



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
ARTES CÊNICAS

ERIKA TENAN DE BARROS ALMEIDA

Representações Femininas em Jogos de RPG

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Rio de Janeiro, 2018

ERIKA TENAN DE BARROS ALMEIDA

Representações Femininas em Jogos de RPG

TCC apresentado ao Curso de Artes Cênicas -
Indumentária, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do título de Figurinista
graduada.

Orientadora: Maria Cristina Volpi Nacif

Rio de Janeiro

2018

Maria Cristina Volpi Nacif

Orientadora

Rio de Janeiro

2018

Dedicatória

- *Dedico a Deus por sempre estar ao meu lado nos momentos mais difíceis desse trabalho.*
- *A todos os meus professores da graduação, que foram de fundamental importância na construção da minha vida profissional.*
- *À professora Volpi, pela sua paciência conselhos e ensinamentos que foram essenciais para o desenvolvimento do TCC.*
- *A todos aqueles que de alguma forma contribuíram com meu desenvolvimento. Principalmente aos meus pais, meu irmão e a querida Andressa Damascena, que atuou como uma coorientadora, além da Maria Luíza Marques e do Marcelo Moianno.*

Resumo

Este projeto tem como objetivo criticar a imagem de guerreiras femininas em jogos de rpg, como Dungeons & Dragons, e apresentar opções mais realistas utilizando figuras de guerreiras reais do passado, levando em consideração suas regiões e épocas. São elas: Rainha Teuta; Boadiceia; Princesa Pingyang; Lagertha; Tomoe Gozen; Joana D'arc; Dandara dos Palmares; Anne Dieu-Le-Veut; Mary Read; Zerefina.

Palavras-chave: RPG, figurino, guerreiras, piratas, Boadiceia, Lagertha, Dandara dos Palmares, Mary Read.

Introdução

Desde pequena, vejo essa classe de mulheres sendo representadas com roupas minúsculas e que não fazem sentido serem utilizadas. Essas roupas servem apenas para sexualizar a figura feminina em jogos, boa parte por serem majoritariamente feitos por homens e para homens. Mas nos últimos anos mais e mais mulheres passaram a se interessar por esses jogos e questionarem o vestuário apresentado. Jogos como The Elder Scrolls: Skyrim; World of Warcraft: Battle for Azeroth e o próprio Dungeons & Dragons (versão 5.0) passaram a cobrir mais suas personagens, em vez de colocá-las com apenas um biquíni de cota de malha.



1) Bárbara



2) Guerreira



3) Paladina



4) Bárbaro



5) Guerreiro



6) Paladino

Dungeons & Dragons foi criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, a ideia principal do jogo é um jogador(mestre) criar um mundo e uma história e outras pessoas criarem personagens para serem introduzidos nessa história, que no geral se passam em mundos medievais fantasiosos. Assim como muitos outros, eles foram inspirados pelo trabalho de J. R. R. Tolkien, escritor dos livros de O senhor dos Anéis e considerado o criador deste gênero. Todos os escritores e criadores de jogos de fantasia beberam da fonte que é o Tolkien.

Talvez por isso que a uma década atrás era quase impossível encontrar personagens femininas vestidas com armaduras que cobrissem seus corpos, pois a obra de Tolkien foi escrita pela década de 50 e não encontramos muitas mulheres em batalha em Senhor dos Anéis. A maioria dos jogos que saíram depois disso não

tinham um grande interesse em colocar guerreiras jogáveis, quando colocavam, era para agradar os homens que queriam jogar com a personagem.

Entretanto, o número de mulheres que passaram a se interessar pelo gênero aumentou de forma significativa. As pesquisas feitas no Campus Party de 2013, 2015 e 2016 mostravam que do total de jogadores, 41%; 47,1% e 52,6%, respectivamente, eram mulheres. Como a última porcentagem mostra, já são a maioria. Isso reforçou a necessidade de fazer armaduras mais condizentes e menos apelativas.

E isso não foi identificado apenas nos jogos, como em livros, séries e filmes. Brienne of Tarth, de Game of Thrones e as amazonas no filme da Mulher-Maravilha de 2017 são exemplos de como essas indústrias estão precisando modificar seus modelos originais de guerreiras.

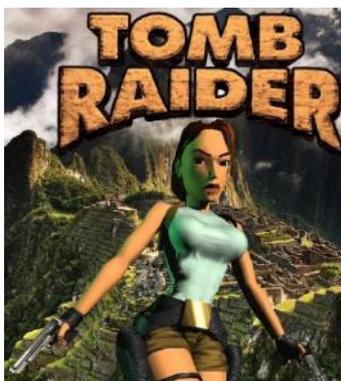


7) Brienne of Tarth



8) Amazonas de Mulher-Maravilha

Outro grande exemplo é visto em Tomb Raider. O primeiro jogo de 1996, assim como o filme de 2001 estrelado por Angelina Jolie mostram uma brilhante e renomada arqueóloga, que consegue lutar, escalar e várias outras atividades, mas que explora cavernas e tumbas com uma regata e shortinho. Após várias críticas em relação a sexualização da protagonista, o jogo foi refeito. Na versão em 2013, seguido pelo filme de 2018 estrelado por Alicia Vikander, seu corpo não mostra coxas nem seios enormes, além da sua roupa ser mais coberta. Isso foi feito sem que a personagem perdesse seu lado sexy.



9) Tomb Raider (1996)



10) Tomb Raider: O filme (2001)



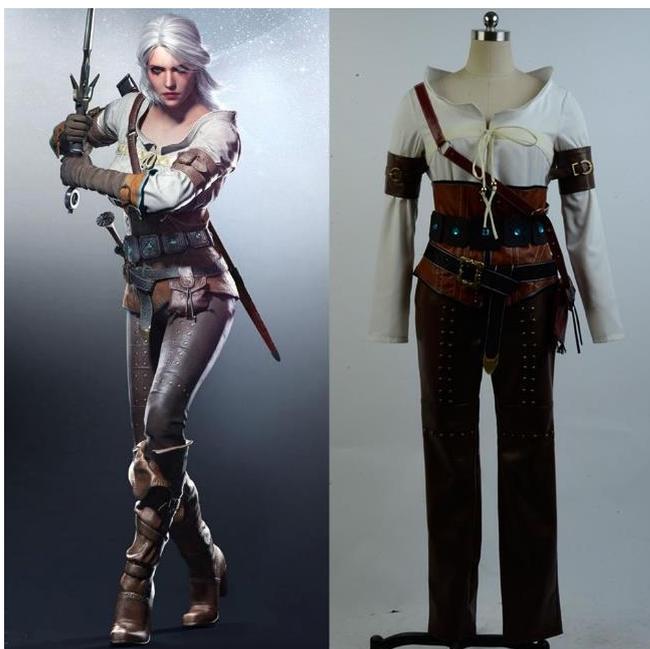
11) Tomb Raider (2013)



12) Tomb Raider (2018)

Porém, muitos ainda veem esse tipo de crítica como frescura. Argumentos como “não existiram guerreiras no passado para fazer uma armadura historicamente realista” são muito utilizados. Entretanto, mesmo que esse fosse o caso, não há sentido apresentar uma mulher seminua que está indo de encontro a uma batalha. Principalmente em um jogo de fantasia onde vemos dragões, elfos e pessoas soltando bolas de fogo com as mãos.

E ainda que a proposta fosse apresentar uma guerreira, mas sem perder a sensualidade, não seria necessário coloca-la com o mínimo de roupa, como é de costume ver. Assim foi o caso da personagem Cirilla, do jogo The Witcher 3: Wild Hunt.



13) Cirilla de The Witcher e fantasia vendida pelo ebay



14) Imagem retirada da página <https://www.facebook.com/GisartsCastro/>

Pensando nisso, procurei por mulheres que de fato lutaram, estiveram em campos de batalha ou lideraram em guerras.

1) Rainha Teuta

Teuta foi a rainha da tribo Ardiei de Ilíria, que era localizada na parte noroeste da península balcânica. Após a morte do marido, ela se tornou a Rainha Regente até que seu afilhado chegasse a maturidade. Após se tornar rainha, ela passou os estados ao seu redor de forma ardilosa, aprovando e incentivando as invasões de piratas do seu reino. Os ilírios tomaram Dyrrachium e Phoenice e saquearam mercantes romanos na costa de Oncheasmo. Teuta também saiu como vitoriosa na batalha de Paxos, derrotando a frota de Ancean e Aetolian e assim capturando Corcyra.

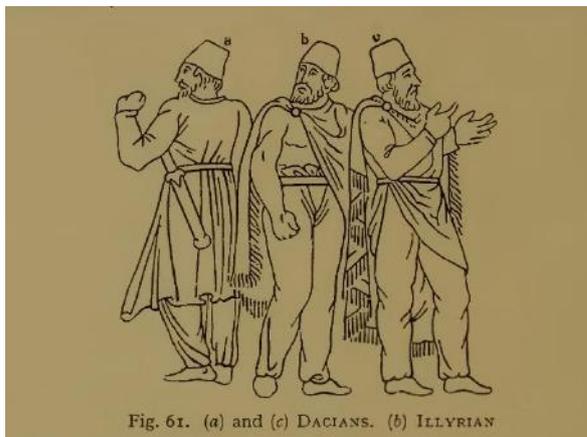
Ela cresceu como grande ameaça para a República Romana, já que Corcyra era rota comercial entre a Grécia e as cidades gregas na Itália. Foram enviados dois embaixadores até a cidade de Escodra para entrar em acordo com a rainha e parar

os ataques piratas. Entretanto, pirataria era considerada válida na Ilíria, sendo assim, Teuta confirmou que não iria interferir. Após um dos embaixadores expressar a resposta de Roma, ela ordenou que um fosse morto e o outro capturado.

Em 229 AC Roma declarou-se em guerra contra a Ilíria, fazendo com que seu exército de 20.000 tropas, 200 unidades de cavalaria e 200 navios cruzasse o adriático. Corcyra se rendeu quando as tropas chegaram à cidade, ordem dada pelo governador de Teuta, Denetrus. Ele se aliou aos romanos como conselheiro para o restante da guerra.

O exército Romano se aliou também ao exército da Apolônia, juntos eles tomaram diversas cidades ilírias até conseguirem formar um cerco em Escrodra. Teuta se rendeu em 227 AC em Rhizon, local onde sua frota se concentrava. Foi permitido que Teuta reinasse apenas nos arredores de Escrodra, excluindo todas as suas outras áreas e foi proibida de navegar armadas para além do sul de Lissus, além de obrigarem ilíria de pagar um tributo anual e aceitar a autoridade romana publicamente.

Todavia, ela ainda foi contra a supressão romana, ocasionando no fim do seu reinado e sendo substituída pelo político Aulo Postúmio Albino. Segundo o folclore de Risan, uma cidade de Montenegro, ela se jogou do pico de Orjen



15) Imagem do livro *A History of Costume*, Por Carl Höher - Página 86 16) Estátua da rainha com enteado Pinnes em Tirana, Albânia

Infelizmente, não há muitas referências sobre as vestimentas ilírias, além do fato de ser extremamente similar às vestimentas dácias e, principalmente, sármatas. As roupas femininas eram praticamente as mesmas das masculinas, sendo compostas por vários casacos sobrepostos, com um mais curto por cima de outro mais comprido, podendo o de cima ter uma longa abertura no peito e ser fechado por fitas. Diferente da utilizada pelos homens, não tinham mangas e eram presas por cintos, tanto mais para cima quanto para baixo. Os chapéus eram uma touca rígida e cônica feita de um tipo de feltro, parecido com o utilizado pelos frígios.

