



DESIGN DE FIGURINO PARA ANIMAÇÕES: SURGE UM NOVO CAMPO

Babinski Júnior, Valdecir; Mestre; Universidade Estadual de Maringá (UEM), vbjunior2@uem.br¹
Braviano, Gilson; Doutor; Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), gilson@cce.ufsc.br²
Los, Vivian Andretta; Mestra; Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), vlos@ifsc.edu.br³

Grupo de Pesquisa *La-Moda: Laboratório de estudos e pesquisas em história, moda e cultura*⁴

RESUMO

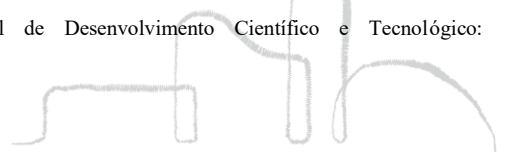
Embora o figurino seja amplamente reconhecido como um elemento fundamental em peças de teatro, espetáculos de dança e produções cinematográficas filmadas analogicamente (Viana; Velloso, 2019; Viana; Pereira, 2021), sua articulação com o desenvolvimento de personagens para obras animadas e jogos eletrônicos permanece incipiente e embrionária (Scarpi, 2018; Pache; Norogrande, 2025). Isso se justifica porque o estudo dos trajes de cena em animações e *games* possui especificidades técnicas e artísticas. A título de exemplo, pode-se dizer que, diferente do que ocorre no cinema convencional e em artes performáticas — em que o figurino se limita ao corpo dos intérpretes e respeita a física de sua materialidade —, nas animações, as vestes usadas pelos personagens podem ter potencialidades visuais que exigem abordagens singulares para lidar com a complexidade proveniente de figuras que, ao mesmo tempo em que devem ser verossímeis, também podem ter expressões fantásticas. Nesse cenário, observa-se que, apesar de diversos autores terem produzido estudos de caso sobre as vestes presentes em filmes animados, as pesquisas acerca do ensino de figurino para animações ainda são escassas. Para comprovar

¹ É doutorando em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). É mestre em Design de Vestuário e Moda (2021) pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). É pós-graduado em marketing (2018) pela Universidade de São Paulo (USP/ESALQ). É graduado em Moda, com habilitação em Design de Moda (2014), pela Udesc. Atualmente, é professor efetivo no curso de bacharelado em Moda na Universidade Estadual de Maringá (UEM).

² Doutor em Matemática Aplicada (1995) pela Université Joseph Fourier. Mestre em Engenharia de Produção (1990) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Possui especialização em Data Envelopment Analysis (DEA) (1992) também pela Université Joseph Fourier. É licenciado em Matemática (1987) pela UFSC. Atualmente, além de professor efetivo da UFSC, ainda preside a Associação Brasileira de Expressão Gráfica (ABEG) e editor da Revista Brasileira de Expressão Gráfica (RBEG).

³ É mestra em Educação (2015) pela Universidade Regional de Blumenau (FURB). É especialista em Educação Profissional Integrada a Educação Básica (2010) pelo Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC). É graduada em Design-Moda (2005) pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (Uniasselvi). Atualmente, é professora efetiva do IFSC e ministra aulas no Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda, dentre outros cursos.

⁴ Endereço eletrônico no Diretório dos grupos de pesquisa do Brasil no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4387337158860687>





20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

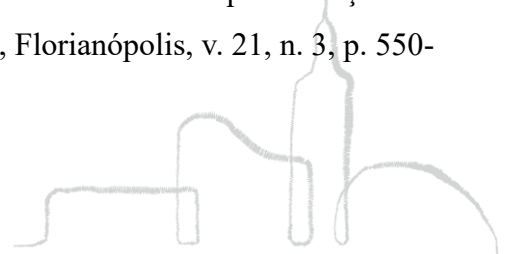
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

