

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE LETRAS**

ANDRESSA DA SILVEIRA VIEIRA

**O PAPEL DA VESTIMENTA NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM ROBERT
LANGDON**

São Leopoldo

2019

ANDRESSA DA SILVEIRA VIEIRA

O PAPEL DA VESTIMENTA NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM ROBERT
LANGDON

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciada em Letras
– Habilitação Inglês, pelo Curso de Letras
da Universidade do Vale do Rio dos Sinos
– UNISINOS

Orientadora: Prof.^a Dra. Márcia Lopes Duarte

São Leopoldo

2019

Dedico este trabalho ao meu Gibbs (*in memoriam*). Ontem éramos dois, hoje somos um só.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer, inicialmente, à minha orientadora, Márcia Lopes Duarte, por ter acreditado em mim e neste trabalho, além de ter sido sempre tão disposta, paciente e incentivadora. Saiba que estas características foram fundamentais. Gratidão!

Agradeço também aos meus pais por terem sempre fornecido o suporte necessário para que eu pudesse completar o curso de graduação. À minha mãe, em especial, por ter acompanhado de perto esta jornada e por várias vezes ter se certificado de que o volume da televisão estivesse baixo o suficiente para que eu conseguisse escrever “o tal do TCC”.

Na sequência, gostaria de agradecer ao Hilber por ter me ajudado a conseguir livros de extrema importância para a realização deste trabalho e por todas as palavras de motivação a mim dispensadas.

Por fim, agradeço aquele que me enche de amor, de alegria, de esperança, me ilumina, me fortalece, me mantém viva: meu Bai. Agradeço muito, mesmo sabendo que ele jamais será capaz de ler isto, visto que a linguagem dos cães é a linguagem do amor.

“Por milhares de anos os seres humanos têm se comunicado na linguagem das roupas”. (LURIE, 1997, p. 19).

Na mesma hora pôs o relógio de colecionador no pulso. O contato da pulseira de couro gasta na pele lhe causou uma estranha segurança. Quando terminou de vestir as próprias roupas e calçou de volta seus sapatos, Robert Langdon quase se sentiu ele mesmo outra vez. (BROWN, 2013, p. 440).

RESUMO

O presente trabalho situa-se na área de literatura comparada, buscando a conexão do mundo literário com o mundo da moda. Ressalta-se, no entanto, que o enfoque dado à moda, aqui, é a partir das vestimentas, entendidas como uma forma de comunicação não-verbal. (BARNARD, 2003; LURIE, 1997; MIRANDA, 2015). Desta forma, através das vestimentas, podemos comunicar nosso status, nosso papel social, nossa nacionalidade, nossas crenças e, sobretudo, nossa identidade. Pretende-se, então, analisar o papel da vestimenta na construção da personagem Robert Langdon nas obras *Anjos e Demônios* e *Inferno*, do escritor norte-americano Dan Brown, a fim de observar qual é sua importância para a identidade desta personagem e qual é sua função. Para isso, utilizou-se trechos extraídos de ambas as obras e uma revisão bibliográfica sobre personagem e sobre moda. Ao realizar a análise, foi possível notar que Robert Langdon tem sua identidade constituída a partir de suas vestimentas, sendo reconhecido e sentindo-se ele mesmo através delas. Além do mais, as vestimentas mostraram-se funcionais, auxiliando a personagem na trama. Sendo assim, este trabalho promissoramente conectou o campo da literatura à moda ao observar a identidade de uma personagem literária através de suas vestimentas.

Palavras-chave: Análise de Personagem. Literatura e Moda. Moda e Comunicação. Vestimenta e Identidade.

ABSTRACT

The present paper is situated in the field of comparative literature, aiming to connect literature with fashion. However, it is important to highlight that the focus drawn to fashion here is on clothing, which is understood as a way of nonverbal communication. (BARNARD, 2003; LURIE, 1997; MIRANDA, 2015). Thus, through clothing, we can communicate our status, our social role, our nationality, our beliefs, and, above all, our identity. Consequently, this paper intends to analyze the role of clothing in the construction of the character Robert Langdon in the novels *Angels and Demons* and *Inferno*, by the American writer Dan Brown, in order to observe its importance to the character's identity, and its function. To that end, excerpts from both novels and a literature review on character and on fashion were used. From the analysis, it was possible to notice that Robert Langdon has his identity constituted by his clothing, and he is recognized and feels like himself through it. In addition, the clothing was functional, helping the character in the plot. Therefore, this paper has promisingly connected the field of literature with fashion by observing the identity of a literary character through its clothing.

Keywords: Character Analysis. Literature and Fashion. Fashion and Communication. Clothing and Identity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Robert Langdon sendo interpretado pelo ator Tom Hanks	14
Figura 2 - Exemplos de tecido tweed	27
Figura 3 - Etiqueta com a esfera Harris Tweed	28
Figura 4 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando um de seus paletós Harris Tweed	29
Figura 5 - Relógio do Mickey Mouse feito pela empresa Ingersoll em 1933	30
Figura 6 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, e seu relógio de pulso	31
Figura 7 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando um de seus paletós Harris Tweed	34
Figura 8 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando um terno Brioni ...	36
Figura 9 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando seu relógio do Mickey Mouse	38
Figura 10 - Robert Langdon, interpretado pelo ator Tom Hanks, portanto suas vestimentas	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 CONTEXTUALIZANDO A PERSONAGEM	11
2.1 Conhecendo Robert Langdon	14
3 MODA E VESTIMENTA	24
3.1 O Paletó de Tweed	26
3.2 A Simbologia de Mickey Mouse	29
4 O PAPEL DA VESTIMENTA NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM ROBERT LANGDON	33
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS	50

1 INTRODUÇÃO

No mundo literário, é possível encontrar inúmeras personagens que nos remetem ao ser humano. Personagens que podem possuir nome e sobrenome, uma descrição física, um modo de ser e, inclusive, portar certas vestimentas, pois, segundo Ataíde (1973, p. 42), “a personagem bem constituída é portadora de uma certa personalidade”. Observa-se, portanto, que a personagem pode apresentar-se vestida, posto que as roupas são obrigatórias para pessoas reais. Desta forma, podemos conectar a moda, especialmente o vestuário, ao mundo literário.

Isto posto, a ideia para esta conexão não tão usual surgiu do desejo de escrever sobre Robert Langdon, pois minha admiração por esta personagem e por Dan Brown é de longa data. Assim sendo, há apenas um ano, ao ponderar sobre qual seria o assunto, apenas uma afirmação me ocorreu: Não há Robert Langdon sem o paletó de tweed. Diante disso, soube que necessitava escrever sobre a personagem, a vestimenta e a moda como uma forma de comunicação de identidade. Conectando, assim, a área da literatura com a área da moda. Salienta-se, entretanto, que o consumo da moda não é entendido aqui apenas como uma necessidade, mas como uma forma de comunicação simbólica, usada para expressar uma identidade própria. Em vista disso, Miranda (2015, p. 60) afirma que

atualmente, o vestuário de moda é considerado a expressão de valores individuais e sociais predominantes em período de tempo determinado. É visto como forma de expressão da personalidade, extensão visível e tangível da identidade e dos sentimentos individuais. É forma de comunicação não verbalizada, estabelecida por meio das impressões causadas pela aparência pessoal de cada um.

Assim sendo, a forma como um indivíduo se apresenta em sociedade pode representar, entre muitas coisas, quem ele é – ou quem deseja parecer. Constrói, assim, sua identidade. Por essa razão, “a moda é carteira de identidade do cidadão. O indivíduo expressa sua essência mediante o uso dos aspectos simbólicos presentes na sua aparência”. (MIRANDA, 2015, p. 111). Deste modo, personagens literárias, assim como o ser humano, podem ter sua identidade marcada através de suas vestimentas. Por esta razão, este trabalho é relevante, pois a junção destas duas áreas é incomum. Comumente reconhecemos, julgamos e fazemos presunções acerca de nossos semelhantes por conta das roupas que vestem. Entretanto,

tratando-se de personagens literárias, não é costumeiro executar estas mesmas ações, visto que nem toda a personagem remete ao ser humano e, quando o faz, a descrição de suas vestimentas pode não ser apresentada pelo narrador, já que pode não ser relevante para a personagem e/ou a trama. Para Robert Langdon, no entanto, a questão de sua vestimenta em relação à sua identidade sempre foi muito marcada em todas as obras. Desta forma, analisar qual a importância e funcionalidade dela para esta personagem mostra-se importante para duas áreas do conhecimento – literatura e moda.

Consequentemente, o enfoque deste trabalho é o papel da vestimenta na construção da personagem Robert Langdon, visando responder as seguintes questões: a) Qual a importância das vestimentas para a identidade da personagem Robert Langdon? e b) As vestimentas são funcionais para a personagem? De que forma? A fim de responder tais questionamentos, utilizarei trechos extraídos das obras *Anjos e Demônios* e *Inferno* para destacar o papel das vestimentas de Robert Langdon e farei uso de uma revisão bibliográfica na área de literatura bem como na área da moda. Quanto à estrutura, este trabalho estará dividido em cinco capítulos.

Isto posto, o seguinte capítulo iniciará com uma contextualização acerca da personagem, definindo o processo de caracterização, o conceito de verossimilhança, deparando-se com a questão do narrador e da criação da personagem. Em adição, a caracterização da personagem Robert Langdon e suas aventuras em ambas as obras serão apresentadas. O terceiro capítulo discorrerá sobre o conceito da moda, moda como uma forma de comunicação não-verbal através do vestuário e a vestimenta como um tipo de memória, além de uma breve contextualização sobre o paletó de tweed e a simbologia de Mickey Mouse. Na sequência, a análise do papel da vestimenta na construção da personagem Robert Langdon será apresentada, utilizando-se trechos extraídos das obras e fundamentando-se na revisão bibliográfica sobre personagem e sobre moda. Por fim, as considerações finais buscarão recapitular os tópicos discutidos ao longo deste trabalho bem como sugerir futuras pesquisas no campo da literatura e da moda.

2 CONTEXTUALIZANDO A PERSONAGEM

A personagem é um ser ficcional e seu espaço de existência é o texto. É no texto que esse ser vive, age, enfrenta dilemas, toma decisões, sofre, regozija-se e, também, encontra-se suscetível à morte. Possuindo, de acordo com Segolin (1978, p. 39) a “[...] capacidade de nos remeter, em virtude da específica organização de suas ações-funções, a um referente humano [...]”. Contudo, é válido ressaltar que a personagem pode não ser, necessariamente, o reflexo do ser humano, já que “fatos, desejos, coisas, animais, plantas, acontecimentos, idéias (sic), instituições podem ser transformados em personagens”. (ATAIDE, 1973, p. 41).

Levando em consideração que a personagem só existe no texto, em especial o narrativo, Brait (1993, p. 52) revela que “[...] é possível detectar numa narrativa as formas encontradas pelo escritor para dar forma, para caracterizar as personagens, sejam elas encaradas como pura construção linguístico-literária ou espelho do ser humano”. Entende-se, assim, que é através da *caracterização* que a personagem é constituída. Por meio deste processo, pode ser nomeada, descrita fisicamente, apresentar uma linguagem específica, ter uma forma própria de vestir-se, entre outros. Em adição, essas características geram uma ilusão de realidade, fazendo com o que o leitor acredite na veracidade da personagem, o que remete à verossimilhança.

A verossimilhança é um conceito originário da *Poética*¹, de Aristóteles. Refere-se a tudo que poderia acontecer em uma história, e não apenas ao que acontece. Para Ataíde (1973, p. 26), “é verossímil aquela obra que opere uma reconstituição da realidade tão possível quanto a própria realidade”, ou seja, uma obra é verossímil quando reflete o real, o plausível, carrega o sentimento de verdade. No que concerne à personagem, Ataíde (1973, p. 38) afirma que “deve ter uma força capaz de apresentá-la como se fosse um ser vivo, com as qualidades e os defeitos deste, com seus vícios e virtudes”. Portanto, a personagem, assim como o enredo, necessita ser verossímil e isso acontece a partir do processo de caracterização, onde cria-se a ilusão de vida.

No mais, não há como tratar de caracterização sem tratar do narrador. Brait (1993, p. 52) afirma que “qualquer tentativa de sintetizar as maneiras possíveis de

¹A obra *Poética*, datada entre 335 a.C. e 323 a.C., foi constituída a partir de anotações didáticas de Aristóteles acerca da origem da poesia, diferenças entre tragédia e epopeia, conceito de mímese e verossimilhança, entre outros.

caracterização de personagens esbarra necessariamente na questão do narrador [...]”, pois “como o personagem é criado através de palavras e quem as emite é justamente o narrador, forja-se uma relação de dependência ordinária entre um e outro”. (FERNANDES, 1996, p. 162). Em adição, convém ressaltar que “[...] o narrador não é o autor, mas uma entidade de ficção, isto é, uma criação linguística do autor, e, portanto, só existe no texto”. (GANCHO, 2012, p. 30).

