sua imparcialidade	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	A maioria dos consultados concordam com esta opção	
Como as funções das tradições e valores iniciais de cada nação se adaptam e se redefinem à medida que o mundo muda?	As nações se ajustam de forma necessária para enfrentar novos desafios e abraçar o progresso	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	x	05 dos 08 consultados foram favoráveis a esta opção	
	A adaptação das nações é um reflexo natural da diversidade de atitudes em relação à mudança.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram favoráveis a esta opção	
	A resistência à mudança e o apego rígido às tradições geram conflitos, evitam progresso e criam divisões.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram favoráveis a esta opção	

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

De acordo com os questionamentos feitos aos participantes do Focus Group sobre o atributo do design referente à FUNÇÃO, quando consultados a respeito do elemento estratégico Avatar – A Lenda de Aang e estendendo essa questão ao contexto do ‘layout’ oferecido pelo da narrativa do desenho animado em questão. A maioria dos participantes (05 doutores e 03 alunos de ICT) se posicionaram favoráveis à representação visual presentes na narrativa do desenho. Segundo eles, a maioria das questões possuía mais de uma resposta ou uma complementava a outra, sendo a maioria das respostas "favoráveis" a representação visual ser compatível com o contexto da história e do desenvolvimento dos personagens. E com respeito ao entendimento geral da narrativa, todos os 08 (oito) participantes concordaram que os personagens e suas culturas são bem executados no desenho em seus próprios circunstâncias, mas que depende dos pontos de vista a leitura do Avatar, que pode exercer função de mediador, entretanto sendo observado de formas diferentes entre os povos da animação. O seguinte Quadro 4, tem objetivo com relação a Experiência do Usuário.

Quadro 4 – Dados da técnica Focus Group referente a Experiência do Usuário.

### Bloco C: Aspectos de Experiência do Usuário

ASPECTOS DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO		PARTICIPANTES DA ÁREA DE DESIGN									POSICIONAMENTO DE ACORDO / NÃO DE ACORDO
		DOCENTES					DISCENTES				
PERGUNTAS	OPÇÕES	1	2	3	4	5	1	2	3		
Como a série animada utiliza a jornada e emoções dos personagens para criar uma conexão emocional com os espectadores?	Por meio das formas, cores e elementos mostrados	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	06 dos 08 consultados foram de acordo com esta opção	
	Por criação de personagens, expressões faciais e gestos corporais	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	06 dos 08 consultados foram de acordo com esta opção	
	Por escolha de cores bem classificada aos sentimentos e emoções	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	06 dos 08 consultados foram de acordo com esta opção	
Como a construção dos mundos de avatar proporciona aos espectadores uma sensação de exploração e experiência enriquecedora?	A revelação gradual da descoberta e da exploração causam essa sensação	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram favoráveis a esta opção	
	A eficácia em causar essa sensação dependerá do espectador.	x	x	x	x	x	x	x	x	Todos os consultados não concordaram com esta opção	
	A experiência pode gerar frustração à progressão rápida da série.	x	x	x	x	x	x	x	x	Todos os consultados não concordaram com esta opção	
Como o movimento das dobras passa sensação de aprimoramento e habilidade aos personagens ao longo da série?	A água apesar de ser fluida, também é destruidora	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	Só os docentes foram a favor à opção os alunos não optaram.	
	Elas se tornam mais complexas com o passar do tempo	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	Só os docentes foram a favor à opção os alunos não optaram.	
	Além da dominação, as dobras mudam de acordo com as emoções	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	Só os docentes foram a favor à opção os alunos não optaram.	
Como a diversidade geográfica permite que o espectador tenha a sensação de imersão ao longo da série?	A atenção aos detalhes mostra a atmosfera e identidade das nações	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram favoráveis a esta opção	
	A paleta de cores específica de cada nação e reino mostram a cultura e espiritualidade dos mundos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram favoráveis a esta opção	
Como a exploração da amizade dos personagens principais cria uma conexão emocional com os espectadores?	As aventuras, desafios e momentos compartilhados, favorece a conexão	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Todos os consultados foram favoráveis a esta opção	
	A evocação de memórias próprias, é uma conexão de pessoa para pessoa	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	06 dos 08 consultados foram favoráveis a esta opção	
	Essa estratégia pode ser considerada artificial e não criar essa conexão	x	x	x	x	x	x	x	x	Todos os consultados não concordaram com esta opção	

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Após realizados os questionamentos referentes ao SIGNIFICADO, os resultados obtidos sobre esse quesito a respeito de Avatar – A lenda de Aang. A maioria dos participantes acharam



compatíveis as respostas positivas em relação a conexão emocional do espectador com o desenho animado, cumprindo bem essa função. Na pergunta três sobre experiência do usuário, expressando suas opiniões, é perceptível a questão da mudança das dobras e habilidades por meio dos movimentos e itens citados, por exemplo, “A água pode ser fluída, mas também destruidora” dando a entender sobre o poder e força do elemento água. Os 08 (oito) consultados concordam sobre a diversidade geográfica dos mundos de Avatar – A lenda de Aang, abrangendo a visão do espectador para uma boa imersão ao longo da série. De acordo com os participantes, a jornada e amizade entre os personagens principais como Aang, Katara, Sokka e Toph favorece bastante a conexão emocional com o público-alvo.