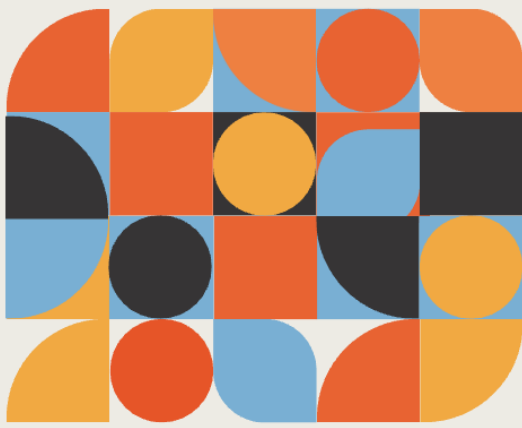
essa percepção, o presente artigo tem como objetivo revelar o ineditismo do tema, Design de Figurino para Animações (*Animation Costume Design*, em inglês), com o intuito de verificar se há programas de treinamento e formação sobre trajes de cena para estudantes e profissionais de animação. Para alcançar esse propósito, foi realizada uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL) com base no método *Systematic Search Flow* (SSF), de Ferenhof e Fernandes (2016). Depois de estabelecer um protocolo de pesquisa, foram realizadas três buscas com *strings* (conjuntos de palavras-chave e operadores booleanos) diferentes. Ao todo, foram checadas 11 bases de dados (Compendex, EBSCO Host, IEEE Xplore, ROAD, SAGE Journals, SciELO.Org, ScienceDirect, SCOPUS, Web of Science, Wiley e World Scientific). Somente na terceira busca obteve-se resultados: dois artigos, sendo um deles proveniente de um dossiê e outro de uma conferência internacional. Depois de se aplicar os devidos filtros, procedeu-se à análise dos textos, que revelou a afinidade de apenas um dos trabalhos: Zang e Huang (2019). Em sua pesquisa, os autores discutem a incorporação de elementos nacionais da cultura chinesa em obras de animação destinadas para o entretenimento de públicos de diversos países. Ao buscarem uma forma de internacionalizar aspectos de suas produções, os autores também examinaram, brevemente, as estratégias usadas pelas escolas de animação americana e japonesa. Apesar de pertinente, o artigo encontrado não apresenta programas de treinamento e formação em figurino para animadores, o que comprova o ineditismo do assunto. Com isso, espera-se destacar o surgimento de um novo campo de estudos e práticas no Brasil (BR): Design de Figurino para Animações. Ao se descortinar essa lacuna epistemológica, estima-se, ainda, que seja possível inaugurar caminhos para reconhecer as singularidades e a interdisciplinariedade necessária à pesquisa sobre trajes de cena para personagens presentes no cinema de Animação e no universo de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: *Animation Costume Design*; Figurino para personagens animados; Revisão Sistemática de Literatura.

Referências:

FERENHOF, H. A.; FERNANDES, R. F. Desmistificando a revisão de literatura como base para redação científica: método SSF. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis**, v. 21, n. 3, p. 550-





563, ago./nov. 2016. Disponível em: <https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/1194>. Acesso em: 23 abr. 2025.

PACHE, C.; NOROGRANDO, R. O processo de criação de figurino para um jogo de videogame e a importância de profissionais da área. **Dobra[S] — Revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, São Paulo, v. 18, n. 43, p. 189-206, 1 abr. 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.26563/dobras.v18i43.1882>. Acesso em: 23 abr. 2025.

SCARPI, K. **O projeto de figurino em personagens de Animação 3D: um estudo sobre “Os Incríveis”**. 2018. 201 f. Dissertação (Mestrado) — Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018. Disponível em: https://ppgdesign.com.br/?page_id=2032. Acesso em: 19 ago. 2023.

VIANA, F.; PEREIRA, D. R. **Figurino e Cenografia para iniciantes**. 2. ed. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2021.

VIANA, F.; VELLOSO, I. M. Moda, Arte e Figurino: singularidades, problemáticas e encantamentos. *In*: COLÓQUIO DE MODA, 15., 2019, Porto Alegre. **Anais [...]**. São Paulo: ABEPEM, 2019. p. 1-16. Disponível em: <http://anais.abepem.org/get/2019/MODA,%20ARTE%20E%20FIGURINO-%20%20SINGULARIDADES,%20PROBLEMA%CC%81TICAS%20E%20ENCANTAMENTOS%20.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2025.

ZANG, N.; HUANG, X. The Application of National Elements in Animation Costume Design. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCE RESEARCH, 5., 2019, Guilin. **Proceedings [...]**. Dordrecht: Atlantis Press, 2019. p. 189-192. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.2991/ichssr-19.2019.33>. Acesso em: 11 abr. 2025.