Assim sendo, a questão do narrador recai, de forma geral, em dois grupos: narrador em primeira pessoa e narrador em terceira pessoa. Nesses grupos, o narrador pode ser categorizado de várias formas. Gancho (2012, p. 30) informa que “as variantes de narrador podem ser inúmeras, uma vez que cada autor cria um narrador diferente para cada obra”. Para o propósito deste trabalho, tomo de exemplo uma variante chamada *narrador onisciente*. Acerca deste, Prado (2017, p. 86) informa que

ele está em todos os lugares ao mesmo tempo, abarca com o seu olhar a totalidade dos acontecimentos, o passado como o presente, é ele quem descreve o ambiente, a paisagem, quem estabelece as relações de causa e efeito quem analisa as personagens (revelando-nos coisas que às vezes elas mesmo desconhecem) [...].

Entende-se, assim, que o narrador onisciente tem conhecimento pleno não somente da história como também das personagens, nos aspectos externos (descrição do que acontece) e internos (pensamentos, sentimentos e emoções). À vista disso, possui um papel fundamental, já que é através de seu ponto de vista que as personagens são caracterizadas e progressivamente conhecidas pelo leitor.

Ademais, é evidente que para as personagens estarem caracterizadas e existindo no enredo, precisam, antes de tudo, ser criadas. De forma geral, as personagens podem ser criadas a partir da pura imaginação do escritor ou ser baseadas em algo real, como memórias, experiências, pessoas etc. Candido (2017, p. 69) afirma que

há personagens que exprimem modos de ser, e mesmo a aparência física de uma pessoa existente (o romancista ou qualquer outra, dada pela observação, a memória). Só poderemos decidir a respeito quando houver indicação fora do próprio romance, — seja por informação do autor, seja por evidência documentária.

Posto isso, no que diz respeito a este trabalho e à criação da personagem, Times (2006) revela que Dan Brown² utilizou um modelo real para criar sua personagem mais famosa: um professor, simbologista e historiador de arte chamado Robert Langdon³. “Robert Langdon é uma mistura de muitas pessoas que admiro”. (TIMES, 2006, tradução minha).⁴

Times (2006) relata que Brown, para sua próxima obra, desejava criar um professor. Para tal, inspirou-se em professores que tanto admirava, como, primeiramente, seu pai, professor de matemática. Em seguida, John Langdon, professor, artista e filósofo, conhecido por criar ambigramas⁵. Em homenagem a ele, Brown nomeou sua personagem principal de “Robert Langdon”. Outra inspiração é Joseph Campbell, professor, historiador e simbologista. Brown havia assistido a uma entrevista de Campbell e ficado impressionado com o tom despretensioso e de espírito aberto do simbologista ao responder perguntas sobre tópicos religiosos controversos, o que resultou no desejo que Robert Langdon tivesse o mesmo tom.

Sabe-se, assim, que algumas pessoas serviram de ponto de partida para a criação de Robert Langdon. Gancho (2012, p. 17) ressalva, porém, que “por mais real que pareça, a personagem é sempre invenção, mesmo quando se constata que determinadas personagens são baseadas em pessoas reais ou em elementos da personalidade de determinado indivíduo”. Portanto, o escritor pode inspirar-se em um modelo real, mas a personagem nunca será uma cópia fiel deste, pois, de acordo com Candido (2017, p. 74), “[...] a natureza da personagem depende em parte da concepção que preside o romance e das intenções do romancista”. Em vista disso, Times (2006) revela que, para Brown, todas as personagens têm um propósito. Robert Langdon com sua expertise em simbologia e iconografia pode viver inúmeras aventuras em vários lugares, ajudando a decifrar pistas e educando o leitor no assunto em questão.

Por ora, sabemos que a personagem é feita de palavras e não existe fora do texto narrativo. Sua ilusão de vida é assegurada através do processo de

²Dan Brown é um escritor norte-americano, autor de *Fortaleza Digital* (1998), *Anjos e Demônios* (2000), *Ponto de Impacto* (2001), *O Código Da Vinci* (2003), *O Símbolo Perdido* (2009), *Inferno* (2013) e *Origem* (2017).

³Robert Langdon é a personagem principal em cinco obras de Dan Brown: *Anjos e Demônios* (2000), *O Código Da Vinci* (2003), *O Símbolo Perdido* (2009), *Inferno* (2013) e *Origem* (2017).

⁴“Robert Langdon is an amalgam of many people I admire”.

⁵Representações gráficas de uma palavra que a permite ser lida tanto de trás para frente quanto de outro ponto de vista sem perda de sentido.

caracterização, onde o narrador tem papel fundamental, pois, através de seu ponto de vista, revela aspectos externos e internos acerca da personagem. Sua criação pode ser baseada em modelos reais ou ser fruto da imaginação. Sabemos, também, que Dan Brown inspirou-se em um número de pessoas conhecidas para a criação de sua personagem mais famosa e moldou-a conforme o propósito. Assim sendo, apresento, na seguinte seção, a caracterização da personagem Robert Langdon, bem como algumas de suas aventuras.

2.1 Conhecendo Robert Langdon

Robert Langdon é um professor norte-americano de História da Arte, na Universidade de Harvard. É especialista em simbologia de cultos e mestre em iconologia religiosa. Frequentou a Phillips Exeter Academy e graduou-se na Universidade de Princeton. É autor de muitos livros, tais como *A Simbologia das Seitas Secretas*, *A Arte dos Illuminati*, *A Linguagem Perdida dos Ideogramas*, entre outros.

Figura 1 - Robert Langdon sendo interpretado pelo ator Tom Hanks



Fonte: Anjos... (2009).

Langdon tem 46 anos de idade, 1,83 metro de altura, possui cabelo castanho, olhos azuis, uma voz grave e ainda ostenta um corpo tonificado. Enquanto na universidade, participava da equipe de mergulho e jogava polo aquático, tendo ganhado, assim, o apelido de “golfinho”. Atualmente, para manter a forma física, percorre 50 vezes a calma piscina de Harvard antes do nascer do sol. Além disso, sofre de claustrofobia. Quando era pequeno, ao caminhar pelo campo apreciando as

flores, caiu em um poço profundo, ainda com água. Foi resgatado quase inconsciente. As cinco horas que passou lá dentro foram suficientes para traumatizá-lo para a vida inteira e deixá-lo claustrofóbico.

Acerca de seu trabalho, Langdon é um professor rigoroso. Porém, com seu jeito afável de ser, o sorriso despreocupado e a paixão pela simbologia, é muito adorado pelos alunos. Inclusive é visto no campus, durante os finais de semana, de jeans e camiseta conversando com eles a respeito da história da arte. Entretanto, o estilo casual não é corriqueiro. Na maioria das vezes é visto em seu traje habitual: calça social, camisa gola rolê e paletó de tweed.

O paletó de tweed é seu traje padrão para aulas, palestras, sessões de fotos e eventos. Contudo, é mais do que isso. Langdon tem um apreço especial pelos paletós Harris Tweed de tal maneira que compra apenas os confeccionados à mão e sempre paga a mais para ter suas iniciais (R.L.) bordadas na etiqueta. Em um campus universitário onde há dezenas de paletós de tweed, ele não pode correr o risco de perder os seus. Além disso, Langdon sempre é visto usando seu relógio do Mickey Mouse, recebido dos pais no seu aniversário de nove anos. É uma edição de colecionador à prova d'água, que brilha no escuro. Apesar da aparência infantil, ele o usa há quase quatro décadas como um lembrete para não levar a vida tão sério e permanecer com espírito jovem.

Entretanto, seu trabalho não é limitado à universidade. Por causa de seu popular website e de suas obras publicadas por editoras renomadas, Langdon acaba sendo uma fonte confiável de conhecimento e é procurado para auxiliar em questões que envolvem simbologia e iconografia. Tomemos como exemplo a primeira vez que fora contatado para ajudar em um caso de homicídio.⁶ Quando um famoso cientista do CERN⁷, Leonardo Vetra, é encontrado morto, Langdon é a primeira pessoa a ser chamada para ajudar com o caso. Ele é contatado por Maximilian Kohler, físico e diretor do CERN, e recebe um fax contendo a foto do peito de Vetra, que havia sido marcado a fogo. Era possível ler nitidamente a marca deixada em forma de ambigrama: Illuminati. Kohler insiste que precisa da expertise de Langdon e o informa que mandou um avião ir buscá-lo em Boston. Sem escolha, Langdon aceita ir. Vestindo seu traje padrão, voa para Genebra, na Suíça, para encontrar-se com o diretor.

⁶Refere-se à primeira aventura de Robert Langdon em *Anjos e Demônios* (2000).

⁷CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) é um centro de pesquisa nuclear, localizado na Suíça, famoso por seus aceleradores de partículas.

No CERN, Langdon explica a Kohler tudo que sabe sobre os Illuminati – uma fraternidade secreta, que jurou destruir a Igreja Católica. Ressalva, porém, que essa fraternidade não existe mais. Ademais, conhece Vittoria Vetra, filha de Leonardo Vetra, que apresenta a eles o projeto que estava trabalhando com o pai. Explica que conseguiu o primeiro espécime de antimatéria⁸ do mundo e que criou tubos para mantê-la suspensa, pois é altamente instável. Os tubos possuem baterias, para caso de transporte, porém duram apenas 24 horas. Kohler questiona o que acontece caso a bateria acabe, e Vittoria relata o óbvio: um aniquilamento. Se a antimatéria entrar em contato com a matéria, destroem-se instantaneamente. Vittoria, ao notar a preocupação do diretor, declara que as quantidades das amostras são mínimas, não havendo, assim, com o que se preocupar.

Contudo, o alívio dura pouco. Vittoria afirma que há um espécime com quantidade muito maior e decide mostrá-lo a Kohler e Langdon. Ao chegar no local, porém, percebe que o tubo foi roubado. Vittoria entra em pânico, pois sabe que, se a bateria acabar, a antimatéria encostará no tubo, causando uma explosão catastrófica. Kohler tenta processar tudo que está acontecendo e acredita que os Illuminati estão por trás do roubo e do assassinato. Usarão a antimatéria para atos de terrorismo. Langdon intervém, afirmando que os Illuminati estão extintos. Kohler, porém, não se convence e foca em encontrar o tubo antes que seja tarde demais.

Enquanto isso, na Cidade do Vaticano, um guarda nota que a câmera 86 está transmitindo algo diferente. Há um tubo, em um lugar escuro, em contagem regressiva. Ao procurar pela câmera, em seu local original, notam que foi retirada e encontra-se transmitindo de outra localização.

Ainda no CERN, Kohler recebe um telefonema, da Guarda Suíça⁹, a respeito de um tubo e afirma que é um assunto a ser tratado pessoalmente. Assim sendo, Langdon e Vittoria voam para a Cidade do Vaticano, na Itália, à procura do objeto desaparecido. Quando estão aproximando-se da cidade, notam a aglomeração de pessoas na praça de São Pedro. O conclave está prestes a acontecer para eleger um novo Papa.

Dirigem-se ao Escritório da Guarda Suíça e veem a imagem do tubo em contagem regressiva, faltando apenas seis horas. Vittoria explica, então, a gravidade da situação e que o objeto precisa ser encontrado imediatamente. Em adição,

⁸A antimatéria possui cargas elétricas inversas àquelas presentes na matéria.

⁹Sentinelas responsáveis pela segurança do Papa.

Langdon mostra a foto da marca no peito de Vetra para o capitão da Guarda Suíça, que não acredita que os Illuminati podem estar por trás da situação. Entretanto, a esse ponto, Langdon começa a duvidar da extinção da fraternidade.

Vittoria e Langdon, ao constatarem que o capitão da Guarda Suíça não está sendo tão prestativo como deveria ser, resolvem falar com o camerlengo pessoalmente. Langdon diz a ele que acredita que os Illuminati estão prestes a cumprir uma velha promessa: destruir a Cidade do Vaticano. O camerlengo descobre, também, que os quatro preferiti¹⁰ estão sumidos e, então, recebe um telefonema do assassino de Vetra, que afirma ter os cardeais e que matará um a um, de hora em hora, até a meia-noite.

Terminada a conversa, Langdon faz uso de seu conhecimento para decifrar as pistas deixadas pelo assassino, o que o leva a pensar no antigo “Caminho da Iluminação” – uma sequência de marcos a ser seguida, na Cidade do Vaticano, por quem desejasse fazer parte da fraternidade Illuminati – e na “Igreja da Iluminação” – lugar secreto, dentro do Vaticano, que marca o fim do Caminho da Iluminação e é o ponto de encontro da fraternidade. Langdon explica que os marcos podem ser praças e obeliscos, feitos por um illuminatus, que representem os quatro elementos: terra, ar, fogo e água. Assim sendo, pede autorização para acessar os Arquivos do Vaticano em busca de um livro escrito por Galileu. Acredita que encontrará, nas páginas, alguma pista de onde é o primeiro marco. Acredita, também, que o assassino pretende matar cada cardeal em um marco e marcá-los a fogo com os respectivos elementos. À vista disso, Langdon e Vittoria iniciam uma corrida contra o tempo para encontrar cada marco, impedir a morte dos preferiti e chegar na localização do tubo antes da meia-noite.