### 2.3. Coleta de Dados via Aplicação de Questionário

De acordo com as respostas obtidas via aplicação de questionário online, para consultar os consumidores desse produto para conhecermos mais sobre o seu perfil e saber o que pensam a respeito da narrativa, representações visuais, experiência do usuário entre outros aspectos essenciais ao campo de atuação do design de símbolos, verificamos que a faixa etária identificada no universo amostral varia de 15 a 30 anos. No entanto, foram os indivíduos de 21 a 30 anos de idade que representaram a grande maioria dos consultados (n= 16; 69,6%) como será verificado posteriormente.

#### 2.3.1 Questionamento 1 - Perguntas sobre o perfil dos consumidores do questionário a respeito de Avatar - A lenda de Aang (2005)

Em primeiro momento, foram questionados sobre as suas informações pessoais, dentre elas sobre idade e profissão, além de adquirir dados referentes ao contato que possuem com o desenho animado Avatar com o intuito de delimitar o Universo da Pesquisa como mostra a Tabela 1.

Tabela 1- Perfil dos consumidores

Variáveis		SIM		NÃO		TOTAL	
		N	%	n	%	n	%
Idade	De 15 a 20 anos	7	30,4	16	69,6	23	100
	De 21 a 30 anos	16	69,6	7	30,4	23	100
	De 31 a 40 anos	0	0	23	100	23	100
	De 41 a 50 anos	0	0	23	100	23	100
	Mais de 50 anos	0	0	23	100	23	100
Profissão	Designer	1	4,3	22	95,7	23	100
	Estudante de Design	6	26,2	17	73,8	23	100
	Estudantes em geral	15	65,2	8	34,8	23	100
	Professor	0	0	23	100	23	100
	Técnico	0	0	23	100	23	100
	Pesquisador	1	4,3	22	95,7	23	100

Variáveis		SIM		NÃO		TOTAL	
Contato Avatar	Assiste	20	87	3	13	23	100
	Não assiste, mas sabe a história	2	8,7	21	91,3	23	100
	Nunca assistiu e não sabe a história	1	4,3	22	95,7	23	100

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Em relação ao item questionado, no que se refere à profissão, prevaleceram estudantes de cursos distintos à área de Design (n=16; 69,6%), seguidos de estudantes de Design (n= 7; 30,4%). Além disso, identifica-se que a maioria das respostas foram realizadas por consumidores do desenho animado (n=20; 87%), e as demais respostas foram divididas entre conhecedores da história de Avatar (n=2; 8,7%) e pessoas que desconhecem o desenho (n=1; 4,3%)

### 2.3.2 Questionamento 2 - Análise de respostas sobre a dinâmica desenvolvida referentes ao simbolismo presentes no Avatar.

A breve dinâmica consistiu em perguntas referentes aos símbolos utilizados para identificar cada nação e as roupas utilizadas nas diferentes culturas de Avatar. Essa etapa foi desenvolvida com o intuito de adquirir informações sobre a mensagem transmitida para obter resultados se ela está sendo recebida de forma correta pelo público.

Portanto, de acordo com a Tabela 2 identifica-se que os símbolos referentes a representação do ar e do fogo obtiveram 100% (n=23) de sucesso na pesquisa, no entanto os símbolos de terra e água foram denotados pelos usuários com uma mensagem menos perceptível ao serem verificadas fora do contexto de uma composição visual ou de um enredo.

Tabela 2 – Percepção dos símbolos das Nações de Avatar.

Variáveis		SIM		NÃO		TOTAL	
		n	%	N	%	n	%
Símbolo 1 (Ar)	Ar	23	100	0	0	23	100
	União	0	0	23	100	23	100
	Água	0	0	23	100	23	100
	Redemoinhos	0	0	23	100	23	100
Símbolo 2 (Terra)	Pedra	4	17,4	19	82,6	23	100
	Força	0	0	23	100	23	100
	Terra	19	82,6	4	17,4	23	100
	Resistência	0	0	23	100	23	100
Símbolo 3 (Fogo)	Calor	0	0	23	100	23	100
	Iluminado	0	0	23	100	23	100
	Fogo	23	100	0	0	23	100

Variáveis	SIM		NÃO		TOTAL		
	0	0	23	100	23	100	
Símbolo 4 (Água)	Planta	0	0	23	100	23	100
	Ar	0	0	23	100	23	100
	Neve	0	0	23	100	23	100
	Montanha	0	0	23	100	23	100
	Água	22	95,7	1	4,3	23	100
	Rio ou Mar	1	4,3	22	95,7	23	100

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

Para as perguntas referentes à identificação dos personagens a partir de seus aspectos visuais, foi aplicada uma imagem de referência para que os participantes relacionassem os números dos personagens com as nações do universo de Avatar, na seguinte Figura 4.

