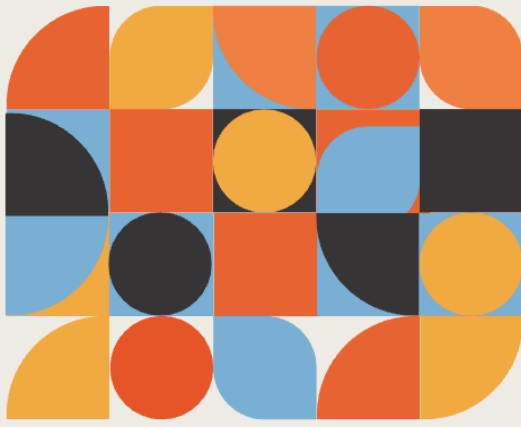




FIGURINOS PARA PERSONAGENS ANIMADOS: RECOMENDAÇÕES PARA O PROJETO DE TRAJES DE CENA

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; Mestre; 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

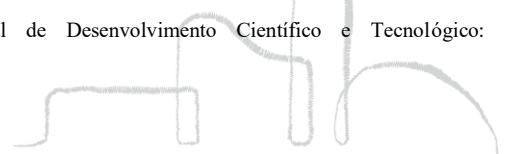
Usada no cinema para designar um gênero de filmes e formas que apresentam movimentos dinâmicos que se diferenciam de produções audiovisuais do tipo convencional, a expressão *animação* contempla uma série de obras que se caracteriza pelo emprego de sequências de imagens estáticas que, em conjunto, criam a impressão de uma ação diante dos espectadores (Andrade; Scareli; Estrela, 2012; Ancine, 2024). De acordo com Lucena Júnior (2011), Magalhães (2015), Borges (2019) e Prado (2020), essas obras dividem-se em dois grupos: (I) bidimensionais (2D); e (II) tridimensionais (3D). Por apresentarem limitações operacionais, as animações 2D utilizam traços simples e formas sem detalhes. Por conta disso, em geral, esses filmes não apresentam trajes de cenas variados ou excessivamente ornamentados. Já as animações tridimensionais podem ser tanto analógicas, a exemplo de obras de *stop motion*, como digitais, que dependem do uso de *softwares* avançados que tornam possível imitar movimentos humanos e replicar texturas realistas. Embora similares, o projeto do figurino para

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

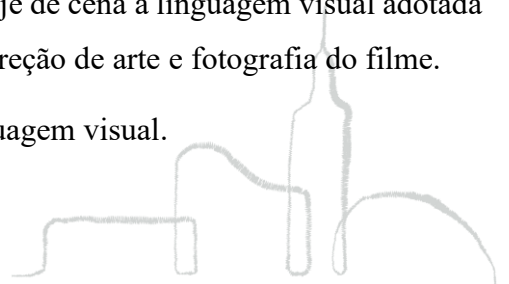
19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTEIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

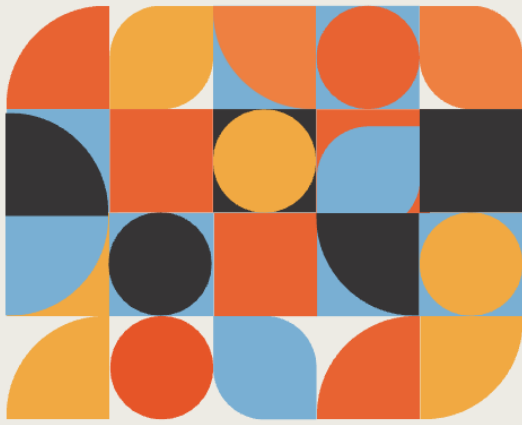
FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