Infelizmente, eles chegam tarde demais nos três primeiros marcos e encontram os cardeais sem vida. Em adição, Vittoria é sequestrada pelo assassino no terceiro marco. Apesar da desestabilidade emocional, Langdon sabe que precisa focar no próximo marco, já que este indicará a localização da Igreja da Iluminação, onde possivelmente encontrará Vittoria. Dessa forma, desvenda o último marco, que representa a água. Esconde-se atrás da fonte e aguarda o assassino chegar com o último cardeal. Quando o assassino joga o cardeal acorrentado dentro da fonte, Langdon entra em sua linha de visão para confrontá-lo, porém o assassino acaba

¹⁰Cardeais favoritos na eleição papal.

atacando-o e entram em um combate corporal dentro da fonte. Ao ganhar controle da luta, o assassino tenta afogá-lo. Contudo, como exímio nadador, Langdon sabe controlar a respiração e simula ter se afogado. O assassino, então, recua, acreditando ter matado seu oponente.

Enquanto mantém-se submerso, Langdon receia que o cardeal não tenha sobrevivido. Ao retirá-lo da fonte, verifica os sinais vitais e realiza a reanimação cardiopulmonar, porém sem sucesso. O último dos preferiti já estava morto. Lembrando-se de Vittoria, Langdon sobe no obelisco e avista a Igreja da Iluminação. Sabe que a encontrará lá, assim como o assassino.

Finalmente, Langdon encontra Vittoria e, com mais alguns desfechos, descobre quem é o illuminatus infiltrado na Igreja Católica que estava dando ordens ao assassino. O tubo também é localizado e retirado com segurança da Cidade do Vaticano. Portanto, com a ajuda de Langdon, Vittoria é resgatada, o tubo é encontrado e o mandante de tudo é descoberto. Conseqüentemente, Langdon ganha fama por seus feitos e é contatado mais vezes para ajudar a solucionar casos que envolvam sua área de expertise. Contudo, um dos casos acaba fora de controle quando ele perde, temporariamente, seu bem mais precioso: a memória.¹¹

Langdon acorda na cama de um hospital, com um ferimento na cabeça e sem memória das últimas 24 horas. Confuso, acredita ter sofrido algum tipo de acidente e estar em um hospital na cidade onde mora. A Dra. Sienna Brooks, ao ver Langdon acordado, faz algumas perguntas de rotina e informa que, quando ele chegara ao hospital, não parava de balbuciar duas palavras. Então, acreditando ser importante, ela gravou o que era dito. Parecia ser “very sorry”¹², porém Langdon não consegue lembrar de nada. Tudo que passa em sua cabeça são visões horríveis de pessoas queimadas, deformadas, rios de sangue, muito fogo e uma mulher, envolta por um véu, sussurrando a frase “busca e encontrarás”.

Ao olhar pela janela, reconhece a arquitetura única do lugar e entra em pânico. Não está em um hospital em sua cidade. Está em Florença, na Itália, e sem recordação alguma de como foi parar ali. Ao perguntar o dia da semana, tem a vaga lembrança de estar no campus de Harvard, dois dias atrás, indo para um congresso. Visitar a Itália não estava em seus planos. Nervoso, exige saber como chegou até ali. Sienna afirma que ele chegou ao pronto-socorro sangrando e repetindo “very sorry”

¹¹Refere-se a *Inferno* (2013).

¹²“Sinto muito”.

continuamente, e que o ferimento na cabeça não foi de um acidente, mas de um tiro. Nesse instante, Vayentha – uma mulher alta, toda vestida de couro – adentra o corredor, em direção ao quarto de Langdon. O outro médico, também na sala, pede para que ela pare ali mesmo e, então, tudo que se ouve é um tiro. O médico cai no chão, morto. Sienna fecha a porta mais do que depressa e apanha os pertences de Langdon, enquanto ele, em dor e pânico, arranca o cateter do braço. Juntos, entram no banheiro do quarto. Vayentha não cessa fogo. Sienna, então, conduz Langdon até outra porta para conseguirem deixar o hospital. Ele está zozzo, com a cabeça latejando de dor e sem conseguir dissipar as visões horripilantes. Ao chegarem na rua, Sienna para um táxi. Quando estão indo em direção à porta, Vayentha aparece e volta a atirar contra eles. Langdon, sem aguentar a dor, desmaia.

Sem saber o que fazer, Sienna leva Langdon a seu apartamento. Lá, ele percebe que seu paletó de tweed, que Sienna havia apanhado no quarto, está coberto de sangue e que seu relógio do Mickey não está junto às roupas. Sienna vai ao apartamento vizinho para providenciar roupas para Langdon. Enquanto isso, ele se esforça para lembrar o que houve e por que balbuciava “very sorry”. Ao encontrar o laptop de Sienna, resolve checar as notícias e o e-mail em busca de respostas, porém sem resultados. É interrompido por suas visões. Novamente a mulher de véu sussurra “busca e encontrarás”. Sienna retorna com um terno Brioni para Langdon. Explica que achara um objeto peculiar no bolso secreto do paletó Harris Tweed, de Langdon, e gostaria de saber o que é. Langdon fica surpreso, não tanto pelo fato de ter um objeto consigo, mas por seu paletó não ter um bolso secreto. Curioso, resolve verificar. Apesar dele não ter a menor ideia do que seja, Sienna acredita que é por causa disso que estão tentando matá-lo.

O objeto misterioso é um cilindro de titânio, que possui o símbolo de risco biológico na lateral. Sienna afirma que é um tubo de transporte para substâncias perigosas e não entende como Langdon teria algo assim. Nota que o tubo possui um identificador biométrico, podendo ser aberto apenas por um indivíduo específico. Dessa forma, Langdon, receoso, posiciona seu polegar e o tubo se abre. Incrédulo, retira o dedo, fazendo com que o cilindro volte a fechar. Sem saber o que há dentro do tubo e como fora parar em seu paletó, liga para o consulado americano pedindo ajuda. Descobre que eles estavam à sua procura e querem ir buscá-lo. Langdon fornece, então, o endereço do hotel do outro lado da rua, por precaução. Alguns minutos depois, Vayentha aparece na frente do hotel. Sienna acredita que o consulado

a tenha mandado para matar Langdon. Sob pressão de Sienna, ele abre o tubo por completo. Lá dentro, há um objeto cilíndrico, feito de osso, com a imagem de um demônio de três cabeças devorando homens e com uma inscrição: saligia. Langdon explica que trata-se de um acrônimo, feito pelo Vaticano, na Idade Média, para lembrar os cristãos dos sete pecados capitais. Explica, também, que é uma imagem referente à peste negra.

Ao mover o objeto, algo chacoalha dentro dele. Sienna acredita que ele seja, então, uma espécie de laserpoint¹³. Assim sendo, eles apagam as luzes e miram o objeto para a parede. Surge uma imagem que Langdon reconhece bem: o *Mapa do Inferno*¹⁴, de Botticelli. É possível ver nitidamente os nove círculos do inferno, o que faz Langdon entender por que está tendo visões horripilantes da morte. Sienna nota a letra “R” gravada no oitavo círculo – letra que não deveria estar lá – e Langdon percebe que a imagem foi adulterada digitalmente. Mais letras vão sendo descobertas até formar uma única palavra: catrovacer. Sienna confirma que não é italiano nem latim. Em adição, há, no terceiro círculo, um homem vestindo a máscara da peste e, onde ficava a assinatura de Botticelli, há a seguinte mensagem: “A verdade só pode ser vislumbrada através dos olhos da morte”. (BROWN, 2013, p. 68). Porém, Langdon ainda não consegue compreender como poderia estar de posse daquele objeto. Enquanto isso, uma van preta para na frente do prédio de Sienna e vários homens armados invadem-no. A localização deles havia sido descoberta. Com uma grande encenação de Sienna, no corredor, conseguem descer até o subsolo, onde Langdon não tem escolha senão subir na scooter de três rodas para saírem de lá. Agora Langdon precisa descobrir por que está em Florença e quem são aqueles homens atrás dele.

Na scooter, Langdon começa a conectar alguns fatos, como Dante Alighieri e Florença. Ao lembrar que Dante passou a vida em Florença, informa Sienna que precisam ir à cidade velha, onde acredita que encontrará algumas respostas. Inesperadamente, a entrada da cidade está bloqueada por policiais militares armados. Ao se esconder, Langdon lembra de algo referente à imagem alterada. Não apenas as letras foram acrescentadas como também os círculos estão fora de ordem. Assim, acredita que “catrovacer” também esteja fora de ordem e, ao recordar as palavras da mulher de véu, subitamente sabe para onde deve ir: o Palazzo Vecchio. Contudo,

¹³Um dispositivo portátil que emite um feixe de laser.

¹⁴Ilustração dos nove círculos do inferno oriundos da obra literária *Inferno*, de Dante Alighieri.

chegar até lá é muito arriscado. Langdon, então, tem a ideia de atravessar os Jardins de Boboli para cortar caminho. Lá dentro, explica que as letras, na ordem certa, formam “cerca trova” – busca e encontrarás. Portanto, informa Sienna que precisam ir ao Palazzo Vecchio e ver o afresco *A Batalha de Marciano*, de Giorgio Vasari. À vista disso, entende que não estava dizendo “very sorry” na gravação, mas o nome do artista: Vasari.

No mais, Langdon e Sienna sabem que precisam chegar no Salão dos Quinhentos, no Palazzo Vecchio, o mais rápido possível, porém um drone começa a persegui-los pelos jardins. Langdon recorda-se do Corredor Vasari – uma passagem secreta do Palazzo Pitti para o Palazzo Vecchio – e procura a entrada. Chegando no Palazzo Vecchio, dirigem-se ao afresco de Vasari. Langdon analisa-o, porém tem a sensação de que o afresco talvez não seja o que deveria procurar e lembra-se da inscrição no *Mapa do Inferno*: “A verdade só pode ser vislumbrada através dos olhos da morte”. (BROWN, 2013, p. 68). Seu pensamento é interrompido por Marta Alvarez, funcionária do Palazzo, que o reconhece. Infelizmente, Langdon não faz ideia de quem ela seja. Marta diz que Langdon e seu amigo, Ignazio Busoni, estiveram no Palazzo, na noite passada, por uma hora, e afirma que estavam conferindo a máscara mortuária de Dante Alighieri. Subitamente, tudo fica claro para Langdon. A máscara de Dante é o que ele deveria encontrar no Palazzo Vecchio, pois refere-se à mensagem inserida no mapa.

Quando chegam ao local da máscara, ela não está lá. Marta entra em pânico e explica que o objeto foi uma doação de um bilionário chamado Bertrand Zobrist. Langdon fica sabendo, então, que Zobrist é um bioquímico, que trabalha com manipulação genética e defende a teoria que a raça humana será extinta, em cem anos, devido à superpopulação, que ocasionará a falta de recursos e, conseqüentemente, a extinção. Sienna recorda-se de uma frase de Zobrist, onde ele afirma que a melhor coisa que aconteceu com a Europa foi a peste negra. Por causa disso, Langdon tem um mau pressentimento ao conectar os fatos. Um tubo com símbolo de risco biológico, os nove círculos do inferno, um bioquímico bilionário fanático por Dante... as peças se encaixavam da pior maneira possível.

Marta decide verificar as câmeras de segurança. Langdon e Sienna a acompanham. Nas imagens é possível ver Langdon e Ignazio roubando a máscara mortuária do Palazzo Vecchio. Marta, indignada, liga para o escritório de Ignazio para confrontá-lo e recebe a terrível notícia que ele sofreu um ataque cardíaco na noite

passada. Abalada, conta à secretária que Langdon, ali presente, e Ignazio roubaram a máscara de Dante. A secretária, ao ouvir o nome de Langdon, diz que precisa falar urgentemente com ele. Langdon recebe a notícia do falecimento de seu amigo e que ele o deixou uma mensagem de voz. Na mensagem, Ignazio diz que continua sendo perseguido e, como não chegaria a tempo no escritório, precisou esconder a máscara. Além disso, informa que será possível achá-la no Paraíso 25. Langdon acredita que refere-se ao Canto 25, de Dante, na última parte da *Divina Comédia*, e que, ao lê-lo novamente, saberá onde Ignazio escondeu a máscara. Porém, ele e Sienna precisam, primeiramente, sair do Palazzo Vecchio. Tarefa difícil com toda a segurança atrás deles. Entretanto, ao desvencilhar-se de Marta e o segurança, Langdon recorda-se de uma passagem secreta, na Sala dos Mapas Geográficos, onde o mapa da Armênia marca a porta escondida. Chegando lá, em vez de descerem, sobem as escadas e acabam nas vigas, acima do Salão dos Quinhentos. Precisam atravessá-las para chegar na escadaria do outro lado, na qual os levará diretamente à rua.