Figura 4 – Personagens de Avatar.



Fonte: Autoras (2024)

De acordo com os dados demonstrados na Tabela 3, apesar da maioria dos participantes relacionarem os personagens 1, 2, 3 e 4 de forma correta, sendo eles respectivamente da Nação do Fogo (n=21; 91,4%), Tribo da Água (n=21; 91,4%), Nômades do ar (n=21; 91,4%) e Reino da Terra (n=22; 95,7%); devido aos erros, todos os personagens podem ser reavaliados com o objetivo de adquirir melhorias visuais, principalmente o personagem 3 por apresentar um quantitativo superior aos demais em uma única resposta (n=2; 8,6%).

Tabela 3 – Percepção dos personagens (P) de Avatar.

Variáveis	P1		P 2		P 3		P 4		
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Nação	Tribo da Água	1	4,3	21	91,4	2	8,6	0	0
	Reino da Terra	1	4,3	1	4,3	21	91,4	0	0
	Nação do Fogo	21	91,4	0	0	0	0	1	4,3
	Nômades do Ar	0	0	1	4,3	0	0	22	95,7
TOTAL	n	23	23	23	23	23	23	23	23
	%	100	100	100	100	100	100	100	100

Fonte: Elaborada pelas autoras (2024)

### 2.3.3 Questionamento 4 - Perguntas sobre Design de interação do produto do questionário a respeito de Avatar - A lenda de Aang (2005).

A Tabela 4 apresenta os resultados da pesquisa sobre a relevância percebida da série "Avatar: A Lenda de Aang" (2005) pelos entrevistados. Dos 23 respondentes, 73,9% (17 pessoas) atribuíram uma nota de 5, indicando que recomendariam a série com certeza. Outros 17,4% (4 pessoas) deram uma nota 4, sugerindo que, embora considerem a série relevante, certos detalhes não atenderam completamente às suas expectativas. Por fim, 4,3% (1 pessoa) avaliaram a série com notas 3 e 2, respectivamente. Não houve respostas para a nota mínima de 1.

Tabela 4 – Interação do produto

Variáveis	Quantidade	Percentual
1	0	0%
2	1	4,3%
3	1	4,3%
4	4	17,4%
5	17	73,9%
Total	23	100%

Fonte: Autoras (2024)

Em relação ao impacto do design dos personagens, incluindo roupas e expressões faciais, sobre a conexão dos espectadores com a história, a Tabela 5 confirma que a maioria dos entrevistados sentiu uma forte conexão. Entre as 23 respostas, 95,7% (22 pessoas) consideraram esses elementos fundamentais para a ligação com a série. Apenas 4,3% (1 pessoa) não acharam que esses fatores contribuíram para essa conexão.



Tabela 5 - Interação do produto

Opinião	Quantidade	Percentual
Sim	22	95,7%
Não	1	4,3%
Total	23	100%

Fonte: Autoras (2024)

Quanto à presença de temas subjacentes, como amizade, respeito pela natureza e equilíbrio, a Tabela 6 mostra uma unanimidade entre os entrevistados. Todos os 23 respondentes (100%) concordaram que esses temas trazem maior profundidade à série, permitindo uma imersão mais significativa e humanizando os personagens. Não houve discordância quanto a este ponto.

Tabela 6 – Referente aos temas

Opinião	Quantidade	Percentual
Sim	23	100%
Não	0	0%
Total	23	100%

Fonte: Autoras (2024)

Por fim, a Tabela 7 aborda a opinião dos entrevistados sobre os trajes dos personagens como representações culturais das nações na série "Avatar: A Lenda de Aang". Novamente, todos os 23 respondentes (100%) concordaram que as vestimentas refletem as culturas das nações presentes no mundo da animação, reafirmando a autenticidade e a riqueza cultural da série.

Tabela 7 – Opinião dos entrevistados

Variáveis	Quantidade	Percentual
Sim, possuem elementos característicos de cada cultura	23	100%
Não	0	0%
Total	23	100%

Fonte: Autoras (2024)

### 3. Considerações Finais

Com as informações obtidas através deste estudo, foi possível obter respostas a respeito da aplicação dos símbolos e elementos visuais, e como auxilia na construção da narrativa. Proporcionando insights de como a série utiliza essas estratégias visuais, para transmitir os conceitos e desenvolver a mitologia do universo da obra e a maneira que envolve os espectadores.