Boa parte da dificuldade em encontrar informações das vestimentas ilírias está pelo fato de a Ilíria ter sido conquistada pelos romanos por volta de 168 DC, sendo a provável causa das estátuas existentes da Rainha Teuta serem muitas vezes representadas com roupas romanas.

2) Rainha Boadiceia

A Rainha icena Boadiceia é uma figura muito famosa na Grã-Bretanha graças a comparação feita entre ela e a Rainha Vitória. Boadiceia foi uma rainha pagã, esposa de Prasutagos. Seu marido era um aliado de Roma e governava de forma independente, mas após ficar viúva os romanos ignoraram o testamento do finado rei, onde ele afirmava deixar seu reino para suas filhas juntamente com o império romano após sua morte. Os romanos anexaram o reino ao território deles e tomaram as propriedades do rei, gerando protestos que foram sufocados à força, açoitando a Rainha e violando suas filhas. Os romanos alegaram que as doações feitas pelo império para os britânicos com maior influência foram confiscadas. Em 60 AC, Boadiceia liderou os icenos a uma revolta, com os tribonantes e outros vizinhos se juntando à causa. Isso ocorreu quando os romanos estavam em campanha na ilha de Anglesey, noroeste de Gales.

Eles começaram destruindo o posto avançado de Camuloduno (hoje a cidade Colchester), que previamente era a capital dos tribonantes. Isso iniciou o que ficou conhecido como a *Batalha de Comuloduno*. Em resposta à revolta iniciada por Boadiceia, Suetônio se dirigiu até Londínio (cidade de Londres hoje em dia) antes que fosse atacada e evacuou a cidade, visto que não tinha homens o suficiente para defendê-la. O exército de Boadiceia destruiu e incendiou tanto Londínio quanto Verulâmio (atual cidade St. Albans). Isso resultou na morte de em torno de 75.000 romanos e britânicos, incluindo por tortura.

Isso levou Suetônio a reagrupar as forças romanas. Mesmo altamente em maior número em relação ao exército inimigo, o exército insurgente foi derrotado. Esse fato pode ser atribuído pela falta de tática bélica em comparação aos romanos. As informações sobre a morte da Rainha icena diferem, com Tácito relatando que ela se matou antes que fosse capturada e Dião Cássio relatando que ela morreu de alguma enfermidade.

Assim como a Rainha Teuta, muitas das representações da Boadiceia são com vestimentas greco-romanas. Boa parte do que há sobre as verdadeiras roupas celtas são de achados em locais como Hallstatt, na Áustria e Hochdorf, na Suíça.

Nos túmulos, algumas roupas ainda estão consideravelmente preservadas e é possível ver a vestimenta que era utilizada. Eles teciam lã, cânhamo, linho e utilizavam pelos de cabra, texugo e cavalo. A roupa feminina era composta por vestidos estilo bog, podendo ter leines ou camisas de manga comprida. Isso poderia ser complementado com capas, lenços ou até aventais. Também há exemplos de saias, como as encontradas em Huldre Fen, na Dinamarca. Na Huldremose, há um exemplar de um vestido bog, localizado no Museu Nacional da Dinamarca.



17) Estátua de Boadiceia em Westminster Bridge, Londres, Inglaterra



18) A roupa da Huldremose, Museu Nacional da Dinamarca

Há uma referência à Boadiceia, descrita por Dião Cássio: “Em estatura, ela era muito alta; na aparência, muito aterrorizante; no seu olhar, muito feroz; e sua voz era dura. Uma grande massa do cabelo mais torto caiu em seus quadris; em volta do pescoço havia um grande colar de ouro; e ela usava uma túnica de diversas cores, sobre a qual um grosso manto era preso com um broche. Este era seu traje invariável.”

3) Princesa Pingyang

Para compreender a história dela, é preciso explicar a situação da China na época. Entre o final do século VI e início do século VII DC, a dinastia que estava no comando da China era a Sui. Em 617, seis milhões de chineses morreram sob o comando do Imperador Yang, graças à extensão da Grande Muralha e do Grande Canal. Ele também juntou seu exército para tentar invadir tanto a Coreia quanto o Vietnã, mas foram completamente dizimados na tentativa. Ele ainda tentou invadir a Coreia mais uma vez com um novo exército de escravos que, novamente, foram dizimados, com a ajuda da malária dessa vez.

Nesse cenário caótico, surge a figura de um dos Generais do exército do Imperador Yang, o General Li Yuan. Li Yuan nasceu plebeu, mas conseguiu subir rapidamente na hierarquia graças ao seu carisma, honra e estratégia militar. Isso acabou se tornando um empecilho para o Imperador, visto que ele crescia cada vez mais impopular. Para lidar com a suposta ameaça, ele decidiu enviar o General para o norte, próximo à fronteira com os Gótuos. Vendo a oportunidade, os Gótuos ofereceram um tratado de paz caso o General destronasse o Imperador Yang. Ao ouvir sobre tal tratado, o Imperador ordenou que matassem o general Li e toda a sua família. Isso fez com que o General declarasse Revolta contra o Imperador abertamente e, graças à sua popularidade entre os soldados e impopularidade dos súditos do Imperador, conseguiu um exército. Neste cenário que entra a Princesa Pingyang, que era conhecida como Zhao na época. Ela era filha do General Li. Ela precisou fugir com o marido, que era Comandante dos guardas do Imperador ao descobrirem, precisando cruzar o território chinês com assassinos à sua procura.

Após chegarem à província de seu pai, ela vendeu a casa e a maior parte das terras para comprar armas, equipamentos e suprimentos, além de juntar amigos da família e leais partidários para formar um exército. Mesmo sendo uma “mera mulher” de 20 anos, Zhao conseguiu criar uma estratégia que fez com que este exército chegasse a 70.000 guerreiros e obedecesse a ela, que depois ficou conhecido como O *Exército da Dama*. Essa estratégia consistia em subornar líderes de tribos em cada região que chegava, os que não aceitavam eram ameaçados ou mortos com seus homens se juntando ao Exército de Zhao.

Zhao começou a ajudar as populações por onde passava, oferecendo suprimentos e proibindo seu exército de pilhar, matar ou estuprar o povo. Ela passou a ser tão popular quanto seu pai, algo que é quase inimaginável uma mulher conseguir na china antiga. Ela juntou suas forças com as forças de seu pai e se encaminharam para o Palácio em Changan (hoje chamada de Xian). Após destronaram Imperador Yang, o General apossou-se do trono e graças aos seus feitos, Zhao foi nomeada Marechal Militar. Após sua morte aos 2 anos, seu pai fez com que ela tivesse o enterro de um general, indo contra todos os seus conselheiros. Segundo ele, era não era uma mulher como qualquer outra.

A Dinastia Tang é vista como o ponto alto na civilização imperial chinesa, com comércio, cultura e militarismo prosperando nessa dinastia. O vestuário feminino utilizado nessa época consistia em Ruqun, o sapato lótus e o benzi. Durante a Dinastia Sui e Tang, as saias eram amarradas mais e mais até a cintura, até que finalmente foram amarradas acima dos seios, usadas com blusas curtas. Além das blusas normais de colarinho cruzado, blusas de colarinho paralelo / reto também foram usadas neste período, expondo o entresseio. Os sapatos de lótus eram usados por mulheres na China que tinham pés amarrados. Os sapatos eram em forma de cone ou bainha, destinados a se assemelhar a um botão de lótus. Eles foram delicadamente construídos de algodão ou seda e pequenos o suficiente para caber na palma da mão. Alguns tinham saltos ou solas em forma de cunha. Eles eram feitos em diferentes estilos e cores, e eram tipicamente ornamentados com desenhos bordados de animais ou flores que podiam continuar na sola do sapato. O benzi era um item de vestuário tradicional chinês comum a homens e mulheres, semelhante a um manto e era utilizado sobre o ruqun.



Fig. 7: 618-907 AD
Tang dynasty
Clothing is modeled after Sui

19) Imagem feita por Nancy Duong (lilsuika)

4) Lagertha

A lenda dinamarquesa é complicada de se falar, pois não há registros que confirmem que ela de fato existiu, mas é uma figura muito forte. Lagertha ganhou grande influência pela série Vikings, sendo interpretada por Katheryn Winnick.

Tanta a lenda quanto a série do canal History mostram que Lagertha é uma Dama do Escudo, ou Skjaldmö. Ela aparece retratada no livro *Gesta Danorum*, de um monge inglês do século XII. O livro conta que o Rei Frø da Suécia invadiu e assassinou o rei Siward, aprisionando as mulheres da família em um bordel a fim de provocar humilhação pública. O neto de Siward era ninguém menos que Ragnarr Loðbrók, traduzido para Ragnar Calças Peludas (conhecido como Ragnar Lothbrok na série), que juntou um exército para vingar seu avô e foi de encontro ao exército de Frø.

Lagertha causou uma impressão tão forte em Ragnar que ele decidiu cortejá-la, mas sempre sem sucesso. “Lagertha, a Amazonas, que apesar de uma donzela, teve a coragem de um homem, e lutou na frente entre os mais bravos com os cabelos soltos sobre os ombros. Todos maravilhados com suas obras incomparáveis, pelo seu bloqueio voando pelas costas traído que ela era uma mulher.”

Os relatos do *Gesta Donorum* informam que Ragnar foi até onde Lagertha morava, mas encontrou um cachorro enorme que guardava a casa dela e um urso. Ele matou o urso com sua lança e estrangulou o cachorro com as próprias mãos, fazendo que Lagertha se afeioasse por ele desta maneira e, eventualmente, casando com ele. Pouco tempo após eles se casarem e terem 3 filhos, Ragnar se divorciou dela para se casar com a filha do rei da Suécia. Mesmo depois da separação e de muitos anos, Lagertha ainda foi ao auxílio do ex-marido quando ele solicitou durante a Guerra Civil da Dinamarca.

Os relatos demonstram que ela ainda amava Ragnar, por isso comandou uma frota de 120 navios para ajuda-lo nesta guerra, garantindo a vitória com seu contra-ataque. Após a batalha, Ragnar retornou seu interesse à guerreira, voltando a ficarem juntos. Isso acabou bem rápido, graças a uma discussão que os dois tiveram, em que Lagertha assassina Ragnar com a ponta de uma lança e toma o poder para si, governando sozinha.

Historiadores ainda não obtiveram sucesso em provar que as Skjaldmö existiram, mas as covas em antigos assentamentos Vikings na Inglaterra de algumas mulheres continham armas, enquanto de outras mulheres não. Esse é um dos fatos que contribui para não negarem a existência delas. Além disso, o American Journal of Physical Anthropology divulgou em setembro de 2017 um estudo que comprovou que parte dos guerreiros e exploradores vikings eram mulheres. Ele revelou a cova de um esqueleto de uma mulher na Suécia contendo ornamentos, um machado, uma espada, um arco-e-flecha e peças utilizadas em estratégias de guerra, pertencendo a uma alta patente, o primeiro esqueleto de uma guerreira de patente tão alta.

Mesmo tendo séculos de diferença, as roupas viquingue são similares às celtas. As mulheres usavam um vestido de alça com roupa íntima ou um chemise por baixo. O vestido era justo, feito de material grosseiro, que era costurado. Era aberto ou costurado nas laterais. Além disso, as entretelas podiam ser costuradas no vestido para dar forma. O vestido de alça era assentado sobre o peito e preso por uma alça em cada ombro. A alça era presa na frente com um broche em forma de concha. Entre os dois broches havia muitas vezes um fio de contas.