De volta às ruas, Langdon pede um smartphone emprestado para ler o Canto 25, de Dante. Assim, descobre que Ignazio escondeu a máscara no batistério de San Giovanni. Ao encontrá-la, percebe que há uma mensagem na parte de trás. Um poema em espiral criado por Zobrist. Começa a decifrá-lo com Sienna e, então, não restam dúvidas que Zobrist fez algo terrível, como uma peste, para diminuir a população mundial e pretende soltá-la em Veneza. Jonathan Ferris, que estava seguindo-os na rua, entra no batistério. Informa que trabalha para a Organização Mundial da Saúde (OMS) e foi ele quem buscou Langdon em Harvard. Sienna informa-o que Langdon acordou no hospital, sem memória das últimas 24 horas e que estava tendo visões de uma mulher. Ferris, então, entende por que Langdon estava fugindo da equipe e esclarece que a mulher misteriosa é a Dra. Elizabeth Sinskey, diretora da OMS, responsável por contatar Langdon. Sem muita escolha, Langdon conta sobre o poema, na máscara, que aponta para Veneza. À vista disso, eles partem, de trem, para localizar a possível peste de Zobrist antes que seja tarde demais.

Langdon usa todo seu conhecimento para decifrar o poema de Zobrist e acredita que encontrarão mais pistas na Basílica de São Marcos, em Veneza. Enquanto na Basílica, Langdon avista os homens armados invadirem o local. Ao fugir com Sienna, percebe que estava errado. Não poderiam encontrar nada em Veneza, pois o poema nem mesmo refere-se à Itália. Sienna consegue escapar, mas Langdon é capturado. Acorda a bordo de um iate e com a mulher de suas visões à sua frente,

em carne e osso. Langdon conheceu a Dra. Sinskey quatro dias antes quando ela foi, de avião, buscá-lo em Massachusetts. Ela contatou Langdon, pois precisava de um profissional para desvendar o simbolismo oculto na imagem projetada por um objeto peculiar, feito de osso, que funciona como um laserpoint. Infelizmente, a esse ponto, Langdon ainda não se lembra de tudo, todavia, conseguiu desvendar que Zobrist havia criado um vírus e pretendia libertá-lo. A Dra. Sinskey esclarece que os homens armados, que estavam perseguindo-o, apenas queriam restabelecer contato, pois Langdon havia sumido. Em adição, informa que o tempo está se esgotando e que ele precisa contar o que descobriu. Assim sendo, Langdon conta que o patógeno não está em Veneza, mas em Istambul, Turquia.

Com mais alguns desfechos, Langdon descobre a verdade sobre Sienna Brooks, os planos de Zobrist, o esconderijo do vírus em Istambul e, por fim, como perdera a memória. Portanto, Langdon é contatado mais uma vez para ajudar em um caso por causa de sua expertise. Apesar da perda de memória recente, consegue, com seu conhecimento em simbologia e história da arte, ir decifrando as pistas para descobrir por que está em Florença, o que suas visões indicam, onde deve ir em seguida e, finalmente, onde Zobrist escondeu seu patógeno. Após passar por toda essa aventura, Langdon acha justo pedir a Dra. Sinskey seu relógio do Mickey Mouse de volta. Recebe, porém, mais do que o esperado. Ela envia, também, o terno Harris Tweed, a camisa e a calça social, acompanhados da carteira e do passaporte de Langdon. Ele pode, finalmente, sentir-se como ele mesmo novamente.

Assim sendo, em vista dessa retomada de identidade de Langdon por conta de seu terno Harris Tweed e seu relógio do Mickey, apresento, no seguinte capítulo, uma contextualização acerca da moda e sua funcionalidade, bem como seu papel na construção de identidade dos indivíduos.

3 MODA E VESTIMENTA

A etimologia da palavra “moda” remete a um comportamento, um costume, como um modo de ser, uma maneira de vestir-se e, até mesmo, de portar-se. Em consequência disso, a moda pode ser entendida como uma tendência temporária a ser seguida, e logo temos as roupas da moda, o carro da moda, o celular da moda e afins. Por outro lado, há a moda capitalista, uma grande economia advinda da indústria têxtil, calçadista, cosmética etc., que atende a diversos grupos sociais. Entretanto, é importante notar que a moda vai muito além disso, pois é um sistema que “abrange toda a mídia de massa, agências de propaganda, agências de modelos, consultorias empresariais e especializadas”. (MIRANDA, 2015, p. 16).

Ademais, o consumo da moda pode ocorrer por necessidade, tendo como exemplo o vestuário, item obrigatório em nossa sociedade desde o momento em que nascemos, ou por prazer, já que a moda “[...] associada a toda uma cultura do lazer, do entretenimento, reveste o consumo de razões positivas como conforto, bem-estar, prazer individual, culto ao corpo”. (CIDREIRA, 2007, p. 71). Contudo, convém ressaltar que

além de a moda ser uma atividade econômica pelo fato de produzir objetos, ela é também uma atividade artística porque gera símbolos. A moda não se contenta, portanto, em transformar tecidos em roupas, ela cria objetos portadores de significado. A moda é, por conseguinte, uma indústria cultural ou criativa. (GODART, 2010, p. 14).

Isto posto, a moda é, antes de mais nada, um fenômeno sociocultural. (LOBO; LIMEIRA; MARQUES, 2014). “Na moda e por ela, os sujeitos mostram-se, mostrando os seus modos de ser e estar no mundo, o que os posiciona neles”. (CASTILHO, 2009, p. 10). Posicionamento que pode ser feito através de roupas e acessórios, entendidos aqui como vestimentas. Portanto, segundo Cidreira (2007, p. 60), “[...] as vestimentas servem como elementos de atestação de pertencimentos e, tanto ontem quanto hoje, elas fazem parte do processo de constituição das identificações sociais”.

Todavia, o ser humano primordialmente vestia-se, como aponta Flügel (1966), por proteção por conta do frio intenso, do calor, de insetos etc., pudor, pois é uma construção sociocultural que demanda a ocultação do físico, e enfeite, uma forma de atrair olhares para si e/ou destacar-se de outros indivíduos, uma vez que os atrativos físicos estão cobertos por causa do pudor. Entretanto, “[...] portar uma vestimenta é

fundamentalmente um ato de significação, para além dos motivos de pudor, proteção e adorno”. (CIDREIRA, 2007, p. 95). Vestimo-nos por inúmeros motivos concernentes a cada um de nós. Podemos vestirmo-nos de acordo com nosso humor, nossos sentimentos, por ocasião, para demonstrar status, nosso papel social ou para expressar a própria identidade. Assim sendo, a roupa, quando vestida, “[...] representa, acima de tudo, um traço da individualidade de quem a usa, sendo ela a primeira a informar quem somos, ou quem queremos ser”. (LIMA; AZEVEDO BRASILEIRO, 2017, p. 261). Torna-se, portanto, uma linguagem não-verbal, capaz de transmitir mensagens às pessoas ao nosso redor. (BARNARD, 2003; LURIE, 1997).

Em adição, as vestimentas, por serem uma forma de expressão tão singular, podem servir como forma de identificação de uma pessoa conhecida, pois antes de avistarmos a face, avistamos as roupas. (FLÜGEL, 1966). Assim sendo, de acordo com Cidreira (2007, p. 20), “[...] é a aparência, e, sobretudo, a adoção de uma vestimenta determinada que define o indivíduo”. No caso de um desconhecido, Flügel (1966, p. 11) declara que

[...] as roupas que usa nos dizem imediatamente algo de seu sexo, ocupação, nacionalidade, e posição social, capacitando-nos a fazer um ajuste preliminar de nosso comportamento em relação a êle (sic), muito antes que se possa ensaiar uma análise mais delicada de traços e linguagem.

Portanto, entende-se que, através das vestimentas, podemos reconhecer o papel social de um determinado indivíduo, bem como podemos presumir outras informações sobre o mesmo, já que, segundo Godart (2010, p. 36), “ao escolher as roupas e os acessórios, os indivíduos reafirmam constantemente sua inclusão ou sua não inclusão em certos grupos sociais, culturais, religiosos, políticos ou ainda profissionais”. Contudo, é válido observar que as pessoas não necessariamente vestem-se expressando suas ocupações, nacionalidades, etnias, crenças ou gostos pessoais, por exemplo. Desta forma, é preciso cautela para não interpretar, julgar ou definir erroneamente o outro.

Por conseguinte, como parte de nossa identidade, as vestimentas também carregam nossas memórias. Stallybrass (2000), por exemplo, afirma que começou a escrever sobre essa particularidade das vestimentas após receber a jaqueta de beisebol de seu falecido amigo Allon White. Notara, então, como nossas vidas são passageiras, mas nossas roupas não. “Os corpos vêm e vão: as roupas que

receberam esses corpos sobrevivem”. (STALLYBRASS, 2000, p. 14). Em vista disso, afirma que as roupas perduram, pois podem permanecer guardadas no armário, bem como passadas adiante para brechós, para amigos ou outros familiares. Conclui-se, então, que

a roupa tende pois a estar poderosamente associada com a memória ou, para dizer de forma mais forte, a roupa é um tipo de memória. Quando a pessoa está ausente ou morre, a roupa absorve sua presença ausente. (STALLYBRASS, 2000, p. 18).

Isto posto, entendemos que as vestimentas são portadoras de nossa essência, nosso cheiro, nossa identidade, nossas lembranças. Desta forma, desapegar de certas roupas e/ou acessórios pode ser uma tarefa muito difícil, já que podem remeter a grandes momentos de nossas vidas. Em contrapartida, quando remetem-nos às situações ruins, é comum desfazer-se das mesmas. Sendo assim, “a roupa é um aspecto da vida humana que desperta sentimentos fortes, alguns extremamente agradáveis e outros muito desagradáveis”. (LURIE, 1997, p. 50).

Como já observado, Robert Langdon sempre veste um paletó de tweed, mais precisamente um Harris Tweed, pois possui um apreço por esse estilo de terno. É um terno que porta sua essência, sua identidade. Além disso, sempre faz uso do seu relógio do Mickey Mouse, pois é um acessório que carrega muitas lembranças. Em razão disso, apresento, nas próximas seções, algumas considerações sobre o paletó de tweed e, também, a simbologia de Mickey Mouse.

3.1 O Paletó de Tweed

Chataignier (2012, p. 158) define o tweed como um “tecido de lã grosso e com aspecto rústico, mas muito aristocrático”. É comumente usado para confecção de ternos e casacos, porém pode ser utilizado para confecção de acessórios como boinas, mantas, luvas, bolsas, mochilas etc. Já sua origem, de acordo com Schneider (2016), advém da necessidade de fazendeiros britânicos, no século XVIII, por um tecido mais denso para agasalharem-se do frio. Desta forma, a lã começara a ser tecida à mão para formar um tecido mais áspero e grosso, e as cores eram suaves e terrosas para contrastar com a paisagem campestre. “Por séculos, essas foram as roupas do homem do campo, e, muitas vezes, da mulher do campo”. (LURIE, 1997, p. 117).

Contudo, o tecido originário do campo logo passou a ser usado na cidade, tornando-se mais fino e elegante, com diversas texturas e estampas, para atender à classe alta da época. Surgiram, assim, inúmeros tipos de tweed como Harris Tweed, Islay Tweed, Donegal Tweed, entre outros.

Figura 2 - Exemplos de tecido tweed



Fonte: Tweed... (2019).

Entre tantos paletós de tweed, o mais reconhecido e símbolo de sofisticação é, sem dúvidas, o tweed Harris. Em vista disso, Schneider (2016, tradução minha) afirma que “se o tweed faz parte do patrimônio cultural britânico, então Harris Tweed é o seu símbolo”¹⁵. Originário das Hébridas Exteriores¹⁶, é feito à mão com lã pura, que pode ser tingida em vários tons. Schneider (2016) também explica que o tweed Harris começou a ser produzido no século XVIII e, em 1840, já era parte do vestuário da aristocracia britânica. Além disso, é o único tecido que é regulamentado e protegido pela lei britânica contra imitações, recebendo a marca de certificação *Harris Tweed Orb* em 1909. Assim sendo, para um item receber a etiqueta com a marca registrada e tornar-se oficialmente um Harris Tweed “[...] deve ser tecido por um ilhéu das Hébridas Exteriores e ser finalizado em uma das poucas fábricas em certas ilhas”. (SCHNEIDER, 2016, tradução minha).¹⁷

¹⁵“If tweed is a part of the British cultural patrimony, then Harris Tweed is its symbol”.

¹⁶Um arquipélago localizado ao oeste da Escócia, no Reino Unido.

¹⁷“[...] must be woven by a Hebrides Islander and finish in one of only a few factories on certain islands”.

Figura 3 - Etiqueta com a esfera Harris Tweed



Fonte: Harris... (2019).