esses dois grupos possui especificidades que vão desde questões técnicas até funções simbólicas, plásticas e pictóricas. Todavia, em ambas as situações, os trajes são indissociáveis dos personagens que os vestem. Diante disso, entender o figurino dessas figuras ficcionais torna-se fundamental para a construção da linguagem visual que se pretende adotar em uma obra animada (Lima, 2016; Scarpi, 2018; Martins, 2023). Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo traçar recomendações para estudantes e profissionais interessados no projeto de trajes de cena para animações 2D e 3D. Para alcançar esse propósito, realizou-se uma revisão assistemática da literatura científica, para a qual não foram estipulados critérios de inclusão ou exclusão de referências, sendo usado apenas um filtro de afinidade para possibilitar a seleção de obras por conveniência. Os achados teóricos foram examinados de maneira qualitativa e permitiram compreender as semelhanças e diferenças existentes entre figurinos voltados para animações bidimensionais e tridimensionais. No que tange às primeiras, pôde-se chegar as seguintes recomendações: (I) os trajes de cena devem ser simplificados para vestir desenhos que apresentam um certo grau de estilização; (II) dado que o tempo para criar uma animação 2D quadro-a-quadro se revela significativo, estampas multicoloridas, texturas expressivas e superfícies decoradas não se mostram oportunas; e (III) o movimento e o caimento dos materiais têxteis podem ser representados de diversas maneiras para amplificar a ação dos personagens. Já nas animações 3D e, especialmente, nas obras digitais, aconselha-se: (I) que as vestes sejam verossimilhantes e realistas, em conformidade com o propósito da obra; (II) reservar uma atenção especial às propriedades reflexivas das superfícies; e (III) que sejam considerados os padrões de dobra de tecidos planos, malhas e não-tecidos, sua fisicalidade e comportamento com relação ao corpo das figuras em tela. Assim, foi possível entender que o projeto de trajes de cena influencia diretamente a caracterização de personagens animados que, embora possam assumir formas não humanas ou antropomorfizadas, devem respeitar o limite da suspensão de descrença para não gerar estranhamentos. Com isso, concluiu-se que, além de ser um elemento visual importante, o figurino deve ser projetado de maneira coerente com o formato da mídia (2D, 3D analógico ou 3D digital) que suportará a obra, suas dimensões e possibilidades técnicas. Também se torna importante considerar o estilo da animação, para que se possa adequar o traje de cena à linguagem visual adotada na película e apresentá-lo em consonância com os objetivos plásticos da direção de arte e fotografia do filme.

Palavras-chave: Figurino para animações; Projeto de trajes de cena; Linguagem visual.





Referências bibliográficas:

- ANCINE — AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA. **Anuário Estatístico do Audiovisual Brasileiro de 2023**. Brasília: Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA), 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/anuario-estatistico-2023r.pdf>. Acesso em: 21 set. 2024.
- ANDRADE, L. L. S. de; SCARELI, G.; ESTRELA, L. R. As animações no processo educativo: um panorama da história da Animação no Brasil. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 6., 2012, São Cristóvão. **Anais [...]**. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2012. p. 1-15. Disponível em: <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/10177/53/52.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2025.
- BORGES, L. A. D. História da Animação: uso da técnica e estética. **Revista Livre de Cinema**, Curitiba, v. 6, n. 2, p. 63-82, maio/ago. 2019. Disponível em: <https://www.relici.org.br/index.php/relici/article/view/220>. Acesso em: 27 dez. 2024.
- LIMA, R. H. **A Fantástica Fábrica de Chocolate: desenvolvimento de figurino**. 2016. 68 f. TCC (Graduação) — Curso de Graduação em Design de Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/32309?mode=full>. Acesso em: 27 dez. 2024.
- LUCENA JÚNIOR, A. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2011.
- MAGALHÃES, M. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. 2 ed. Rio de Janeiro: Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação (IDEIA), 2015.
- MARTINS, L. P. **Análise do Projeto de Figurino para Animação 3D digital em Frozen I e II**. 2023. 28 f. TCC (Graduação) — Curso de Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2023. Disponível em: <https://eba.ufmg.br/tccs/index.php/caad/article/view/429/436>. Acesso em: 19 fev. 2024.
- PRADO, J. de O. **Estudo e produção de uma animação**. 2020. 46 f. TCC (Graduação) — Curso de Graduação em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://bdta.abcd.usp.br/directbitstream/c867f2b8-ace3-4c81-8d7f-14b142ae0162/tc4418-julia-prado-estudo.pdf>. Acesso em: 27 dez. 2024.
- 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.