20) Imagem retirada do site do Museu Nacional da Dinamarca



21) Imagem retirada do site do Museu Nacional da Dinamarca

A mulher desse período também usava um manto sobre os ombros, que era preso com um pequeno broche redondo ou trilobita. O manto e o vestido podiam ser decorados com bordas tecidas e faixas de pele, com um cinto ao redor da cintura. Nos pés, elas usavam sapatos de couro.

Já os homens muitas vezes usavam uma túnica, calças e um manto. A túnica era uma camisa de braços compridos sem botões e que poderia descer até os joelhos. Mantos cobriam os ombros, presos por broches. O manto era recolhido sobre o braço que ele empunhava sua arma. Não há muita informação sobre a forma das calças. Elas eram talvez um tipo de plus four, que eram recolhidas sob o joelho. Os plus four exigiriam meias ou puttees, um tipo de polaina, enroladas nas canelas. Como calçado, os homens usavam sapatos ou botas de couro.

Os guerreiros carregavam armas, podendo ser um machado, espada, capacete, lança, pique e um escudo redondo. Como o ferro era escasso entre seus povos, os guerreiros não tinham uma gama completa de equipamentos. Os vikings também estavam familiarizados com roupas impermeáveis, que eram feitas de peles curadas com cera de abelha para torná-las moles e óleo de peixe para que fossem à prova d'água.

5) Tomoe Gozen

Tomoe Gozen é uma onna-bugeisha que faz parte de uma incrível lenda japonesa de do final do século XII. Onna-bugeisha eram guerreiras femininas pertencentes à nobreza japonesa, que comumente entravam no campo de batalha ao lado dos samurais. Elas eram treinadas para proteger suas casas e famílias. Tomoe era casada com Kiso Yoshinaka (em algumas versões ela era sua concubina). Há uma descrição dela no Heike Monogatari, o Conto dos Heike:

“Tomoe era especialmente bonita, com pele branca, cabelos compridos e feições encantadoras. Ela também era uma arqueira notavelmente forte, e como espadachim ela era uma guerreira que valeria mil, pronta para enfrentar um demônio ou um deus, montado ou a pé. Ela lidou com cavalos ininterruptos com excelente

habilidade; ela cavalgou incólumes em descidas perigosas. Sempre que uma batalha era iminente, Yoshinaka a enviava como sua primeira capitã, equipada com uma forte armadura, uma espada enorme e um poderoso arco; e ela realizou mais atos de bravura do que qualquer um dos seus outros guerreiros.”



22) tomoe gozen com yoshinaka no Museu Yoshinaka Yakata 23) Armadura Akagawa-odoshi Yoroi, Museu da Prefeitura de Okayama

Há diversas pinturas dela, e algumas estátuas, a mais famosa sendo a estátua dela ao lado de Minamoto no Yoshinaka, no Museu Yoshinaka Yakata, na cidade de Kiso, Nagano. Em suas representações, ela normalmente aparece com uma espada Naginata, um arco-e-flecha e uma armadura Ō-yoroi. Mesmo as maiorias das pinturas serem de épocas diferentes dos ocorridos, o mais provável é que Tomoe tenha usado a Ō-yoroi, já que foi a armadura mais utilizada durante a Guerra Genpei, na qual ela participou. Esse tipo de armadura costumava ser mais utilizado por arqueiros de cavalaria, além de não ser o tipo de armadura usada por samurais de baixo escalão.

6) Joana D'arc

Joana D'arc é uma figura muito conhecida, tanto pelos franceses quanto pelos católicos. Joana era filha de plebeus e aos 13 anos começou a ter visões do Arcanjo Miguel, Santa Margarida de Antioquia e Santa Catarina de Alexandria, em 1425, afirmando que ela deveria ir ao apoio de Charles VII. Durante essa época, a Guerra dos Cem anos já acontecia, a França já havia perdido boa parte do seu território para os ingleses e os Armagnac já haviam coroado Charles VII na disputa entre os borguinhões, que tinham o apoio dos ingleses.

Aos 16 anos, ela conseguiu arranjar um encontro com a corte Francesa após algumas tentativas, graças a uma previsão militar que teve vários dias antes de os mensageiros chegarem. Para conseguir chegar até o local do encontro, o Comandante que lhe concedeu a passagem a disfarçou de um soldado para conseguirem passar pelo território borginhão.

Aos 17 anos de idade ela se encontrou com o Rei Charles VII, que obteve uma forte primeira impressão dela. Ela solicitou que fosse mandada junto a uma expedição enviada a Orléans, e lhe concederam armadura, cavalo, espada, estandarte, entre outros itens. Após a influência de Joana, os Armagnac conseguiram mudar o rumo da disputa, atacando e capturando fortes estratégicos, fato atribuído à presença

divina da “Dama de Orlèans”, apelido que Joana ganhou posteriormente. Ela passou a dar conselhos tanto ao Rei, quanto a seus comandantes, além de participar das batalhas.

Em 1430 ela foi capturada ela foi capturada por tropas borguinhões e aprisionada, sendo vendida para os ingleses depois. Apesar das diversas tentativas dela de escapar e dos franceses de resgatá-la. Em janeiro de 1431 ela foi culpada por heresia, graças a ameaças a integrantes da corte do julgamento e a falsificação de documentos pelos ingleses e borguinhões, dentro de suas intenções políticas. Ela também foi acusada por travestismo durante seu aprisionamento pois, segundo Joana, as roupas masculinas proporcionavam a capacidade de prender as túnicas, botas e túnica numa só peça, o que impedia seu estupro, tornando difícil de retirar. Registros marcam sua execução na fogueira em 30 de maio de 1431, mesmo após a morte, ela foi queimada mais duas vezes para chegar a cinzas.



24) Armadura Italiana do Século XV, Metropolitan Museum of Art



25) Representações de Joana D'arc

“100 livres tournois foram pagos e entregues pelo tesouro supracitado ao mestre armador por um arnês completo para a referida Donzela.” relatou Jean Chartier, o cronista real. Há algumas descrições dessa armadura como sendo uma arnês do tipo blanc harnois, ou armadura branca (também conhecida como all-in-one). Esse tipo de armadura era polido ao extremo, o que dava a impressão de ser branca, o que pode ter ajudado a criar a imagem sagrada que Joana tinha em batalha. Essa armadura de estilo italiano era muito utilizada pelos franceses, que só passaram a ter um estilo próprio de armadura mais para frente. Algumas características foram específicas para a armadura dela, como ser pequena o bastante para seus 1,60m (aproximadamente); uma curvatura maior nos quadris, já que o quadril feminino é mais largo que o masculino; uma curvatura maior também no peitoral, para acomodar seus seios e seu capacete não tinha visor, para que os soldados enxergá-la.

Por volta de 1420, a armadura predominante era a completa plate amour, principalmente utilizada na Guerra dos Cem Anos. Consistia em cervilheira; capacete; barbote; espaldeiras; braçal; guante; rondel; avambrado; manopla; couraça; falda; saio; coxote; escarcelas; cotoveleira; grevas; escarpe.

7) Dandara dos Palmares

Dandara dos Palmares é figura não muito conhecida pelos brasileiros, apesar de sua grande atuação nas lutas de resistência negra no século XVII. Ela foi de extrema importância no quilombo e na luta de libertação dos escravos. Ela atuava ao lado do marido Zumbi na organização do quilombo, mas também pegava em armas, liderando homens e mulheres em defesa dos escravos. Ela e o marido foram contra a Coroa Portuguesa que pretendiam condicionar e limitar reivindicações da população dos palmares trocadas por liberdade condicionada.

Mesmo tendo sido tão importante, muitas pessoas não a conhecem, apenas Zumbi é mencionado no dia da Consciência Negra. Relatam que ela se jogou de uma pedreira a um abismo após ser presa em fevereiro de 1694, para não enfrentar a escravidão novamente. Dandara dominava a capoeira, caçava e opinava em estratégias de luta, diferente da maioria das mulheres de sua época.



26) Representação de Dandara dos Palmares

27) Estilos de Roupa, Reino do Loango, Descrição de um Afrique (Amsterdam, 1686)

Mesmo que não haja um grande número de pesquisas sobre roupas quilombolas ou de escravos do século XVII, sabemos que os escravos vestiam versões mais simples e de manufatura barata que o povo livre, além do uso de turbantes nas mulheres. Caso fossem escravos de ambientes domésticos, poderiam ser feitos de algodão, baeta, chita, brim, linho, lã e mourim. Caso não fossem, utilizavam trapos de blusas, calças ou saias de algodão, estopa ou lona. O uso de fios de contas era muito comum, pois eram a única coisa que poderiam utilizar dentro dos navios negreiros, já que vinham despídos de qualquer roupa para evitar que pegassem doenças. As roupas utilizadas nos quilombos deviam ser versões próximas a essas, já que era comum que as escravas costurassem trapos de algodão, além do fato de vários colombos produzirem algodão.

Decidi fazer uma saia meio-godê de lona que tingi de verde claro com uma blusa reta com decote quadrado de tecido de fralda que tingi de azul royal. O problema do tecido de fralda é o quanto ele cede, o que me fez tirar um pedaço da ourela para não que a blusa não ficasse tão grande. A saia foi franzida e utilizei um pedaço que cortei da saia para fazer o cós, depois costurei um pedaço de pano bordado azul turquesa claro por cima do cós. Em volta do decote, utilizei um pedaço de bordado tingindo de azul marinho.

8) Anne-Dieu-Le-Veut

Marie-Anne foi uma corsária francesa da segunda metade do século XVII, nascida em 1661 na província da Bretanha, na França. Acredita-se que ela foi deportada para Tortuga, como era comum criminosos pedirem para serem deportados ao em vez de irem presos. Ela se casou com o bucaneiro Pierre Lelong em 1684, mas ele se envolveu em uma briga em julho 1690 e foi morto por outro bucaneiro, Laurens de Graaf. Anne, em procura de vingança, desafiou de Graaf a um duelo depois dele a insultar, que ele recusou por não lutar contra mulheres. Entretanto, ele ficou tão impressionado com a sua coragem que a pediu em casamento. Ela tinha as mesmas tarefas que Laurens, comandando o navio com ele e participando dos saques com a tripulação.



Uma característica que difere Anne das demais piratas dos séculos XVI, XVII e XVIII é que ela não se disfarçava de homem, já que era considerado azar ter uma mulher a bordo. Entretanto, a tripulação de Laurens considerava Anne um amuleto da sorte. Alguns relatos mostram que Anne não só participava dos saques, como lutava ao lado a tripulação, utilizando pistola e espada. Ela ganhou o apelido Anne-Dieu-Le-Veut, que significa Anne-Querere-de-Deus, graças sua bravura implacável e rígida, pois a tripulação dizia que sempre que ela queria alguma coisa, assim faziam os deuses, pois vontade dela era muito forte.

Saques na Jamaica em 1693 fizeram levar os ingleses a retaliar em Saint

28) Arte Digital por Anry <https://www.deviantart.com/anry/>

Domingue, que resultou na captura de Anne e de seus filhos. Os franceses fizeram diversas tentativas de soltá-los, já que Laurens tinha sido recompensado com o título de Chevalier e com uma posição de Tenente, além da comissão da Île à Vache. Eles foram soltos após três anos, voltando para o marido/pai. Não há relatos sobre o resto de sua vida, exceto pelo ano de sua morte, em 1720. Acredita-se que eles se estabeleceram na Louisiana.