Ademais, por ser sofisticado e tipicamente britânico, o paletó de tweed acaba tornando-se um estereótipo de professor universitário ou de historiador de arte, por exemplo. Cardoso (2009, p. 106), ao mencionar Kenneth Clark¹⁸, exemplifica o estereótipo de um historiador de arte declarando que

a imagem pública de Kenneth Clark, ao apresentar a série televisiva *Civilization* na BBC no início da década de 1970, é característica da idéia (sic) que se fazia de um historiador da arte: um vetusto senhor inglês, de classe alta, impecável de gravata e suéter e paletó de tweed, a discorrer sobre quadros com aquele ar de superioridade moral intrínseca que só os ingleses de classe alta conseguem assumir sem ironia ou constrangimento. (Grifo do autor).

É possível notar, portanto, o paletó de tweed sendo associado a um homem inglês, mais velho e intelectual. Dessa maneira, um homem, ao vestir um paletó de tweed, encontra-se suscetível a tais presunções, que podem ou não ser verdadeiras, pois “o paletó de tweed é um elo entre a tradição e a continuidade, acomodando, ao mesmo tempo, diferentes estilos, ocasiões e gostos individuais [...]”. (HOPKINS, 2013, p. 59). Sendo assim, é possível usar um paletó de tweed pelo simples fato de apreciá-lo, ou de sentir-se confortável, como no caso de Robert Langdon. Langdon é um historiador de arte e professor universitário americano, porém não veste o paletó de

¹⁸Kenneth Clark foi um famoso historiador de arte e escritor inglês.

tweed para representar seu papel social, status, tampouco sua nacionalidade. A escolha do paletó de tweed é intrínseca, é uma questão de identidade.

Figura 4 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando um de seus paletós Harris Tweed



Fonte: Anjos... (2009).

Ademais, outro item intrínseco a Robert Langdon é seu relógio de pulso do Mickey Mouse. Em vista disso, apresento, na seção seguinte, uma contextualização sobre os primórdios de Mickey Mouse e o que ele representa hoje em dia.

3.2 A Simbologia de Mickey Mouse

O ratinho Mickey Mouse, criado por Walt Disney¹⁹ durante uma viagem de trem, estreou, junto com sua eterna namorada Minnie Mouse, no curta-metragem *Steamboat Willie*. De acordo com Moya (1996, p. 12), “o filme lançado em New York, no Colony Theatre, dia 18 de novembro de 1928, foi um sucesso imediato”, pois foi o primeiro filme a sincronizar imagem e som. Devido a tamanho sucesso inicial, mais curtas-metragens animados começaram a ser lançados com a inclusão de novos personagens como Pluto, Pateta, Pato Donald, entre outros. Além disso, em 1930, tirinhas diárias de Mickey começaram a ser publicadas nos jornais e, três anos depois, o primeiro gibi de Mickey foi lançado.

¹⁹Walt Disney (1901-1966) foi um animador e empreendedor americano, fundador da Walt Disney Company.

Moya (1996) também afirma que, em 1934, o primeiro catálogo de *merchandising* Disney foi divulgado, fazendo com que o primeiro boneco de Mickey fosse lançado. Em adição, a empresa Ingersoll²⁰ lançou o primeiro relógio de pulso e o primeiro relógio de bolso com a figura de Mickey. Segundo Riche (2018), 2.5 milhões de relógios foram vendidos nos primeiros dois anos e, por conta da alta demanda, Disney precisou licenciar outras empresas, incluindo Seiko e Elgin, para aumentar a produção.

Figura 5 - Relógio do Mickey Mouse feito pela empresa Ingersoll em 1933



Fonte: Ingersoll... (2019).

Além das histórias em quadrinhos, os curtas-metragens de Mickey seguiram até 1953, uma vez que “o ratinho tinha-se bandeado para a nascente televisão: Mickey Mouse Club. Ele passou a ser o mestre de cerimônias na telinha para a Walt Disney”. (MOYA, 1996, p. 18). Ademais, dois anos mais tarde, em 1955, Walt Disney inaugurou seu primeiro parque de diversões chamado *Disneyland*²¹. Um parque temático não só para crianças como também para adultos. Um mundo de imaginação, de sonhos, pois, segundo Moya (1996, p. 70), “[...] tudo não começou com um ratinho, mas sim, com

²⁰Ingersoll, atualmente conhecido como Ingersoll Watch Company, é uma empresa fabricante de relógios fundada em 1892, nos Estados Unidos da América.

²¹Disneyland, atualmente conhecido como Disneyland Park, está localizado no estado da Califórnia, nos Estados Unidos da América.

um sonhador”. Em adição, esse mundo de imaginação veio a ser expandido, em 1971, com a inauguração do *Walt Disney World Resort*²².

Assim sendo, por 90 anos, Mickey Mouse tem sido um ícone americano e “[...] a personificação da Disney, bem como um dos símbolos mais reconhecidos do planeta”. (DRYFHOUT, 2016, tradução minha).²³ Para sua audiência, pode representar muitas coisas, entre elas, a infância, família, sonhos, lembranças, felicidade, perseverança. Portanto, segundo Dryfhout (2016, tradução minha), “enquanto as crianças amam sua voz cativante e personalidade espirituosa, os adultos gostam de Mickey Mouse pelas memórias que ele carrega e pela felicidade e nostalgia que sentem quando o assistem”²⁴.

Desse modo, a simbologia de Mickey Mouse é importante na vida de Robert Langdon, pois ele ganhou um relógio de pulso do Mickey quando criança e o tem usado há quase 40 anos. É um relógio que desperta lembranças de sua infância e o faz, assim como Mickey, ser espirituoso. Além do mais, por tê-lo usado praticamente sua vida toda, é um item que carrega sua identidade, assim como o paletó de tweed.

Figura 6 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, e seu relógio de pulso



Fonte: Inferno (2016).

²²Walt Disney World Resort é um *resort* que contém quatro parques temáticos. Está localizado na Flórida, nos Estados Unidos da América.

²³“[...] the personification of Disney, as well as one of the most recognised symbols on the planet”.

²⁴“while children love his endearing voice and spirited personality, adults alike enjoy Mickey Mouse for the memories that he holds for them and for the happiness and nostalgia that they experience when they watch him”.

Isto posto, o seguinte capítulo apresenta a importância do paletó de tweed e do relógio de pulso do Mickey Mouse na construção da personagem Robert Langdon, sobretudo na sua identidade.

4 O PAPEL DA VESTIMENTA NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM ROBERT LANGDON

Como mencionado no segundo capítulo, é através do processo de caracterização que a personagem é constituída, pois “a personagem ficcional só existe enquanto palavras”. (ATAIDE, 1973, p. 40). Deste modo, Robert Langdon é descrito para o leitor pela primeira vez em *Anjos e Demônios*. O narrador descreve não apenas sua profissão, sua fisionomia, onde graduou-se, quantos livros de sua autoria foram publicados, sua atividade física diária, seu trauma de infância como também suas vestimentas. Assim sendo, o seguinte trecho refere-se ao primeiro momento no qual o narrador descreve as vestimentas de Langdon:

Nos fins de semana, viam-no andando pelo pátio da universidade vestido de jeans e conversando sobre computação gráfica e história religiosa com os alunos; outras vezes, aparecia com seu paletó de tweed e colete *paisley* nas páginas de importantes revistas de arte em aberturas de exposições de museus para as quais era convidado a dar palestras. (BROWN, 2004, p. 15, grifo do autor).

Isto posto, nota-se que Langdon, enquanto de folga, faz uso de vestimentas mais casuais, como jeans. Contudo, para aulas, palestras, sessões de fotos e eventos, o paletó de tweed é sua vestimenta padrão. Além disso, o narrador também descreve o acessório que Langdon nunca retira do pulso – seu relógio do Mickey Mouse:

Era uma peça de coleção, um relógio do Mickey Mouse que lhe fora dado de presente na infância por seus pais. Apesar do ridículo dos braços esticados do Mickey indicando a hora, fora o único relógio de pulso que Langdon usara em toda a sua vida. À prova d'água e com um mostrador que brilhava no escuro, era perfeito para nadar e para andar à noite pelos caminhos sem iluminação da universidade. Quando seus alunos questionavam seu conceito de moda, ele respondia que usava aquele relógio para se lembrar diariamente que queria manter seu espírito jovem. (BROWN, 2004, p. 103).

Em vista disso, segundo Pires (2015, p. 11), “[...] o subsídio que tal descrição oferece à capacidade imaginativa do leitor facilita sua aproximação com o personagem”, pois, através desse processo de caracterização, cria-se uma ilusão de verdade, ou seja, a verossimilhança. Entretanto, a caracterização de Robert Langdon, em roupa e acessório, é mais complexa. Langdon é uma personagem que remete ao ser humano, necessitando, assim, estar vestida. Contudo, “portar uma vestimenta é fundamentalmente um ato de significação, para além dos motivos de pudor, proteção

e adorno”. (CIDREIRA, 2007, p. 95). Portanto, Crane (2006, p. 21) afirma que “o vestuário [...] desempenha um papel da maior importância na construção social da identidade”. Assim sendo, o paletó de tweed e o relógio do Mickey Mouse possuem um papel fundamental na construção da personagem Robert Langdon, sobretudo em sua identidade. Por essa razão, apresento, nos seguintes parágrafos, a importância da vestimenta para Langdon e a sua funcionalidade.

Figura 7 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando um de seus paletós Harris Tweed



Fonte: Inferno (2016).

Primeiramente, é através da vestimenta que Robert Langdon é reconhecido. Tomemos como exemplo o trecho abaixo. Refere-se ao momento em que Langdon é resgatado do rio Tibre, em Roma, após pular do helicóptero que leva a antimatéria para uma altura segura para a explosão:

– *Si chiama Robert Langdon* – disse a enfermeira, lendo a carteira de motorista da vítima.

Todo o grupo reunido no cais parou de repente.

– *Impossibile!* – declarou Jacobus.

Robert Langdon era o homem da televisão – o professor americano que vinha ajudando o Vaticano.

Jacobus vira o senhor Langdon, poucos minutos antes, entrar em um helicóptero na Praça de São Pedro e voar quilômetros pelo ar. Jacobus e os outros tinham saído correndo para o cais para ver a explosão da antimatéria – uma fantástica esfera de luz, diferente de tudo o que já tinham visto. *Como poderia ser a mesma pessoa?*

– É ele mesmo! – exclamou a enfermeira, afastando-lhe da testa o cabelo molhado. – Estou reconhecendo o casaco de lã dele! (BROWN, 2004, p. 418, grifo do autor).

Dessa maneira, é possível perceber que o paletó de tweed é mais importante do que nome e sobrenome no momento da identificação, pois, mesmo para desconhecidos, Langdon fora associado a essa vestimenta quando apareceu na televisão. À vista disso, Flügel (1966, p. 11) declara:

[...] o que nós realmente vemos e ao que reagimos, não são os corpos, mas as roupas dos que nos cercam. [...] A delicada discriminação dos traços faciais necessita de uma certa aproximação íntima. Mas as roupas, apresentando como o fazem, uma superfície muito maior para inspeção, podem ser mais claramente distinguidas de uma distância mais conveniente.

Considerando a citação acima, entende-se que a identificação de um indivíduo torna-se mais fácil através das roupas, já que são mais visíveis. Por essa razão, Langdon é imediatamente reconhecido por Macri, na Praça de São Pedro, em Roma:

Macri estava tentando se afastar ao máximo de lá. O homem do paletó de tweed a vira e agora ela tinha a impressão de que havia outros em seu encaixe, outros que ela não sabia onde estavam e que se aproximavam de todos os lados. (BROWN, 2004, p. 256).

Neste trecho, também é possível notar que Macri, apesar de saber o nome de Langdon, o define como “o homem do paletó de tweed”, pois, de acordo com Cidreira (2007, p. 20), “[...] é a aparência, e, sobretudo, a adoção de uma vestimenta determinada que define o indivíduo”.

Ademais, na trama de *Inferno*, Langdon está sem seu tradicional paletó Harris Tweed, pois Sienna precisa usá-lo para evitar que Langdon sangre mais ao sair do hospital. O que acaba tornando o paletó inservível. Por causa disso, ela empresta um terno Brioni para Langdon.

Figura 8 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando um terno Brioni



Fonte: Inferno (2016).

Entretanto, quando Langdon não faz uso de sua vestimenta padrão, seus amigos quase não o reconhecem, como no caso de Marta Alvarez:

– Quase não o reconheci, professor! – disse a mulher, animada, num inglês com sotaque. – É por causa da roupa. – Ela deu um sorriso caloroso e meneou a cabeça para o terno Brioni que ele estava usando, como se aprovasse sua escolha. – Na última moda. Está quase parecendo italiano. (BROWN, 2013, p. 152).