Observando a construção dos cenários, símbolos e formas, assim como a escolha das paletas de cores, que demonstram a importância na coesão visual nessa transmissão de mensagens e na criação das distintas identidades das nações. E como a relação entre os símbolos e o enredo da série proporcionou uma construção de uma narrativa rica e coesa, reforçando os objetivos presentes nas jornadas dos personagens. Por meio, dos dados obtidos com os usuários, com as entrevistas e o questionário, foi permitido compreender as percepções dos espectadores sobre os símbolos e elementos visuais na narrativa, identificando áreas de sucesso e melhorias.

Assim, conclui-se que não apenas enriqueceu o entendimento sobre o uso de símbolos no design narrativo, mas também forneceu valiosas diretrizes práticas para estudantes e profissionais de Design. Este estudo pode oferecer suporte e orientação para estudantes de Design, proporcionando-lhes uma compreensão mais sólida de como aplicar conceitos de simbolismo e design narrativo em seus próprios projetos. Destaca-se a necessidade de considerar a cultura, a coesão visual e a participação do público na criação de símbolos impactantes, promovendo uma abordagem mais consciente e eficaz no desenvolvimento de narrativas visuais. Este projeto contribui não apenas para a compreensão teórica, mas também para a aplicação prática dos conceitos estudados no campo do Design, visando aprimorar as habilidades dos futuros profissionais e fortalecer a relação entre teoria e prática no âmbito do design simbólico.

#### 4. Agradecimentos

Esta pesquisa foi conduzida no escopo do Projeto Samsung-UFAM para Educação e Pesquisa (SUPER), de acordo com o artigo 48 do decreto nº 6.008/2006 (SUFRAMA), foi financiada pela Samsung Eletrônica da Amazônia Ltda., sob os termos da lei federal nº 8.387/1991, através do acordo 001/2020, assinado pela Universidade Federal do Amazonas e FAEPI, Brasil.

#### 5. Referências

- BACHER, Hans. **Dreamworlds: production design in animation**. USA: Elsevier, 2018.
- BLUCHER, Edgard (Editora). **Psicodinâmica das cores em comunicação**. Revisores: Heliodoro Teixeira Bastos; Clotilde Perez. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2006. Bibliografia. ISBN 85-212-0399-3.
- BUGAY, Nataska. **Os Gatunos**. 2004. 85f. Monografia (Graduação em Comunicação e Expressão Visual) - Departamento de Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.
- CATANZARO, Ariadne Castilho. **História e acepções do design**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2015.
- CORTEZ, Teresa Judite Ferreira. **Entretanto: a imagem em movimento como organismo quase**. 38 f. Dissertação (Mestrado Arte Multimídia Audiovisuais) - Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, 2013. Disponível em: <<http://repositorio.ul.pt/handle/10451/8408>>. Acesso em: 2 de set. 2013.
- GARCIA, Luciana Bruno; GONÇALVES, Luana Vieira; DE FRANCESCHI JUNIOR, Reginaldo. **Composição visual**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2016.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- JOHNSTON, Ollie e THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation**. Los Angeles: Disney editions, 1981.
- MAGALHÃES, G. **O design através do desenho**. SPCOM - Conferência Internacional, 2005.
- POLSON, Tod. **The Noble Approach: Maurice Noble and The Zen of Animation Design**. California: Chronicle Books, 2013.

SILVEIRA NETO, Walter Dutra Da MELO, Adrei Krepsky. **Técnicas de animação em ambientes tridimensionais**. Revista Eletrônica de Sistemas de Informação, v. 4, n. 1, p.1-7, 2005. Disponível em: <http://www.spell.org.br/documentos/imprimir/26455>. Acesso em: 14 ago. 2013.

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet**. Tradução de Leandro de Mello Guimarães Pinto. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.

WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. Tradução de Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

### **Documentos eletrônicos/Websites:**

AFICIONADOS. **Avatar: A Lenda de Aang - Resumo das Temporadas**. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/avatar-lenda-de-aang-resumo-temporadas/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

CINEPOP. **O Revolucionário Legado de Avatar: A Lenda de Aang**. Disponível em: <https://cinepop.com.br/artigo-o-revolucionario-legado-de-avatar-a-lenda-de-aang-385902/>. Acesso em: 25 jun. 2023.

LEGIÃO DOS HERÓIS. **Avatar: A Lenda de Aang - Arte Conceitual Mostra Visual Original do Final**. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2021/avatar-lenda-aang-arte-conceitual-mostra-visual-original-final.html>. Acesso em: 25 jun. 2023.

PLANOCRÍTICO. **Crítica | Avatar: A Lenda de Aang - Livro Um: Água**. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-avatar-a-lenda-de-aang-livro-um-agua/>. Acesso em: 26 jun. 2023.