É difícil saber exatamente o que Anne vestia, já que ela não se disfarçava de homem. As roupas utilizadas por piratas poderiam variar bastante, considerando sua nacionalidade, se eram marinheiros ou apenas passageiros em navios quando foram recrutados, se sua nação estava em guerra com outra ou se era tempo de paz e seu ranking militar, caso existisse.

O material utilizado nas roupas piratas dependia do quanto eles conseguiam por saques, muitas vezes eles saqueavam roupas, inclusive. O padrão de tecido era lona, couro, lã, linho, algodão e pele de carneiro. Capitães Piratas utilizavam tecidos mais ricos como veludo, seda, damasco, sarcanet (um tipo de seda delicado), chamalote e tafetá e cores como carmesim, violeta, roxo e azul escuro. Muitas dessas cores e tecidos, na teoria, não poderiam ser utilizadas por causa a Lei

Sumptuária Elisabetana de 1571. Essa lei ditava a cor da roupa e os materiais e tecidos que poderiam ser usados para cada nível social.

9) Mary Read

Mary Read nasceu na Inglaterra em 1685 como bastarda do Capitão James Kid e para disfarçar, sua mãe começou a vestir Mary como se fosse seu filho legítimo que foi morto antes de Mary nascer, para conseguir apoio financeiro do seu falecido marido. Elas conseguiram viver com herança até Mary chegar aos seus 13 anos, onde decidiu fugir do seu emprego de pajem para embarcar em um navio de guerra. Ela chegou a combater na infantaria do Flandres, onde começou a ver suas habilidades.

Ela decidiu se alistar no exército britânico que lutava ao lado dos holandeses na Guerra de Nove Anos ou Na Guerra de Secessão Espanhola contra os franceses (não há registro de qual guerra). Ela se mostrou feroz em batalha, mas acabou se apaixonando por um soldado. Ela confessou ser mulher e ele a pediu em casamento. Eles usaram as comissões militares que conseguiram e presentes que ganharam de seus irmãos em armas que ficaram intrigados com a história dos dois.

Os recém-casados compraram uma taverna na Holanda, mas, infelizmente, o marido dela faleceu de forma repentina e ela precisou utilizar suas vestes masculinas mais uma vez e retornou para o exército. Ela acabou ficando pouco tempo dessa vez, desistindo pouco tempo depois e pegando um navio para as Índias Ocidentais.

Esse navio foi interceptado por piratas, onde ela aceitou participar da tripulação. Depois de conseguir um Perdão Real em 1718, ela embarcou em outra tripulação e ajudou a organizar um motim. Ela se juntou ao pirata Calico Jack Rackham em 1720, onde conheceu Anne Bonny, outra pirata que se disfarçava de homem.

Anne Bonny começou a se sentir atraída por Mary, confessando ser mulher. Mas a preocupação de Mary por causa do ciúme de Rackham com Anne fez com que Mary confessasse ser mulher para os dois. Isso acabou fazendo as duas se tornarem bem próximas. Há uma descrição das duas, feita por uma vítima: “Elas usavam jaquetas masculinas, calças compridas e lenços amarrados na cabeça e cada uma delas tinha um facão e uma pistola nas mãos e xingaram os homens para matarem. Era possível saber que eram mulheres pela grandeza de seus seios.

Em 1720, a tripulação de Rackham foi capturada na costa da Jamaica pelo caçador de piratas Jonothan Barnet. Há relatos que Barnet os pegou de surpresa em uma festa de rum feita na costa jamaicana com outra tripulação inglesa. Após se deram conta de Barnet e sua tripulação chegando, Rackham fugiu com sua e a outra tripulação, deixando Mary e Anne para trás. As duas não desistiram facilmente, lutando sozinhas contra a tripulação de caçadores.

Rackham e as duas tripulações foram detidos e enviados para julgamento em uma cidade jamaicana, onde foram sentenciados à força pelos crimes de pirataria. Mary e Anne, para evitarem de serem enforcadas, informaram que estavam grávidas.

Isso fez que suas execuções fossem adiadas. Mary morreu após uma infecção contraída na prisão em abril de 1721. Não há registros do que aconteceu com Anne Bonny, já que ela não chegou a ser enforcada, nem libertada. Alguns acreditam que ela conseguiu escapar com ajuda. Isso foi representado no jogo Assassin's Creed: Black Flag, onde o personagem principal vai ao auxílio das duas, mas consegue apenas resgatar Anne, já que Mary já havia falecido.



29) Imagem retirada do livro General History of Pyrates, por Charles Johnson

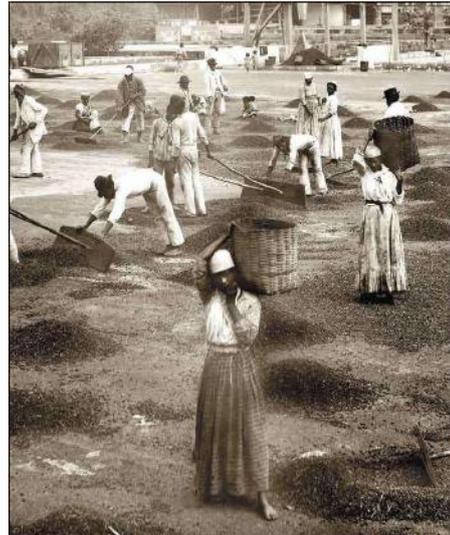
O mesmo tipo de roupa utilizada na época de Marie-Anne era utilizado na época de Mary Read. O vestuário pirata era composto por roupas motley, que eram roupas de cores brilhantes que não combinam, muito utilizada por bobos da corte e pela personagem Arlequina na Commedia Dell'Arte; bandana, que mantinha o suor longe dos olhos do pirata; chapéu tricorne, que podia ser feito de vários materiais, incluindo couro; gibão ou casaco, item mais utilizado por capitães ou pela tripulação em terra; calções, podendo ser do tipo culotes ou calções, o último usado apenas por piratas ingleses; monmouth, um tipo de gorro de malha, coletes, complemento extravagante em alguns casos; ceroulas – tinham que ser justas para permitir as tarefas; meias de lã para roupas práticas e seda para uso da terra; camisas de mangas tufadas.

10) Rainha Zeferina

Zeferina foi trazida da Angola para Salvador quando nova junto de sua mãe. Ela fundou o Quilombo Urubu nas bases africanas e era visto como uma rainha entre os homens e mulheres, sendo eles indígenas ou negros, lutando com seu arco-e-flecha ela organizou uma revolta em visão da liberdade dos escravos, matando todos os escravocratas de Salvador em 17 de dezembro de 1826. Infelizmente, vários quilombolas foram capturados, incluindo Zeferina. Ela foi levada amarrada do Quilombo do Urubu até a Praça da Fé, morrendo no Forte do Mar.



30) foto: agenda ano 2000, editora Anita Garibaldi



31) Marc Ferrez Coleção Gilberto Ferrez Acervo Instituto Moreira Salles Escravos em terreiro de uma fazenda de café Vale do Paraíba-ba, c. 1882

Assim como Dandara, Zeferina deveria usar roupas de escravos comuns de sua época. No século XVIII e, principalmente, século XIX escravos (os domésticos em maioria) passaram a utilizar roupas menos esfarrapadas e um pouco mais arrumadas. Isso porque era um sinal de riqueza para um escravista vestir seus escravos melhor. As mulheres utilizavam saias com blusas ou vestidos feitos de algodão, brim ou zuarte estampados, na cor azul, com listras ou em chitas. As pinturas de Debret auxiliam bastante na identificação das roupas utilizadas pelos escravos.

Lenços, turbantes e xales aparecem em suas pinturas. Assim como no século anterior, o uso de fios de contas no pescoço era muito visto nos escravos, tanto os trazidos da África quanto os nascidos em solo brasileiro.

Conclusão

Como visto, há diversos exemplos de mulheres que combateram às suas maneiras. Algumas usavam armaduras, como foi o caso de Tomoe e Joana. Outras nem chegaram em um campo de batalha, como foi o caso de Teuta e Pingyang. Tirando Anne-Dieu-Le-Veut, todas morreram após seus atos, e é triste ver como algumas não receberam o reconhecimento que merecem, como no caso das nossas heroínas mulheres, negras e brasileiras Dandara e Zeferina.

Está mais que na hora de acabar com esse raciocínio que mulheres só serviam para procriar e cuidar da casa nos séculos passados. Mesmo que não fosse tão comum, há vários exemplos que mostram que nem todas aceitavam essa lógica, principalmente em tempos em que elas tinham que acatar o que lhes era ordenado.

É principalmente triste ver que muitos ainda não aceitam ver mulheres fortes em jogos sem que seja de forma apelativa. É ainda mais triste ver mulheres que concordam com isso, que aceitam a subjugação da imagem feminina nesses ambientes.

É preciso continuar lutando para que cada vez mais empresas percebam que é possível fazer personagens femininas de uma forma que não fique apelativa, como já está sendo feito por várias. E não só as empresas, mas que os jogadores percebam isso também e aceitem guerreiras com roupas mais condizentes com seus papéis.

Bibliografia

<http://ossenhoesdailiria.blogspot.com/2012/01/teuta-20-228-ac.html>

<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/historia-boadicea.phtml>

<http://www.followcn.com/women/2018/06/15/princess-pingyang/>

<https://www.gutenberg.org/files/1150/1150-h/1150-h.htm>

<http://spangenhelm.com/the-shieldmaiden-lagertha/>

https://www.jstor.org/stable/2652649?read-now=1&refreqid=excelsior%3A94686acc20411d3a401d34fbb83881fd&seq=1#meta_data_info_tab_contents

https://www.jstor.org/stable/25002016?read-now=1&refreqid=excelsior%3A4da51d19d3696a8b806a8fecf7b5f99c&seq=1#page_scan_tab_contents

http://anaisdosead.com.br/8SEAD/POSTERES/POSTER%20E4_CCosta.pdf

<https://thealbumweb.wordpress.com/2017/09/28/anne-dieu-le-veut/>

<https://www.thoughtco.com/biography-of-mary-read-2136221>

<https://www.thoughtco.com/facts-about-anne-bonny-mary-read-2136281>

http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/C%EAAnica/Pesquisa/a_necessidade_de_recriar_a_luz_do_espetaculo_zeferina_rainha_do_urubu_visando_atraves_%20desta_delimitar_uma_nova_ocupa%E7%E3o_espacial.pdf

A History of Costume (Dover Fashion and Costumes) by Carl Kohler (Author)

THE CHRONICLE OF WESTERN COSTUME FROM THE ANCIENT WORLD TO THE LATE TWENTIETH Autor: PEACOCK, JOHN

Chinese Clothing: Costumes, Adornments and Culture (Arts of China) by Shaorong Yang (Author)

<https://en.natmus.dk/>

<https://www.britishmuseum.org/>

<https://www.metmuseum.org/>

<https://historiahoje.com/os-escravos-e-a-hierarquia-colonial/>

<https://periodicos.ufrn.br/mneme/article/download/329/302>

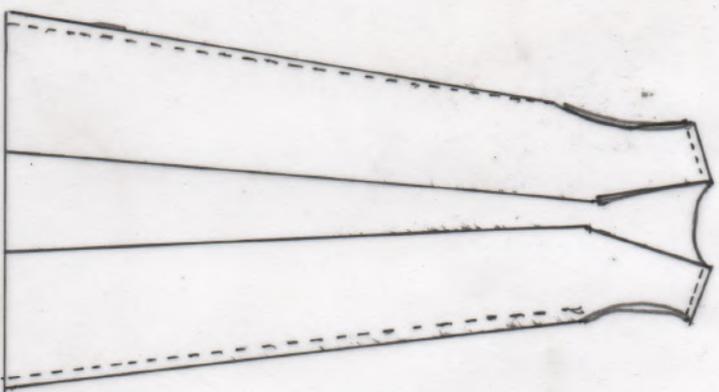
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Teuta
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada.
- **Característica Psicológica:** Geniosa, irascível.
- **Referência do Vestuário:** Nenhuma apresentada.
- **Acessório ou objeto:** Nenhuma apresentada.
- **Classe Social:** Realeza.