Portanto, Marta confessa que, por causa do terno diferente, quase não reconheceu Langdon no Salão dos Quinhentos, no Palazzo Vecchio. Em adição, Ettore Vio questiona Langdon a respeito do terno Brioni quando o vê na Basílica de São Marcos, em Veneza:

– Como se atreve a vir a Veneza e não me ligar?
Langdon sorriu e apertou a mão do amigo.
– Quis fazer uma surpresa, Ettore. Você está ótimo. Esses são meus amigos, Dra. Brooks e Dr. Ferris.
Ettore também os cumprimentou e recuou um passo para avaliar Langdon.
– Viajando com médicos? Por acaso está doente? E que roupa é essa? Está virando italiano? (BROWN, 2013, p. 314).

Sendo assim, o fato de Langdon aparecer usando outra vestimenta causa estranhamento, pois o paletó Harris Tweed é intrínseco a ele, é o que representa quem ele é, e as pessoas o identificam através desta vestimenta, uma vez que “[...] a roupa

representa, acima de tudo, um traço da individualidade de quem a usa, sendo ela a primeira a informar quem somos, ou quem queremos ser”. (LIMA; AZEVEDO BRASILEIRO, 2017, p. 261).

No mais, pelo fato de o paletó de tweed ser uma indumentária tipicamente britânica e transmitir um ar de sofisticação, Langdon muitas vezes acaba sendo confundido com um inglês. Tomemos como exemplo, primeiramente, o seguinte trecho:

– Boa noite – disse uma voz masculina.
Langdon tomou um susto. Estava de volta ao Panteão. Deu de cara com um homem idoso usando uma pelerrine azul com uma cruz vermelha no peito. O homem sorriu para ele revelando dentes acinzentados.
– O senhor é inglês, não é? – o homem falava com um sotaque toscano carregado.
Langdon pestanejou, confuso.
– Não, na verdade, sou americano.
O homem ficou embaraçado.
– Oh, desculpe, mas o senhor está tão bem vestido que pensei... Por favor, peço mil desculpas. (BROWN, 2004, p. 207).

Nota-se que o funcionário do Panteão presume que Langdon seja inglês por estar “tão bem vestido” com seu paletó Harris Tweed. A mesma presunção acontece no trecho abaixo:

– O senhor é americano?
Langdon a encarou com um olhar intrigado.
– É só que... – Ela hesitou. – O senhor não tinha documento nenhum quando chegou. Como estava de paletó Harris Tweed e sapatos sociais, imaginamos que fosse britânico.
– Eu sou americano – assegurou-lhe Langdon, exausto demais para explicar sua preferência por alfaiataria de qualidade. (BROWN, 2013, p. 17).

Desta forma, nos dois trechos acima, Langdon é confundido com um homem britânico por usar um paletó de tweed, em especial Harris Tweed, pois “além de nos dizer a idade da pessoa – ou a que deseja aparentar –, as roupas podem nos dizer de onde ela é, fornecendo informações sobre sua origem nacional, étnica ou regional”. (LURIE, 1997, p. 98). Assim sendo, pelo paletó de tweed ser tipicamente britânico, é compreensível que Robert Langdon seja confundido com um inglês, pois a roupa remete à esta nacionalidade. Entretanto, Lurie (1997, p. 23) afirma que “[...] usar uma única peça estrangeira, como dizer uma palavra ou frase estrangeira ao conversar, não tem a intenção de comunicar origem estrangeira ou vassalagem [...]”. Portanto, Langdon não usa o paletó de tweed para fazer-se passar por um inglês. Apenas preza por alfaiatarias de qualidade. É uma escolha pessoal.

Em contrapartida, seu relógio de pulso é de um personagem que representa seu país: Mickey Mouse, um ícone americano. Porém, a nacionalidade de Langdon não é percebida através do relógio. Todavia, é um acessório que chama a atenção em um homem de 46 anos.

Figura 9 - Robert Langdon, interpretado por Tom Hanks, usando seu relógio do Mickey Mouse



Fonte: Anjos... (2009).

Há quase quatro décadas que Langdon usa seu relógio de pulso do Mickey e às vezes precisa explicar o motivo, como no trecho abaixo:

- Você está um pouco velho para desenhos animados, não acha? – perguntou Vittoria, sem abrir os olhos.
- Como disse?
- Seu relógio de pulso. Vi lá dentro do avião.

Langdon enrubesceu um pouco. Estava acostumado a ter de defender seu relógio. Era uma peça de coleção, um relógio do Mickey Mouse que lhe fora dado de presente na infância por seus pais. Apesar do ridículo dos braços esticados do Mickey indicando a hora, fora o único relógio de pulso que Langdon usara em toda a sua vida. À prova d'água e com um mostrador que brilhava no escuro, era perfeito para nadar e para andar à noite pelos caminhos sem iluminação da universidade. Quando seus alunos questionavam seu conceito de moda, ele respondia que usava aquele relógio para se lembrar diariamente que queria manter seu espírito jovem. (BROWN, 2004, p. 103).

Nota-se, então, que Langdon fica envergonhado quando Vittoria lhe acusa de estar velho demais para usar um relógio de aparência infantil. Contudo, é um item muito especial para ele, com grande valor emocional, pois remete à sua infância e aos seus pais. Entretanto, Langdon não usa um relógio do Mickey Mouse por acaso. Há

uma notável simbologia envolvida. Primeiro, Mickey representa muitas coisas, entre elas, a infância, família, sonhos, lembranças, felicidade. Dessa forma, é compreensível que o relógio de Langdon seja do Mickey Mouse para remetê-lo à sua infância e aos seus pais. Segundo, Mickey é um ratinho muito espirituoso e Langdon o toma como exemplo para continuar tendo um espírito jovem. Por último, Mickey é visto por muitos como um herói. “E. M. Foster observou que ‘os grandes momentos de Mickey são os momentos de heroísmo’”. (MOYA, 1996, p. 17). Em adição, o ratinho sorridente é proativo, ou seja, consegue resolver problemas rapidamente. À vista disso, Terdiman (2009, tradução minha) afirma que para Warren Spector²⁵, por exemplo, “[...] Mickey é um herói que soluciona problemas ao mudar dinamicamente o mundo ao seu redor [...]”²⁶. Assim como Mickey, Langdon encontra-se em situações que o exigem ser proativo para salvar pessoas, como no caso da antimatéria, em Roma, e o vírus de Zobrist, em Istambul. Desta maneira, ele corre contra o tempo, usa seu conhecimento para solucionar as pistas e, na maioria das vezes, consegue salvar a todos. Tornando-se, assim, um herói.

Por conseguinte, em *Inferno*, por não estar de posse de seu paletó de tweed e seu relógio do Mickey Mouse, Langdon precisa utilizar um terno Brioni e viver sem seu relógio. O que acaba sendo doloroso para ele, sobretudo por não ter o relógio de pulso. No trecho abaixo, Langdon está no apartamento de Sienna após fugir de Vayentha, no hospital, quando nota a ausência de seu relógio:

Sienna então aplicou um pequeno curativo sobre a ferida, mas, enquanto ela fazia isso, Langdon se viu distraído por algo que acabara de notar – algo que o deixou profundamente perturbado.

Durante quase quatro décadas, ele havia usado um antigo relógio do Mickey Mouse, uma edição de colecionador que ganhara de presente dos pais. O rosto sorridente de Mickey e seus braços que giravam alucinados sempre lhe haviam servido como um lembrete diário para sorrir mais e levar a vida um pouco menos a sério.

– Meu... relógio – gaguejou. – Sumiu! – Sem ele, Langdon sentia-se repentinamente incompleto. – Eu estava com ele quando cheguei ao hospital? Sienna o encarou com um olhar incrédulo, intrigada por ele estar preocupado com algo tão banal.

– Não me lembro de relógio nenhum. Procure se limpar [...]. (BROWN, 2013, p. 36).

Neste trecho, percebe-se, então, a preocupação de Langdon para com seu relógio do Mickey e como ele se sente incompleto sem a carinha sorridente em seu

²⁵Warren Spector é um designer de jogos eletrônicos norte-americano, criador do jogo *Epic Mickey*.

²⁶ “[...] Mickey is a hero who solves problems by dynamically changing the world around him [...]”.

pulso. Por outro lado, Sienna descreve a consternação como “banal”, desconhecendo o valor emocional do relógio. Portanto, Langdon sente-se incompleto, pois, assim como o paletó de tweed, o relógio do Mickey é parte de quem ele é, sua identidade. Por causa disso, durante a trama, sempre se recorda do tão querido acessório e questiona se encontrará-lo-á:

– Se seguirmos para o nordeste, vamos chegar ao palácio – disse Langdon, indicando o caminho. – Podemos nos misturar aos turistas e sair sem sermos vistos. Imagino que o palácio abra às nove.
Langdon olhou para baixo para conferir as horas, mas viu apenas o punho nu onde costumava ficar seu relógio do Mickey Mouse. Perguntou-se, distraído, se o relógio ainda estaria no hospital com o restante de suas roupas e se algum dia conseguiria recuperá-lo. (BROWN, 2013, p. 106).

O trecho acima refere-se ao momento em que Langdon e Sienna adentram os Jardins de Boboli para conseguir chegar até o Palazzo Vecchio sem serem notados. Após mencionar o horário de abertura do palácio, instintivamente olha para o pulso e sente falta de seu relógio. O mesmo acontece quando Langdon pensa no horário de abertura do Batistério de San Giovanni:

Ainda faltam algumas horas para o batistério abrir, pensou Langdon, satisfeito. E ninguém entrou lá até agora.
Por instinto, olhou para o pulso e mais uma vez lembrou-se de que seu relógio do Mickey Mouse não estava lá. (BROWN, 2013, p. 225, grifo do autor).

Nota-se, assim, que mesmo sem saber o paradeiro de seu relógio do Mickey, Langdon instintivamente olha para seu pulso esperando conferir o horário e sente falta da carinha sorridente informando-lhe a hora. Conclui-se, portanto, que Langdon, sem o relógio de pulso, sente-se incompleto, já que este item carrega suas memórias de infância, seus bons momentos, sua essência.

À vista disso, no final da trama, quando Langdon recebe seus pertences, observa-se sua felicidade e alívio por tê-los de volta, especialmente seu relógio tão querido:

Enfim havia chegado.
A encomenda que fiz a Elizabeth Sinskey.
Cortou às pressas a fita adesiva que lacrava a caixa e retirou o precioso conteúdo, aliviado ao ver que ele fora embalado com esmero e envolto em plástico-bolha.
Para sua surpresa, no entanto, a caixa continha alguns outros objetos além do esperado. Pelo visto, Elizabeth Sinskey usara sua considerável influência para recuperar um pouco mais do que ele pedira. A caixa continha as roupas

de Langdon: sua camisa, sua calça social e seu surrado paletó Harris Tweed, todos lavados e passados. Até os sapatos sociais estavam ali, recém-engraxados. Também ficou satisfeito ao encontrar dentro da caixa seu passaporte e sua carteira.

Mas foi a descoberta de um último objeto que o fez dar uma risadinha. Sua reação em parte foi causada pelo alívio de recuperá-lo... e em parte pela vergonha de lhe dar tanta importância.

Meu relógio do Mickey Mouse.

Na mesma hora pôs o relógio de colecionador no pulso. O contato da pulseira de couro gasta na pele lhe causou uma estranha segurança. Quando terminou de vestir as próprias roupas e calçou de volta seus sapatos, Robert Langdon quase se sentiu ele mesmo outra vez. (BROWN, 2013, p. 440, grifo do autor).

Isto posto, percebe-se que Langdon não usa o paletó de tweed para representar seu papel social, status, tampouco para mascarar sua nacionalidade. Também não usa um relógio de pulso do Mickey Mouse por infantilização, visto que é um professor sério e comprometido, sendo descrito como “[...] um professor rigoroso e muito severo quanto à disciplina”. (BROWN, 2004, p. 15). Deste modo, a escolha de suas vestimentas é pessoal, posto que “‘vestir’ o corpo abriga memórias, sensações e articulações que se expandem nos contextos com a experiência”. (CARVALHO, 2015, p. 105). Consequentemente, Langdon só se sente confortável, confiante, seguro e completo quando está portando seu paletó Harris Tweed e seu relógio de pulso do Mickey Mouse, pois ambos os itens, além das memórias e sensações que remetem, portam sua essência, ou seja, quem ele é. As vestimentas de Langdon são intrínsecas a ele e constroem, assim, sua identidade.

Não obstante, a questão da identidade de Langdon é evidente em *Inferno*. Ele não costuma esquecer-se de nada, visto que possui memória fotográfica, porém acorda no hospital, em Florença, sem memória recente. Além disso, está sem seu relógio do Mickey e suas roupas estão inutilizáveis. Sendo assim, sem memória e sem vestimentas, Langdon perde temporariamente sua identidade. Necessita utilizar um terno de alfaiataria italiana e desvendar pistas para descobrir o porquê de estar na Itália e, então, onde o vírus de Zobrist está escondido. Apesar de ser uma corrida contra o tempo, encontra-se sem o tempo, uma vez que seu relógio do Mickey está desaparecido. Portanto, Langdon está em uma situação incomum, fora de sua zona de conforto, e precisa se redescobrir.