1) TEUTA



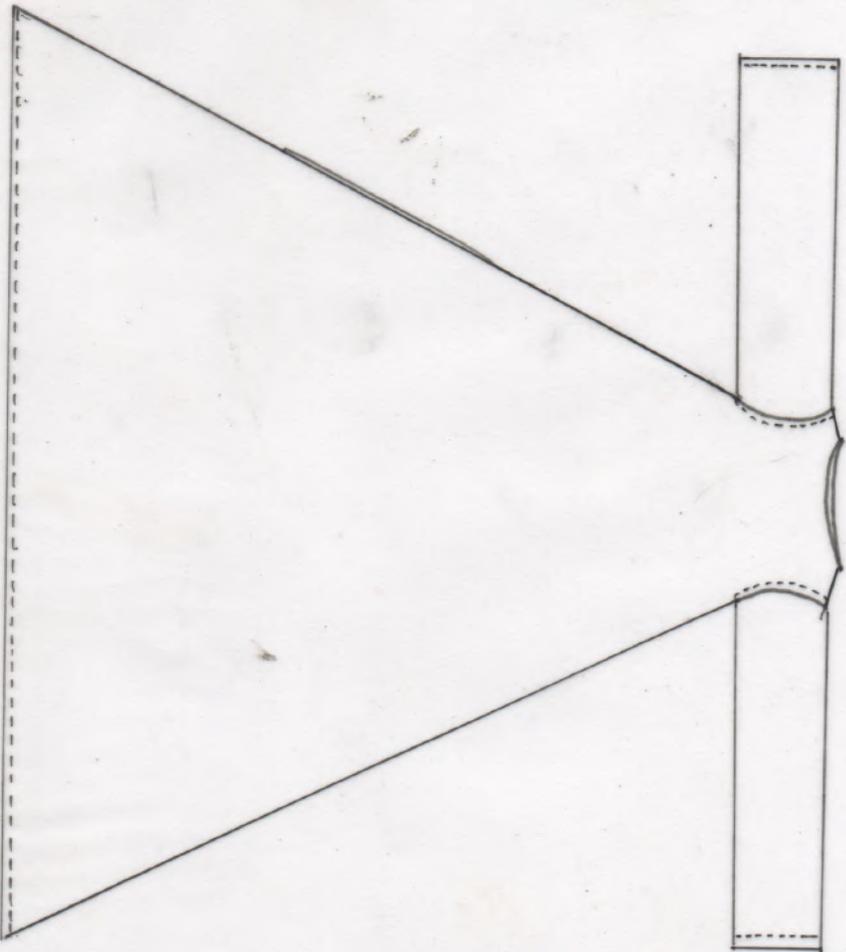


TCC / EBBA / UFRJ

Escola Tecnica de B. Almeida

TEUTA

05/12/2018



TCC / EBA / UFRJ

Escola Técnica de B. Alameda

TEUTA

05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Teuta

Descrição do Figurino Túnica com veste longa por cima e véu preso na coroa.	Beneficiamentos
--	-----------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total	Amostras de Materiais
Linhão	Salmão	3 metros	Gonçalves	R\$ 79,90	R\$ 239,70	
Flanela com lã	Roxa	2,5 metros	Gonçalves	R\$ 39,90	R\$ 99,75	
Renda	Dourada	2 metros	Alantex	R\$ 29,90	R\$ 52,80	
Linho	Branco	2,0 metros	Gonçalves	R\$ 69,00	R\$ 139,80	
				Subtotal	R\$ 532,50	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Botão	Lilás com dourado	80	Gonçalves	R\$ 3,60	R\$ 288
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 876,00

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Sandália	caramelo	1 par	Simonella	R\$ 64,90	R\$ 64,90
Coroa	Dourada	1	Aluá Festas	R\$ 5,90	R\$ 5,90
Cinto	Dourado	1	Daifiti	R\$ 25,00	R\$ 25,00
				Subtotal	R\$ 95,80
				Total	R\$ 1503,85

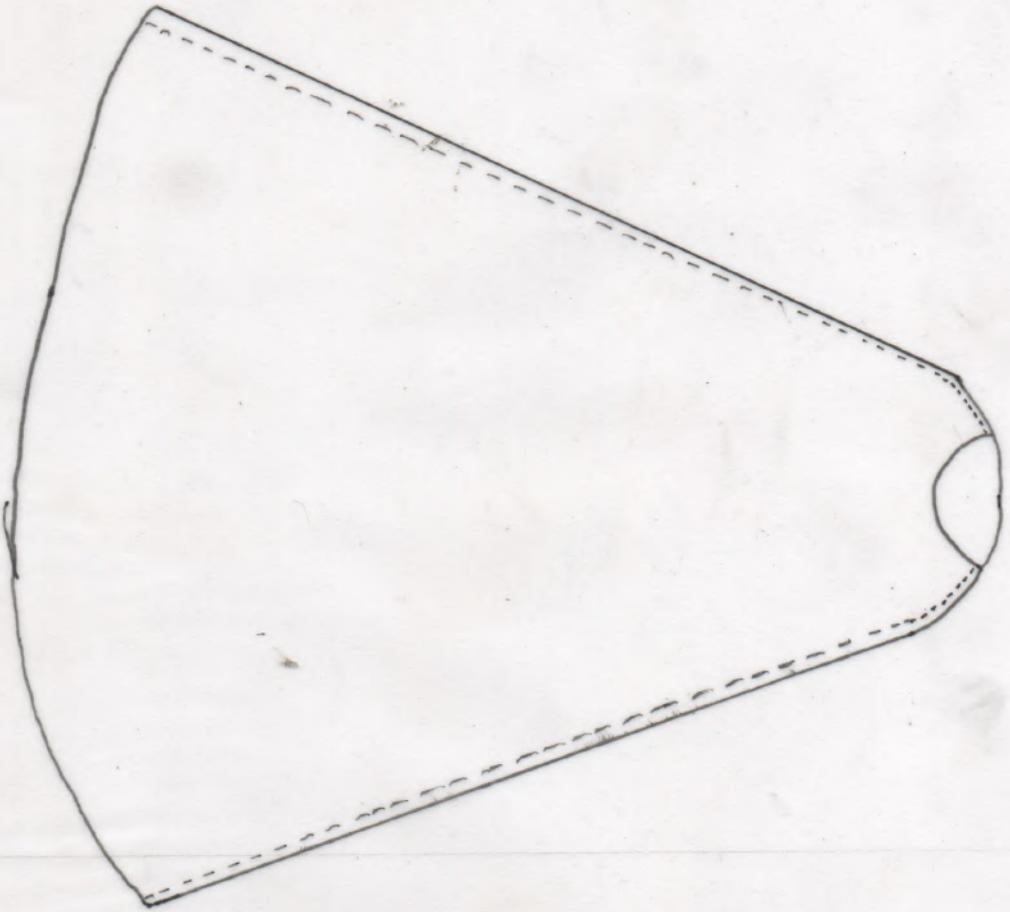
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Boadiceia
- **Característica Física:** Longos cabelos, muito alta.
- **Característica Psicológica:** Feroz, corajosa, líder nata.
- **Referência do Vestuário:** Manto grosso, túnica de diversas cores.
- **Acessório ou objeto:** Broche prendendo o manto, colar de ouro.
- **Classe Social:** Realeza.



2) BOADICEIA





TCC/EBR/UFRR

Érika Tenam de B. Almeida

BONADICEIA

05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Boadiceia

Descrição do Figurino Túnica com manto preso por broche	Beneficiamentos
--	-----------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total	Amostras de Materiais
Pelúcia Cavalo	ferrugem	3 metros	Império das Pelúcias	R\$ 54,90	R\$ 164,70	
Flanela com lã	Xadrez preto verde e roxo	2,5 metros	Gonçalves	R\$ 39,90	R\$ 99,75	
				Subtotal	R\$ 264,45	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 300,00

Acessórios

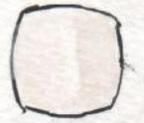
Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Broche	Cobre	1	Ebay	US \$ 7,90	R\$ 30,99
Bota	Caramelo	1 par	Kanui	R\$ 54,99	R\$ 54,99
				Subtotal	R\$ 85,98
				Total	R\$ 650,43

Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Pingyang
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada
- **Característica Psicológica:** Determinada, corajosa, estratégica.
- **Referência do Vestuário:** Nenhuma apresentada.
- **Acessório ou objeto:** Nenhuma apresentada.
- **Classe Social:** Nobreza.



3) PINGYANG



FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Princesa Pingyang

Descrição do Figurino Ruqun com saia longa amarrada no seio	Beneficiamentos
--	-----------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total	Amostras de Materiais
Cetim	Rosa	1,5 metros	Gonçalves	R\$ 8,00	R\$ 12,00	
Crepe Casca de Melão	Branco	0,5 metro	Gonçalves			
Algodão com linho bordado	Azul com detalhes rosa	2,0 metros	Aro Armarinho	R\$ 50,00	R\$ 100,00	
				Subtotal		

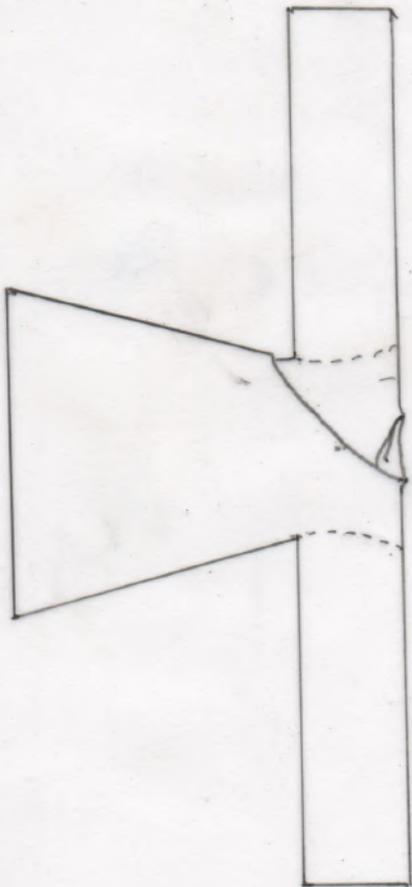
Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Fita de cetim	Azul	2,0 metros	Gonçalves	R\$ 1,20	R\$ 2,40
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 302,40

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Sapato estilo chinês	Preto	1 par	Aliexpress	R\$ 67,37	R\$ 67,37
				Subtotal	R\$ 67,37