Figura 10 - Robert Langdon, interpretado pelo ator Tom Hanks, portando suas vestimentas



Fonte: Inferno (2016).

Na sequência, além de serem importantes para a identidade de Langdon, as vestimentas são funcionais em ambas as histórias. Assim como Mickey Mouse, Langdon precisa correr contra o tempo e ser proativo para solucionar pistas que envolvem sua área de expertise. Para tal, conta com a ajuda de seu querido relógio de pulso para auxiliá-lo com o tempo. Verifiquemos, inicialmente, o trecho abaixo:

Vittoria colocou as luvas.
 – De quanto tempo dispomos?
 Langdon verificou seu relógio de Mickey Mouse.
 – São pouco mais de sete horas.
 – Temos de encontrar essa coisa em menos de uma hora.
 – Na realidade – disse Langdon –, não temos esse tempo todo. – E apontou para um duto gradeado de entrada de ar. – Normalmente, o curador deve ligar um sistema de reoxigenação quando alguém está dentro da câmara, o que não está ocorrendo hoje. Em 20 minutos, ficaremos sem ar. Vittoria empalideceu visivelmente apesar da luminosidade avermelhada. Langdon sorriu e alisou suas luvas.
 – Comprovar ou sufocar, senhorita Vetra. Mickey está em movimento. (BROWN, 2004, p. 176).

Este trecho refere-se ao momento em que Langdon e Vittoria encontram-se nos Arquivos do Vaticano à procura do *Diagramma*, de Galileu. Ao anunciar que restam apenas 20 minutos para ficarem sem ar, Langdon faz referência aos braços de Mickey, em seu relógio, que estão se movendo. Desta maneira, Vittoria percebe que o tempo

está correndo. Em adição, quando encontram o documento necessário, Vittoria faz a mesma referência aos braços de Mickey:

- Tenho de copiar esses versos. Preciso encontrar lápis e papel. Vittoria sacudiu a cabeça.
- Esqueça, professor. Nada de bancar o escriba, não temos tempo para isso. Mickey está andando. – Ela tirou o documento da mão dele e se encaminhou para a porta.
- Langdon levantou-se.
- Não pode levar isso para fora! É um...
- Mas Vittoria já estava longe. (BROWN, 2004, p. 187).

Portanto, Vittoria menciona os braços de Mickey, no relógio, para recordar Langdon de que o tempo está passando e eles não podem ficar muito mais tempo ali. Em outro momento, na Capela Chigi, Vittoria novamente menciona o relógio do Mickey:

- Vittoria verificou o relógio de Langdon.
- Mickey está dizendo que temos quarenta minutos. Ponha a cabeça de volta no lugar e me ajude a procurar o próximo marco.
- Já lhe disse, Vittoria, as esculturas foram retiradas. O Caminho da Iluminação está... – e ele se deteve. (BROWN, 2004, p. 238).

Deste modo, ao informar o tempo, Vittoria espera que Langdon pense mais rapidamente, pois não há muito tempo restante. Contudo, para achar o terceiro marco do Caminho da Iluminação, Langdon precisa voltar aos Arquivos do Vaticano sozinho. Espera encontrar uma referência ao elemento fogo nos trabalhos de Bernini para, então, conseguir chegar à próxima igreja a tempo de salvar um dos preferiti. Entretanto, acaba ficando preso lá dentro, pois a energia elétrica foi desligada. Neste momento, o narrador informa que: “No seu pulso, Mickey Mouse brilhava alegremente, como se estivesse gostando do escuro: 9h33 da noite. Meia hora para o *Fogo*. Tinha a impressão de que fosse muito mais tarde”. (BROWN, 2004, p. 288, grifo do autor). Assim sendo, mesmo trancado em uma sala escura, Langdon continua correndo contra o tempo com o auxílio de seu relógio do Mickey, que brilha no escuro.

Além disso, o relógio de pulso de Langdon acaba salvando sua vida. No terceiro marco, Langdon depara-se com o assassino, que começa a atirar em sua direção. Encurralado em um canto da igreja, usa um sarcófago para se proteger das balas, porém o objeto cai em cima dele. Sem conseguir sair e ficando sem ar, utiliza uma função de seu relógio especial:

O ar que penetrava através da minúscula fresta parecia imperceptível. Langdon pensava se daria para mantê-lo vivo. E, se desse, por quanto tempo? Se ele desmaiasse, quem descobriria que estava ali? Levantou o braço, que pesava como chumbo, e olhou o relógio outra vez: 10h12 da noite. Os dedos trêmulos, ajustou o relógio e deu sua última cartada. Torceu um dos pequeninos ponteiros e apertou um botão. (BROWN, 2004, p. 322).

Assim sendo, Langdon coloca seu relógio do Mickey para despertar, na esperança de que alguém escute e venha salvá-lo. Sua ideia funciona. Quando a equipe de bombeiros chega, o chefe dirige-se à igreja para analisar os danos e, após seguir o som produzido pelo relógio, encontra Langdon. Os paramédicos são chamados. Um deles refere-se ao relógio de Langdon como “salvador”:

– *Sórcio salvatore* – disse o paramédico. – Ratinho salvador. Langdon ficou ainda mais perdido. *Ratinho salvador?* O homem apontou para o relógio do Mickey Mouse no pulso de Langdon. Os pensamentos dele começaram a clarear. Lembrou-se ter preparado o alarme do relógio. Olhando distraído para o mostrador, viu também a hora: 10h28. (BROWN, 2004, p. 328, grifo do autor).

Observa-se, assim, que o relógio do Mickey, em *Anjos e Demônios*, é funcional na história para auxiliar Langdon na corrida contra o tempo bem como para salvar sua vida. Em contrapartida, em *Inferno*, Langdon está sem o relógio de pulso, o que ocasiona uma sensação de incompletude, posto que o relógio possui um valor emocional muito grande e facilita a contagem do tempo.

Ademais, o paletó de tweed também faz-se útil para Langdon. Em sua primeira aventura, quando está no CERN para verificar a marca no corpo de Leonardo Vetra, ele usa o paletó de tweed para proteger-se do frio:

– Que diabo...? – gaguejou Langdon.
– Sistema de resfriamento por fréon – Kohler explicou. – Esfriei o apartamento para preservar o corpo.
Langdon abotoou o paletó de tweed para se proteger do frio. (BROWN, 2004, p. 34).

Além de proteger-se do frio, Langdon costuma usar o paletó de tweed para guardar objetos importantes, como no seguinte trecho: “Langdon segurou o documento com todo o cuidado. Sem titubear, enfiou-o em um dos bolsos internos de seu paletó de tweed para protegê-lo da luz do sol e dos perigos da umidade”. (BROWN, 2004, p. 188). Utiliza, assim, o paletó de tweed para guardar o *Diagramma*, de Galileu,

visto que Vetra o tirou dos Arquivos do Vaticano. Além disso, quando chegam ao Panteão para procurar o primeiro marco do Caminho da Iluminação, Olivetti se recusa a deixá-los entrar sem uma proteção. Assim sendo, pergunta se um deles sabe atirar. Após a confirmação de Vittoria, declara:

– Ótimo – Olivetti entregou-lhe a arma. – Vai ter de escondê-la. Vittoria olhou para seu short. Depois, olhou para Langdon. *Ah, não faça isso!* Pensou ele, mas Vittoria foi mais rápida. Abriu o paletó dele e colocou o revólver em um dos bolsos internos. Ele teve a impressão de que uma pedra caíra dentro de sua roupa. O único consolo era o fato de o *Diagramma* estar no outro bolso. (BROWN, 2004, p. 200, grifo do autor).

Desta maneira, Vittoria, ao comparar suas vestimentas com as de Langdon, julga o paletó de tweed mais apropriado para esconder uma arma, já que possui bolsos internos. Portanto, Langdon precisa carregar a arma do Panteão até a Capela Chigi. Ação que volta a se repetir quando chegam no terceiro marco do Caminho da Iluminação:

A um quarteirão da *piazza*, Olivetti entrou em uma viela, acelerou até o meio do caminho e parou com uma derrapada. Tirou o paletó do uniforme, enrolou as mangas da camisa e carregou sua arma. – Não podemos correr o risco de vocês serem reconhecidos – disse. – Os dois apareceram na televisão. Quero que vão para o lado oposto da *piazza*, fora da vista, e observem a entrada da frente. Vou entrar por trás. – Pegou o revólver e entregou-o a Langdon. – Só para garantir. Langdon franziu a testa. Era a segunda vez naquele dia que lhe davam aquela arma. Guardou-a no bolso interno do paletó. Ao fazê-lo, reparou que ainda carregava o fólio do *Diagramma*. (BROWN, 2004, p. 297, grifo do autor).

Desta vez, Olivetti entrega a arma diretamente a Langdon, uma vez que o paletó é mais apropriado para escondê-la. Observa-se, portanto, que o paletó de tweed faz-se útil para carregar objetos que necessitam estar escondidos. Em razão disso, em *Inferno*, quando Langdon está temporariamente sem memória, depara-se com um objeto cilíndrico escondido em seu paletó Harris Tweed:

– Robert, ontem à noite, quando você chegou ao hospital, estava carregando uma coisa estranha no bolso do paletó. Lembra o que era? Langdon fez que não com a cabeça. – Estava carregando um objeto... um tanto surpreendente. Eu o encontrei por acaso quando estávamos limpando você. – Ela apontou para o Harris Tweed sujo de sangue estendido em cima da mesa. – Ainda está no bolso, se quiser dar uma olhada. Langdon lançou um olhar hesitante para o próprio paletó. *Pelo menos isso explica por que ela voltou para pegá-lo.* Apanhou a roupa e vasculhou todos

os bolsos, um por um. Nada. Tornou a procurar. Por fim, virou-se para ela e deu de ombros.

– Não tem nada aqui.

– E no bolso secreto?

– O quê? Meu paletó não tem bolso secreto.

– Ah, não? – Ela parecia intrigada. – Quer dizer que este paletó... é de outra pessoa?

O cérebro de Langdon tornou a ficar confuso.

– Não. É *meu*.

– Tem certeza?

Absoluta, pensou ele. *Na verdade, este era o meu Camberley preferido.*

Ele dobrou o paletó com o forro para fora e mostrou a Sienna a etiqueta que trazia seu símbolo favorito no mundo da moda: a famosa esfera da Harris Tweed, enfeitada com treze bolinhas imitando joias incrustadas e encimada por uma cruz de malta.

Só mesmo os escoceses para invocar os guerreiros cristãos em um pedaço de tecido.

– Olhe só – disse Langdon, apontando as iniciais *R.L.* bordadas à mão na etiqueta.

Ele se dava ao luxo de comprar paletós confeccionados à mão e sempre pagava a mais para que suas iniciais fossem bordadas na etiqueta. Em um campus universitário onde centenas de paletós de tweed eram tirados e recolocados o tempo todo em refeitórios e salas de aula, ele não tinha a menor intenção de sair em desvantagem numa troca acidental.

– Sim, eu acredito – falou Sienna, pegando o paletó. – Agora olhe você.

Ela virou ainda mais o paletó para revelar o forro próximo da nuca. Ali, escondido de forma discreta, havia um bolso grande, feito com esmero.

Que droga é essa?!

Langdon tinha certeza de que nunca vira aquilo. (BROWN, 2013, p. 49, grifo do autor).

É possível perceber, no trecho acima, que Langdon, mesmo sem memória recente, reconhece seu Harris Tweed favorito e sabe muito bem que não há bolsos escondidos nele, visto que todos seus paletós Harris Tweed são feitos sob encomenda. Com tamanho apreço por eles, Langdon faz questão de ter suas iniciais (R.L.) bordadas na etiqueta de cada um. Portanto, não há dúvidas que o paletó em questão seja seu, e que o responsável pelo bolso secreto deseja que apenas Langdon possua tal objeto.

Por conseguinte, no desfecho da história, sabe-se que a Dra. Elizabeth Sinskey foi a responsável por fazer um bolso secreto no paletó de Langdon enquanto eles estavam no avião, em direção a Florença, na Itália:

Ele não pode andar por aí carregando este projetor na frente de todo mundo, pensou. Depois de refletir por alguns instantes, tornou a andar até o compartimento de carga, de onde trouxe um estilete e um kit de costura. Com a precisão de uma especialista, fez um corte no forro do paletó e costurou com cuidado um bolso oculto do tamanho exato para esconder o tubo. Quando o professor voltou, ela estava acabando de dar os últimos pontos. Langdon parou e ficou encarando-a como se ela tivesse desfigurado a *Monalisa*.

– A senhora cortou o forro do meu Harris Tweed?
– Relaxe, professor – respondeu ela. – Sou uma cirurgiã formada. Os pontos ficaram bem profissionais. (BROWN, 2013, p. 285, grifo do autor).

Observa-se, inicialmente, que Langdon fica espantado e horrorizado ao ver Sinskey cortando seu Harris Tweed, já que é muito apegado a seu paletó favorito. Observa-se, também, que mais uma vez o paletó de tweed foi o escolhido para carregar um objeto que não deve ser visto por outras pessoas. Conclui-se, então, que o paletó de tweed é funcional, em ambas as histórias, principalmente por permitir que Langdon porte certos objetos secretamente.

Assim sendo, é possível notar que Langdon não foi criado com estas vestimentas por acaso. Em ambas as histórias, ele necessita esconder certos objetos, portanto, portar apenas uma camiseta não seria condizente. Desta forma, o paletó de tweed é usado funcionalmente para carregar secretamente os objetos necessários. Em adição, o relógio de pulso de Langdon é do Mickey Mouse por conta da simbologia que o ratinho sorridente expressa. Além de ser espirituoso e remeter-nos à infância, Mickey é proativo, está sempre pronto para solucionar qualquer problema e é visto como um herói. Da mesma forma, Langdon usa o relógio de pulso para recordar-se de seus pais, manter-se com um espírito jovem e funcionalmente saber as horas, uma vez que precisa solucionar pistas até determinado horário. Portanto, assim como Mickey Mouse, Langdon soluciona problemas e também é visto como um herói.

Conclui-se, assim, que o paletó de tweed e o relógio de pulso do Mickey Mouse não são escolhas aleatórias para Langdon. Estas vestimentas são intrínsecas a ele, portam sua essência, quem ele é. Através delas, Langdon é reconhecido por seus amigos e, inclusive, desconhecidos. Deste modo, a troca das vestimentas por uma alfaiataria italiana, em *Inferno*, ocasiona um certo estranhamento tanto em Langdon quanto em seus amigos. Por esta razão, as vestimentas constroem e comunicam a identidade de Robert Langdon, uma vez que “[...] o vestuário desempenha papel significativo na construção social da identidade. É uma linguagem silenciosa em que os indivíduos se comunicam mediante o uso desses símbolos visuais ou não-verbais”. (MIRANDA, 2015, p. 16). Ademais, as vestimentas mostram-se funcionais para as aventuras de Langdon, visto que o paletó de tweed faz-se útil para carregar secretamente certos objetos, e o relógio do Mickey Mouse o auxilia na corrida contra o tempo, além de salvar sua vida.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve por finalidade analisar o papel da vestimenta, levando em conta a importância e a funcionalidade destes artefatos na construção da personagem Robert Langdon, nas obras *Anjos e Demônios* e *Inferno*. Para tal, iniciamos com uma contextualização sobre a personagem, na qual se ressaltou que ela é um ser ficcional e seu espaço de existência é o texto. Para ser constituída, necessita do processo de caracterização, no qual pode ser nomeada, descrita fisicamente, apresentar uma linguagem específica, ter uma forma própria de vestir-se, entre outros. No caso de Robert Langdon, o narrador descreve sua profissão, sua fisionomia, onde graduou-se, quantos livros de sua autoria foram publicados, sua atividade física diária, seu trauma de infância e, principalmente, suas vestimentas. Esta caracterização é responsável por criar uma ilusão de realidade, um sentimento de verdade, que torna a personagem verossímil.

Em adição, Robert Langdon é uma personagem que nos remete ao ser humano e, com isso, necessita estar vestida. Contudo, vimos que as vestimentas de Langdon ultrapassam os motivos primordiais de pudor, proteção e adorno. Elas são portadoras de significado, uma linguagem simbólica que comunica quem Langdon é – ou parece ser. Desta maneira, a moda, através do vestuário, pode ser usada para expressar quem somos, nossa identidade, nossa individualidade, visto que “[...] o modo pelo qual nos apresentamos em sociedade é uma representação de nós mesmos, da nossa personalidade, do grupo ao qual pertencemos, dos nossos gostos estéticos e da nossa visão de mundo”. (PRONI, 2008, p. 162).

Conseqüentemente, o paletó de tweed e o relógio de pulso do Mickey Mouse não são escolhas aleatórias para Langdon, mas pessoais. Ele utiliza o paletó de tweed como seu traje padrão, pois possui grande apreço pelos paletós Harris Tweed, e utiliza o relógio do Mickey Mouse há quase quatro décadas por conta do valor emocional que este item possui. Desta forma, Langdon intrinsecamente porta estas vestimentas, tornando-as uma forma de comunicação não-verbal, marcando sua essência, expressando quem ele é, construindo, portanto, sua identidade. Em razão disso, é através delas que é reconhecido e, quando não as usa, causa estranhamento, aos outros e a ele mesmo. Entende-se, assim, que Langdon só é ele mesmo – e só se sente ele mesmo – quando porta seu paletó Harris Tweed e seu relógio do Mickey Mouse.

Além disso, observou-se que a caracterização de Langdon nestas vestimentas não é por acaso. O paletó de tweed lhe permite carregar secretamente importantes objetos nos bolsos internos, e o relógio do Mickey Mouse, além de toda sua simbologia, permite que Langdon verifique o tempo sempre que necessário, uma vez que corre contra ele para desvendar pistas que envolvem sua área de expertise. Sendo assim, as vestimentas de Langdon desempenham uma função, especialmente no enredo de *Anjos e Demônios*.

Por fim, muito ainda pode ser investigado acerca da moda como uma forma de comunicação não-verbal nas obras de Dan Brown, especialmente visando as vestimentas como representativo de status, pois, para Barnard (2003, p. 94), “indumentária e moda são freqüentemente (sic) usadas para indicar importância ou status, e as pessoas emitem comumente julgamentos a respeito da importância e do status das outras com base no que estão vestindo”. Nota-se, assim, que as vestimentas podem construir identidades bem como representar o status e/ou papel social de quem as veste. Isto posto, em *Anjos e Demônios*, por exemplo, Vittoria Vetra, é uma renomada cientista do CERN, entretanto não se veste para representar sua importância ou seu papel social. Por causa disso, quando adentra o Vaticano portando shorts e camiseta, é impedida de entrar, visto que é extremamente proibida a exposição das pernas neste lugar. Todavia, quando os guardas descobrem quem ela é, permitem sua entrada. Portanto, pode-se explorar, em futuros trabalhos, como o status de Vetra – uma renomada cientista do CERN – acaba sendo mais importante do que um código de vestimenta a ponto de quebrá-lo.

REFERÊNCIAS

- ANJOS e Demônios. Direção: Ron Howard. Intérpretes: Tom Hanks. [S./]: Columbia Pictures, 2009. 1 DVD (146 min), son., color.
- ATAIDE, Vicente de Paula. **A narrativa de ficção**. 2. ed. rev. São Paulo: Editora McGraw-Hill do Brasil, 1973.
- BARNARD, Malcolm. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. 5. ed. São Paulo: Atica, 1993.
- BROWN, Dan. **Anjos e demônios**. Rio de Janeiro: Sextante, 2004.
- BROWN, Dan. **Inferno**. São Paulo: Arqueiro, 2013.
- CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. *In*: CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem de ficção**. 13. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. p. 51-80.
- CARDOSO, Rafael. A história da arte e outras histórias. **Cultura Visual**, Salvador, n. 12, p. 105-113, out. 2009. Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/rcvisual/article/view/3393/2680>. Acesso em: 31 ago. 2019.
- CARVALHO, Agda. Corpo/vestir: uma experiência. *In*: PIRES, Beatriz Ferreira; VICENTINI, Cláudia Garcia; AVELAR, Suzana (org.). **Moda, vestimenta, corpo**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015. p. 95-106.
- CASTILHO, Kathia. **Moda e linguagem**. 2. ed. rev. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2009.
- CHATAIGNIER, Gilda. **Fio a fio: tecidos, moda e linguagem**. 3. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.
- CIDREIRA, Renata Pitombo. **Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2007.
- CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- DRYFHOUT, Taryn. American icon: Mickey Mouse. *In*: HOUR loop. Estados Unidos da América, 23 abr. 2016. Disponível em: <https://hourloop.com/blogs/news/94637761-american-icon-mickey-mouse>. Acesso em: 20 set. 2019.
- FERNANDES, Ronaldo Costa. **O narrador do romance: e outras considerações sobre o romance**. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1996.
- FLÜGEL, J. C. **A psicologia das roupas**. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1966.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. 9. ed., rev. e atual. São Paulo: Editora Ática, 2012.

GODART, Frédéric. **Sociologia da moda**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

HARRIS tweed orb. *In*: GOOGLE imagens. Mountain View: Google, 2019. Disponível em:

https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=uzqFXaPIJbS_5OUPtq2KsAI&q=harris+tweed+orb&oq=harris+tweed+orb&gs_l=img.3..0i19j0i30i19.106788.109305..109458...0.0..0.680.3288.3-3j2j2.....0....1..gws-wiz-img.....0i67j0j0i30.js5VebtMki4&ved=0ahUKEwjkcXbouDkAhW0H7kGHbaWAIYQ4dUDCAc&uact=5. Acesso em: 19 set. 2019.

HOPKINS, John. **Moda masculina**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

INFERNO. Direção: Ron Howard. Intérpretes: Tom Hanks e Felicity Jones. [S./]: Columbia Pictures, 2016. 1 DVD (122 min), son., color.

INGERSOLL Mickey Mouse watch 1933. *In*: GOOGLE imagens. Mountain View: Google, 2019. Disponível em:

https://www.google.com/search?q=ingersoll+mickey+mouse+watch+1933&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjdp7j2OjkAhXVHrkGHcxbBngQ_AUIEygC&biw=1366&bih=657#imgrc=_. Acesso em: 20 set. 2019.

LIMA, Livia Brasileiro; AZEVEDO BRASILEIRO, Tania Suely. A roupa e a moda: retrospectiva história. **RECH - Revista Ensino de Ciências e Humanidades**, [s./], v. 1, n. 1, p. 260-284, jul./dez. 2017. Disponível em: <http://periodicos.ufam.edu.br/rech/article/view/4742/3848>. Acesso em: 22 ago. 2019.

LOBO, Renato Nogueirol; LIMEIRA, Erika Thalita Navas Pires; MARQUES, Rosiane do Nascimento. **História e sociologia da moda**: evolução e fenômenos culturais. São Paulo: Érica, 2014. *E-book*. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536520629/cfi/0!/4/2@100:0.0.0>. Acesso em: 23 ago. 2019.

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MIRANDA, Ana Paula de. **Consumo de moda**: a relação pessoa-objeto. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

MOYA, Álvaro de. **O mundo de Disney**. São Paulo: Geração Editorial, 1996.

PIRES, Beatriz Ferreira. Introdução. *In*: PIRES, Beatriz Ferreira; VICENTINI, Cláudia Garcia; AVELAR, Suzana (org.). **Moda, vestimenta, corpo**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015. p. 7-14.

PRADO, Décio de Almeida. A personagem no teatro. *In*: CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem de ficção**. 13. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. p. 81-101.

PRONI, Giampaolo. A semiótica e a moda. *In*: SORCINELLI, Paolo (org.). **Estudar a moda**: corpos, vestuários, estratégias. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

RICHE, Rhonda. Once upon a time: the pop culture impact of Mickey Mouse watches. *In*: WATCHONISTA. [Suíça], 28 ago. 2018. Disponível em: <https://www.watchonista.com/articles/opinions/once-upon-time-pop-culture-impact-mickey-mouse-watches>. Acesso em: 20 set. 2019.

SCHNEIDER, Sven Raphael. Tweed guide – the curiously compelling story of tweed. *In*: GENTLEMAN'S gazette. [S.l.], 7 dez. 2016. Disponível em: <https://www.gentlemansgazette.com/tweed-guide-harris-history-styles-patterns/>. Acesso em: 9 set. 2019.

SEGOLIN, Fernando. **Personagem e anti-personagem**. 1. ed. São Paulo: Moraes, 1978.

STALLYBRASS, Peter. **O casaco de Marx**: roupas, memória, dor. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

TERDIMAN, Daniel. Q&A: bringing back Mickey Mouse's dark side. *In*: CNET. [S.l.], 23 nov. 2009. Disponível em: <https://www.cnet.com/news/q-a-bringing-back-mickey-mouses-dark-side/>. Acesso em: 30 set. 2019.

TIMES, The. Dan Brown witness statement in Da Vinci Code case. *In*: THE TIMES. Inglaterra, 14 mar. 2006. Disponível em: <https://www.thetimes.co.uk/article/dan-brown-witness-statement-in-da-vinci-code-case-5cvdjhkmbn>. Acesso em: 8 maio 2019.

TWEED samples. *In*: GOOGLE imagens. Mountain View: Google, 2019. Disponível em: https://www.google.com/search?biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=ZDqFXd2_JvnF5OUPkeGt8AM&q=tweed+samples&oq=tweed+samples&gs_l=img.3...82357.82357..82505...0.0..0.0.0.....0....1..gws-wiz-img.eMpujr4ZEUI&ved=0ahUKEwjdgYiyoudkAhX5lrkGHZFwCz4Q4dUDCAc&uact=5. Acesso em: 19 set. 2019.