Total	R\$ 469,70
-------	------------



TCC / EBH / UFRJ

Évelo Tomaz de B. Almeida

PING YANG

05/12/2018

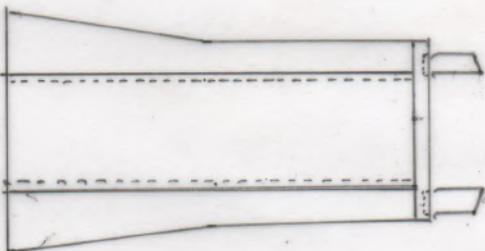
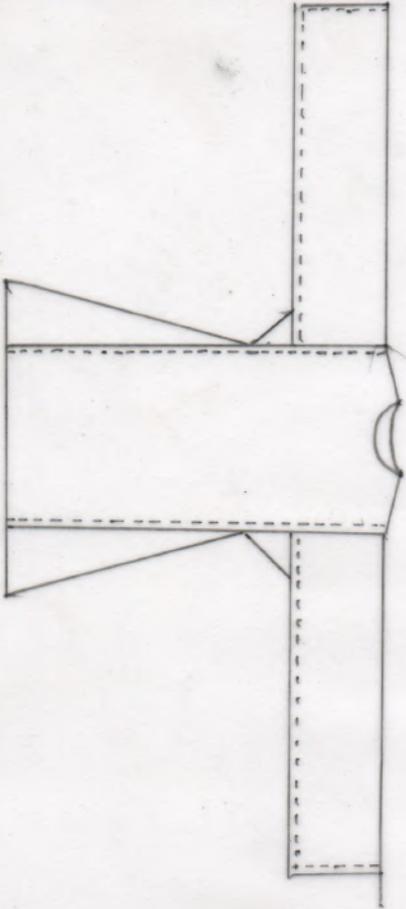
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Lagertha
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada
- **Característica Psicológica:** Valorosa, ciumenta, fiel.
- **Referência do Vestuário:** Nenhuma apresentada.
- **Acessório ou objeto:** Nenhuma apresentada.
- **Classe Social:** Não é possível definir.

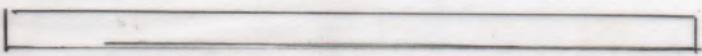
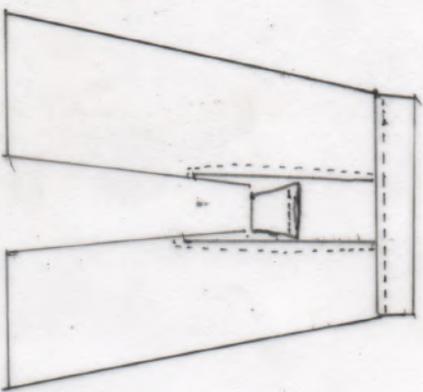
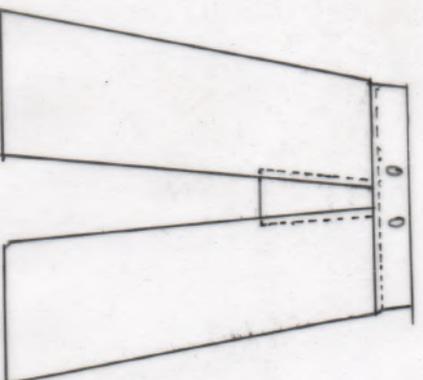


H) LAGERTHA





TCC/EBBA/UFRR
Evilva Tman de B. Almeida.
LAGERTHA
05/12/2018



TEC/EBN/UFRRJ

Exika Tomam de B. Almeida

LAGERTHA

05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Lagertha

Descrição do Figurino Camisa de manga comprimida, vestido curto de alça, calça larga e meia enrolada nas pernas	Beneficiamentos Tingimento no linhão e bordado na flanela
--	--

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total	Amostras de Materiais
Flanela com lã	Preta	1,5 metro	Gonçalves	R\$ 39,90	R\$ 59,95	
Linhão	Salmão	3,0 metros	Gonçalves	R\$ 79,90	R\$ 239,70	
Linho com elastano	Bege	1,5	Aro Armarinho	R\$ 25	R\$ 37,50	
				Subtotal	R\$ 337,15	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Tinta Guarany	Azul marinho	3	Alantex	R\$ 5,90	R\$ 17,70
				Mão de obra	R\$ 300
				Subtotal	R\$ 317,70

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Bota	Chocolate	1 par	Cantão	R\$ 199,90	R\$ 199,90
				Subtotal	R\$ 199,90
				Total	R\$ 854,75

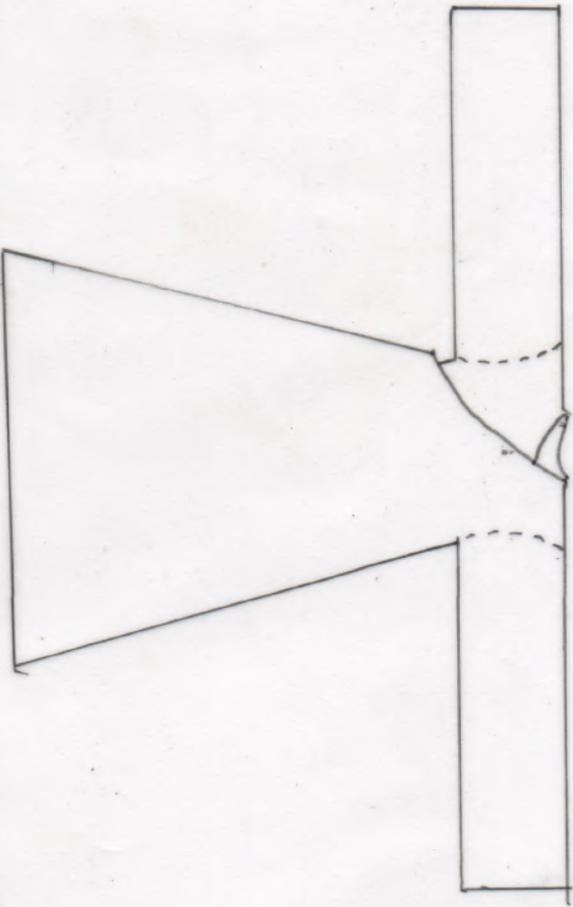
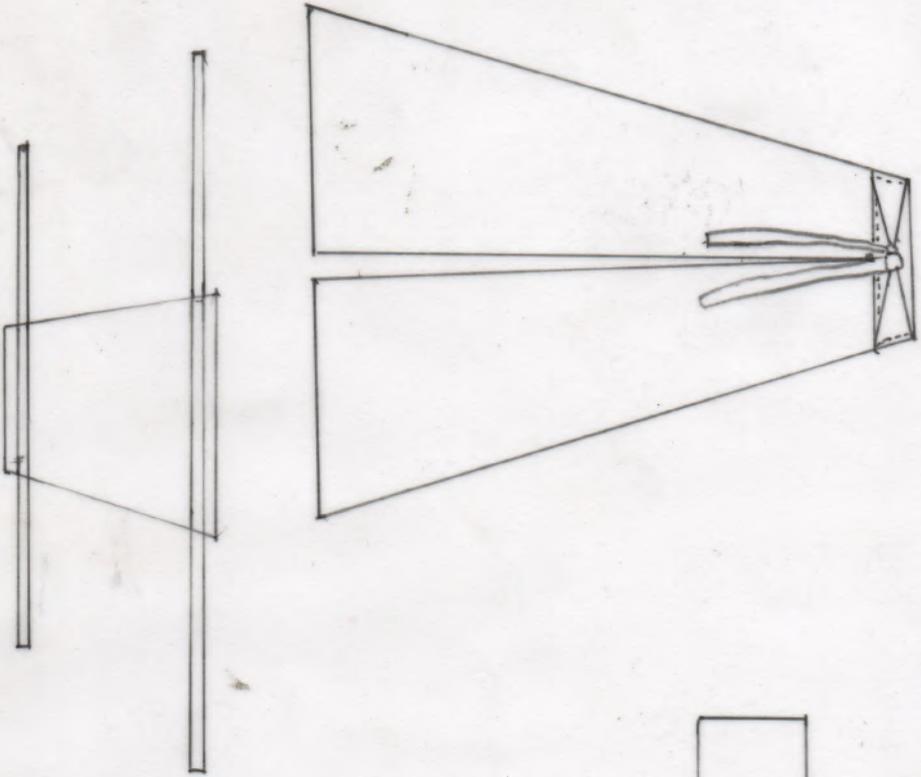
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Tomoe Gozen
- **Característica Física:** Cabelos comprimidos, feições agradáveis.
- **Característica Psicológica:** Honrosa, intrépida.
- **Referência do Vestuário:** Armadura Ō-yoroi.
- **Acessório ou objeto:** Espada Naginata, arco-e-flecha.
- **Classe Social:** Não é possível definir.



5) TOMOE GOZEN





TCC/EBR/UFRRS

Evrika Tomam de B. Almeida

TOMOE GOZEN

05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Tomoe Gozen

Descrição do Figurino Kimono com cava redonda, calça samurai e perneiras japonesas	Beneficiamentos
---	-----------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total	Amostras de Materiais
Algodão com linho	Branco, verde e rosa	2,0 metros	Aro Armarinho	R\$ 40,00	R\$ 80,00	
Seda	Verde	3,0 metros	Alantex	R\$ 23,90	R\$ 71,70	
Linho com elastano	Bege	1,0	Aro Armarinho	R\$ 25,00	R\$ 25,00	
Linho	Café	1,0 metro	Aro Armarinho	R\$ 65,00	R\$ 65,00	
Duna	Marrom e verde	3,5 metros	CENTRÃO	R\$ 35,00	R\$ 122,5	
				Subtotal	R\$ 364,2	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 300,00

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Sandália Waraji	Palha	1 par	Ebay	US\$ 13,90	R\$ 53,91

Subtotal	R\$ 53,91
Total	R\$ 719,11

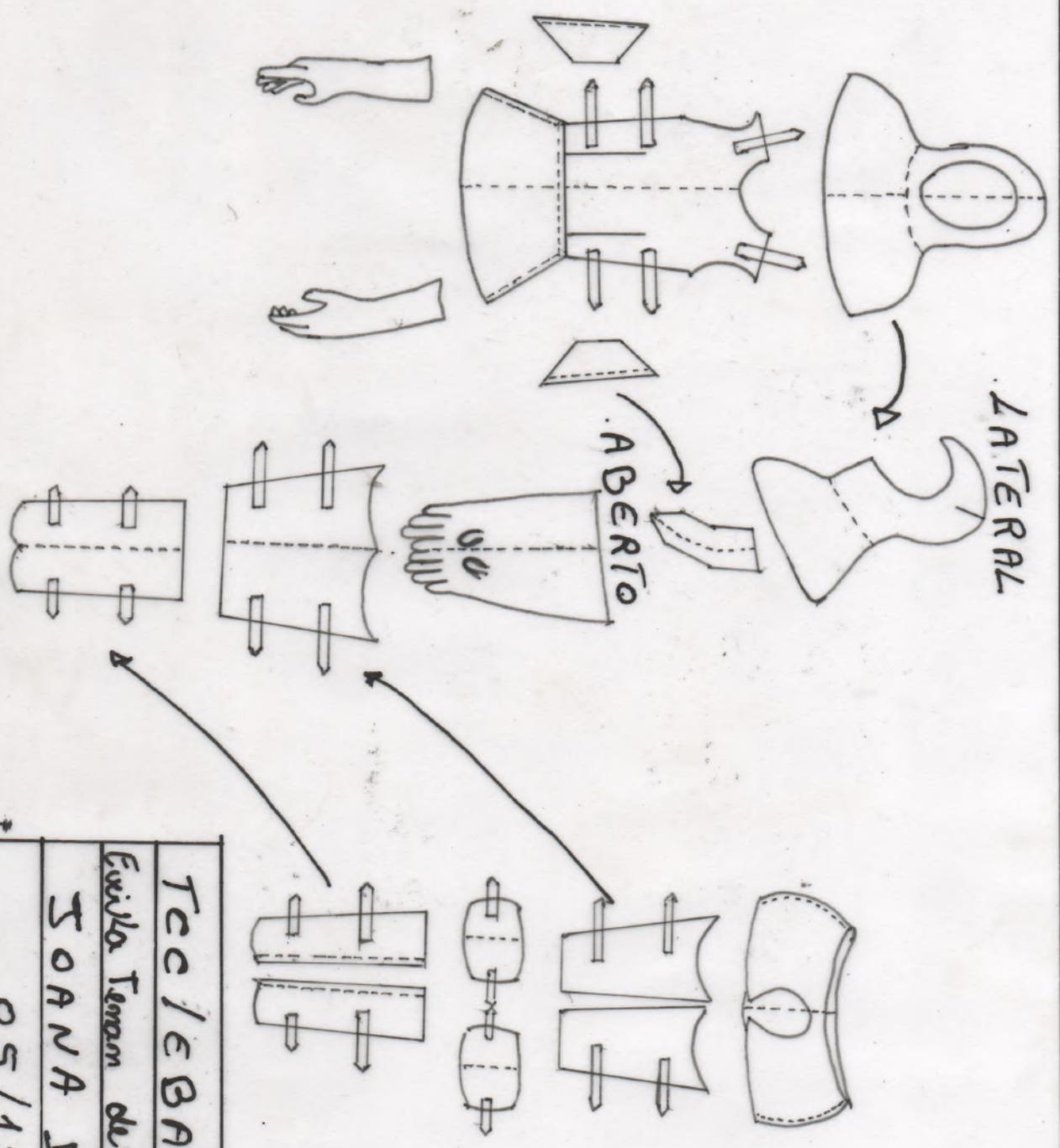
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Joana D'arc
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada.
- **Característica Psicológica:** Devota, obstinada.
- **Referência do Vestuário:** Plate Armour Blanc Harnois.
- **Acessório ou objeto:** Nenhuma apresentada.
- **Classe Social:** Plebeia.

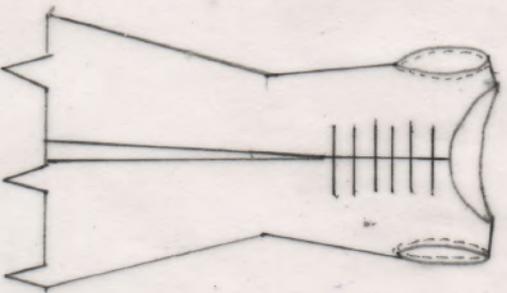
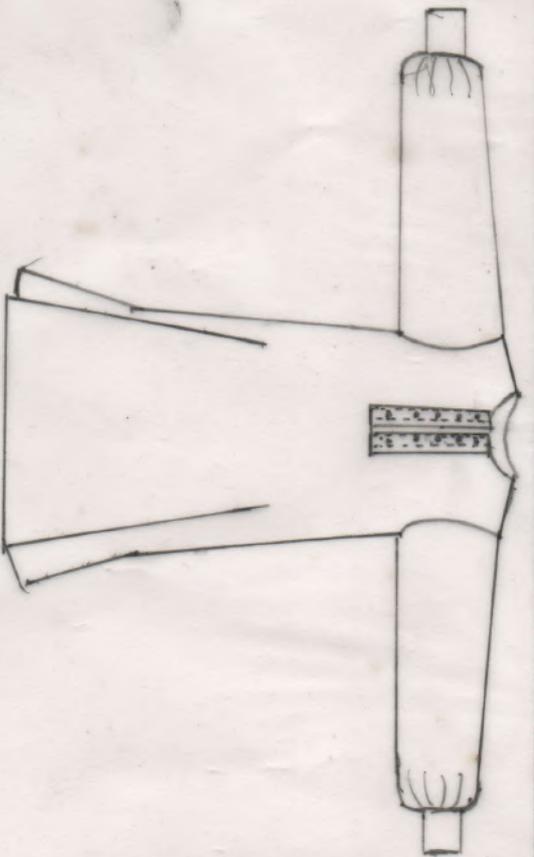


6) JOANA D'ARC





Tec / EBAN / UFRS
Evila Tenam de B. Almeida
SONHA D'ARC
05/12/2018



TCC / EBALUTRY

Escola Técnica de B. Almeida

SONIA D'ARC

05 / 12 / 2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Joana D'arc

Descrição do Figurino camisa com aberturas laterais e amarração no peito, ceroulas com amarrações, loudel, cervilheira, guante, falda, escarcela, coxote, joelheira e grevas.	Beneficiamentos Pintura no couro
--	-------------------------------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total	Amostras de Materiais
Linho com elastano	Bege	2,0 metro	Aro Armarinho	R\$ 25,00	R\$ 50,00	
Cânhamo	Cru	2,5 metros	Tecidos Oliveira Netto S.A	R\$ 27,99	R\$ 67,98	
Flanela com lã	Preto	0,5 metros	Gonçalves	R\$ 39,90	R\$ 19,95	
Couro	Marrom acinzentado	3 metros	Conceição couros	R\$ 54,90	R\$ 164,7	
Couro matelassê	Cobre	2 metros	CENTRÃO	R\$ 14,90	R\$ 29,80	
Tela megafix	Prata	1,5 metro	CENTRÃO	R\$ 21,00	R\$ 31,50	
					Subtotal	R\$ 363,93

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Colorgin Metallik	Prata	1 lata	Casa Show	R\$ 21,90	R\$ 21,90
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 321,90

Acessórios

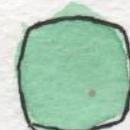
Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
				Subtotal	
				Total	R\$ 685,70

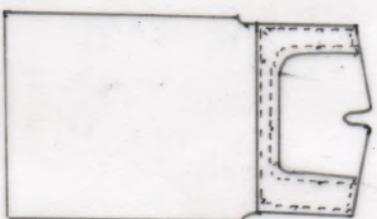
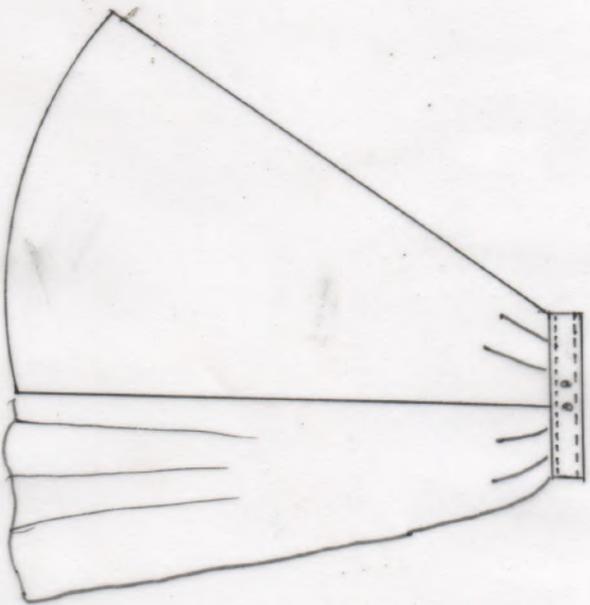
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Dandara dos Palmares
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada.
- **Característica Psicológica:** Valorosa, capaz, líder.
- **Referência do Vestuário:** Nenhuma apresentada.
- **Acessório ou objeto:** Nenhuma apresentada.
- **Classe Social:** Não é possível definir.



7) DANDARA DOS PALMARES





TCELEBAJUFERS

Escuela Tecnica de B. Almeida

DANDARA DOS PALMARES

05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Dandara dos Palmares

Descrição do Figurino Blusa reta com decote em U com faixa de bordado vazado e cava larga, saia meio-godê com pregas e faixa bordada e saia de palha	Beneficiamentos Tingimento
---	-------------------------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total	Amostras de Materiais
Tecido de fralda	Branco	1,5 metro	Babado da Folia	R\$ 9,90	R\$ 14,85	
Lona	Cru	3,00 metros	Oliveira Netto S.A	R\$ 17,90	R\$ 53,7	
Viscose	Estampado	0,5 metro	Alantex	R\$ 17,90	R\$ 8,95	
				Subtotal	R\$ 77,5	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Guarany	Verde bandeira	1	Alantex	R\$ 5,90	R\$ 5,90
Guarany	Azul	1	Alantex	R\$ 5,90	R\$ 5,90
Guarany	Azul marinho	1	Alantex	R\$ 5,90	R\$ 5,90
Faixa Bordada	Azul	1,0 metro	Gonçalves	R\$ 8,00	R\$ 8,00
Faixa Bordada	Branco	1,0 metro	Alantex	R\$ 16,00	R\$ 16,00
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 341,7

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Chapéu de plástico	Azul	1	Kazinha	R\$ 5,00	R\$ 5,00
Saia de palha	Palha	1	Canto de Oxum	R\$ 72,00	R\$ 72

Contas de plástico	Verde	22	Canto de Oxum	R\$ 0,70	R\$ 15,4
				Subtotal	R\$ 92,4
				Total	R\$ 501,6



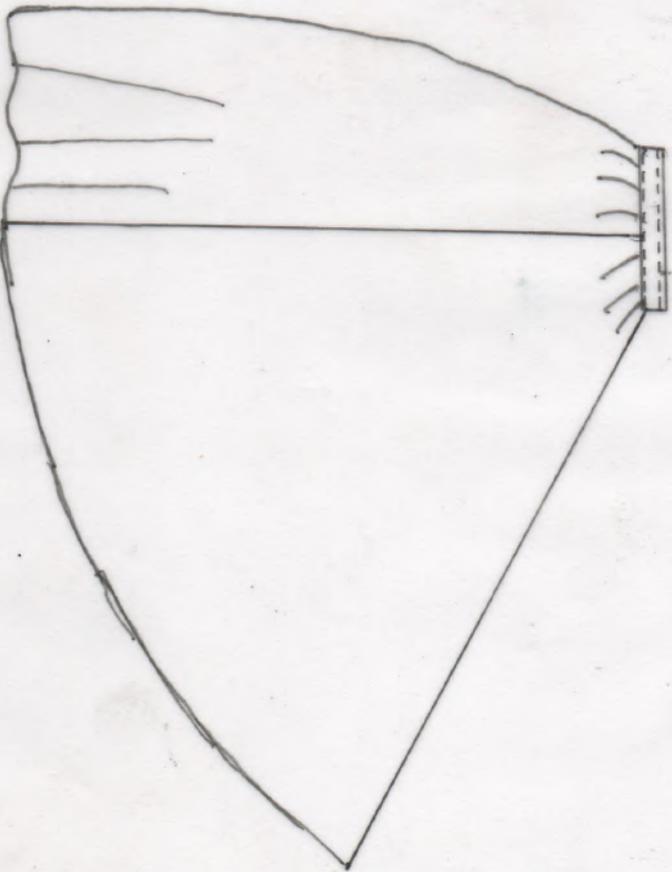
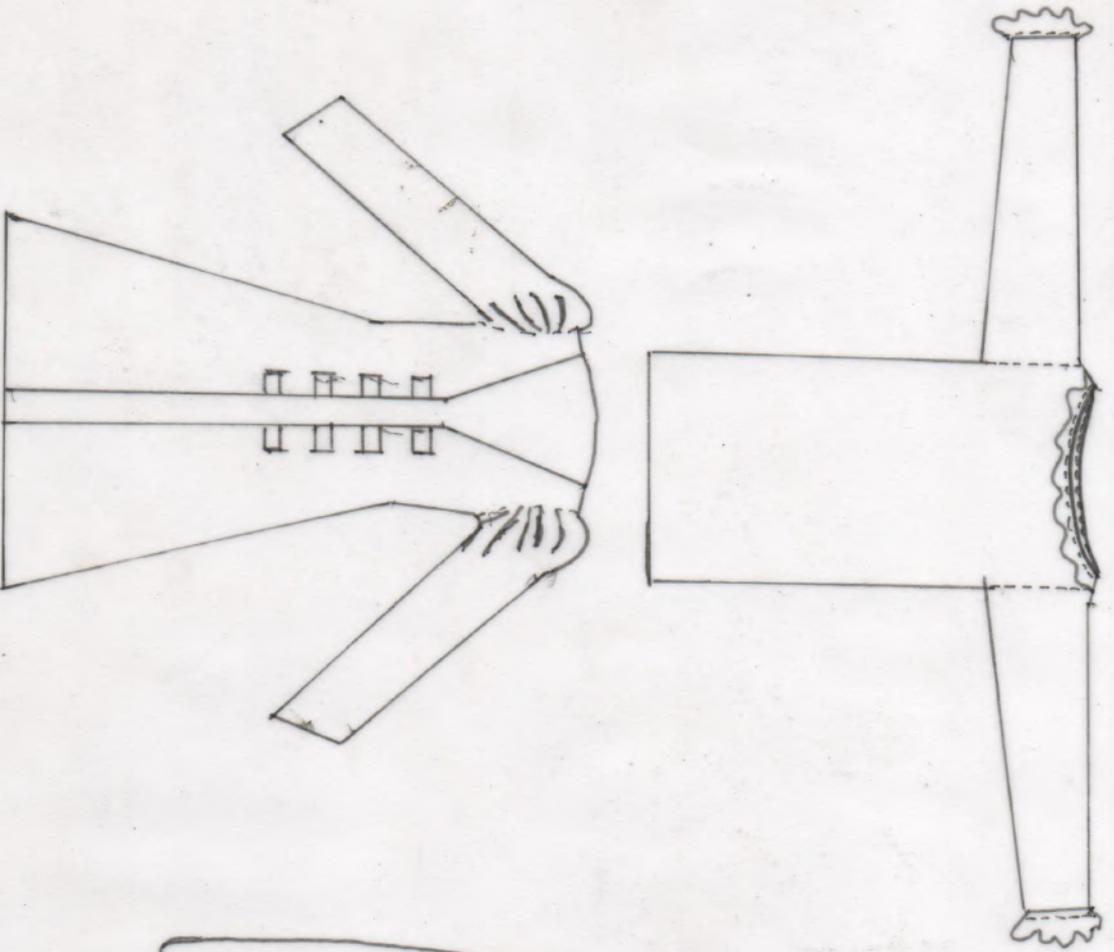
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Anne-Dieu-Le-Veut
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada.
- **Característica Psicológica:** Intrépida, marrenta.
- **Referência do Vestuário:** Nenhuma apresentada.
- **Acessório ou objeto:** Nenhuma apresentada.
- **Classe Social:** Não é possível definir



8) ANNE-DIEU-LE-VEUT





TCC / EBA / UFRS

Érika Toman de B. Almeida

ANNE-DIEU - LG - VEV

05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Anne-Dieu-Le-Veut

Descrição do Figurino Saia longa godê suspensa por presilhas, camisa com babado e casaca	Beneficiamentos Tingimento
---	-------------------------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total	Amostras de Materiais
Algodão	Branco	2,0 metros	Gonçalves	R\$ 16,90	R\$ 33,80	
Linhão	Salmão	3,0 metros	Golçalves	R\$ 79,90	R\$ 239,7	
Veludo	Vermelho	2,5 metros	Aro Armarinho	R\$ 21,00	R4 52,5	
Subtotal					R\$ 326,00	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Tinta Guarany	Azul marinho	1	Alantex	R\$ 5,90	R\$ 5,90
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 305,90

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Suspensório	Preto	2	Gonçalves	R\$ 11,90	R\$ 23,8
Chapéu tricorne	Café	1	Aliexpress	R\$ 41,18	R\$ 41,18
Bota de montaria	Café	1 par	Shoestock	R\$ 61,98	R\$ 61,98
Subtotal					R\$ 126,96

Total	R\$ 758,86
-------	------------

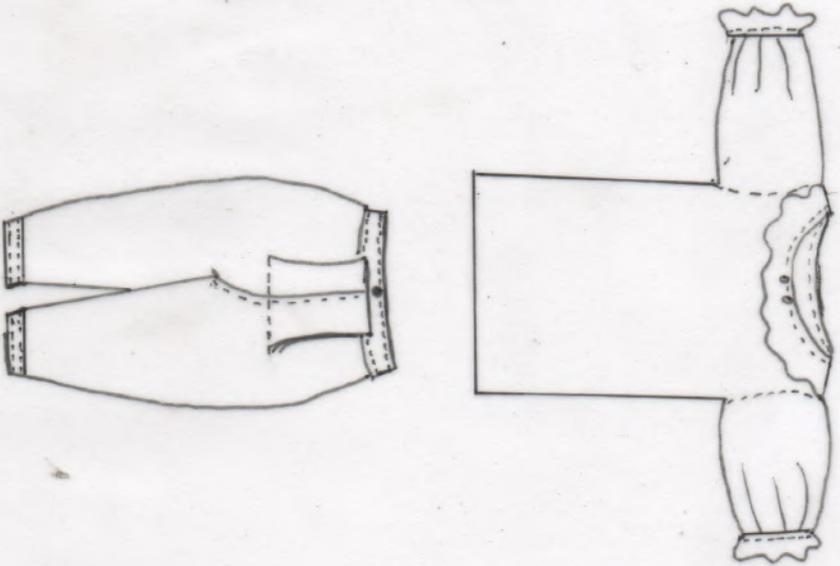
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Mary Read
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada.
- **Característica Psicológica:** Empenhada, perseverante.
- **Referência do Vestuário:** Roupas masculinas.
- **Acessório ou objeto:** Nenhuma apresentada.
- **Classe Social:** Burguesia.



9) MARY READ





TCC / EBA / UFRJ

Érika Tenon de B. Almeida

MARY READ

05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Mary Read

Descrição do Figurino Camisa com babado sobreposto e amarração na gola e calção com abotoamento frontal	Beneficiamentos
--	-----------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total	Amostras de Materiais
Algodão	Branco	2,0 metros	Gonçalves	R\$ 16,90	R\$ 33,80	
Lona	Café	2,0 metros	Tecidos Oliveira Netto S.A	R\$ 17,90	R\$ 35,8	
Flanela com lã	Preto	0,5	Gonçalves	R\$ 39,90	R\$ 19,95	
				Subtotal	R\$ 89,55	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$ 300,00

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Sapato colonial	Preto	1	Ebay	US\$ 7,95	R\$ 30,83
Chapéu tricorne	Café	1	Aliexpress	R\$ 41,18	R\$ 41,18
				Subtotal	R\$ 71,97
				Total	R\$ 461,56

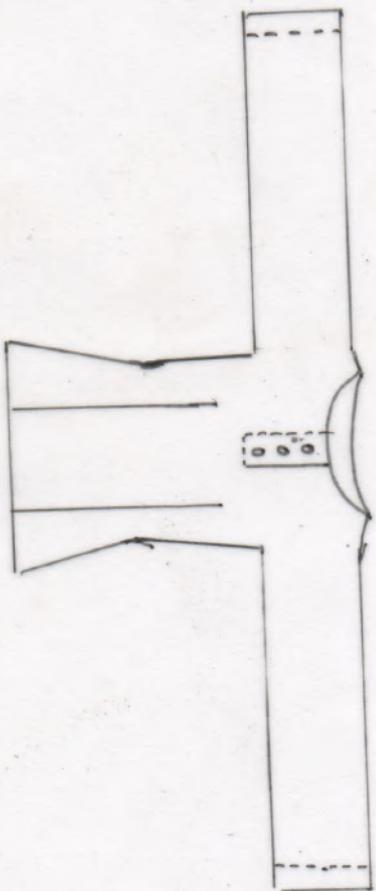
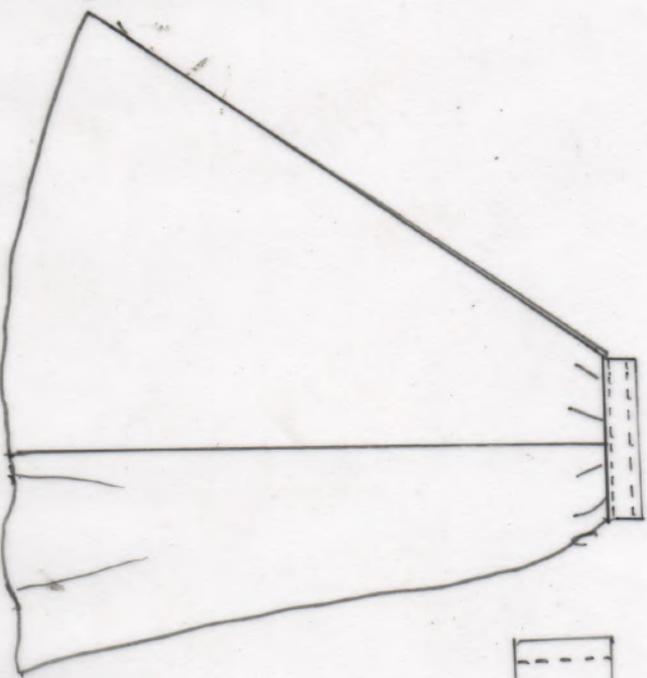
Representações Femininas em Jogos de RPG

- **Personagem:** Zeferina
- **Característica Física:** Nenhuma apresentada.
- **Característica Psicológica:** Aguerida, feroz, líder.
- **Referência do Vestuário:** Nenhuma apresentada.
- **Acessório ou objeto:** Arco-e-flecha
- **Classe Social:** Escrava.



30) ZEFERINA





TCCEBA/UFRT
Évika Thom de B. Almeida
ZEFERINA
05/12/2018

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Representações Femininas em Jogos de RPG
Figurinista/Contatos	Erika Tenan
Personagem/Ato-Cena	Zeferina

Descrição do Figurino Camisa reta com pence de manga comprida com abotoamento frontal e saia longa rodada.	Beneficiamentos Tingimento
---	-------------------------------

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total	Amostras de Materiais
Algodão	Branco	2,0	Gonçalves	R\$ 16,90	R\$ 33,80	
Sarja	Creme	3,0	Gonçalves	R\$ 29,98	R\$ 89,94	
Subtotal					R\$ 123,74	

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Penas	Laranja	1 pacote	Gonçalves	R\$8,00	R\$ 8,00
				Mão de obra	R\$ 300,00
				Subtotal	R\$308,00

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vi. Unit.	Vi. Total
Protetor de prato de palito de bambu	Verde	Kit com 4	Casa & Video	R\$21,90	R\$ 21,90
				Subtotal	R\$ 21,90
				Total	R\$ 453,64

