

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG
Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

Clara Pereira Antunes

A influência da moda no cinema de animação

Belo Horizonte
2025

Clara Pereira Antunes

A influência da moda no cinema de animação

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a conclusão do curso.

Professor orientador: Prof. Dr. Daniel L. Werneck

Co-orientação: Profa. Izabela L. A. Rocha

**Belo Horizonte
2025**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
EBA - COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA/TCC

Aos 04 dias do mês de Dezembro de 2025, às 16h, a estudante CLARA PEREIRA ANTUNES, número de matrícula 2021084358, defendeu o Trabalho intitulado “*A influência da moda no cinema de animação*”, em modo remoto, tendo obtido a nota total de 98 (noventa e oito).

Participaram da banca examinadora os abaixo indicados, que, por nada mais terem a declarar; assinam eletronicamente a presente ata.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Leal Werneck

Coorientadora: Izabela Louzada Amaral Rocha (PPG-Artes)

Examinadora: Profa. Ana Paola dos Reis (EBA-UFMG)



Documento assinado eletronicamente por **Izabela Louzada Amaral Rocha, Usuária Externa**, em 16/12/2025, às 17:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Leal Werneck, Professor do Magistério Superior**, em 16/12/2025, às 21:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Paola dos Reis, Professora do Magistério Superior**, em 17/12/2025, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 4766925 e o código CRC 0FC8D04C.

INSTRUÇÕES

Este documento deve ser editado apenas pelo Orientador e deve ser assinado eletronicamente por todos os membros da banca.

Referência: Processo nº 23072.272498/2025-29

SEI nº 4766925

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer ao professor Dr. Daniel Werneck e à professora Izabela Rocha por orientarem minha pesquisa com dedicação e atenciosidade.

Agradeço ao meu amigo Guilherme Furutani por me guiar durante este semestre e transmitir seus ensinamentos.

Além disso, gostaria de agradecer aos meus amigos por todo apoio e carinho. Em especial, ao meu irmão de alma Arthur de Queiroz por sempre me acolher e acreditar no meu potencial.

Também, agradeço à minha família. Acima de tudo, à minha mãe Maria, meu pai Wagner e ao meu irmão Pedro Thomas. Eles são meu porto seguro e a base de tudo que construí.

Por fim, agradeço imensamente ao amor da minha vida, Victor Kenji, que foi imprescindível para que esse trabalho pudesse ser realizado.

RESUMO

O presente trabalho aborda a relação entre a moda e o cinema de animação, analisando o figurino como elemento narrativo, simbólico e cultural. A metodologia adotada nesta pesquisa enquadra-se como descritiva, pois tem como propósito principal observar o design de figurino no cinema de animação, analisando de que maneira a moda reflete tendências sociais e culturais. A amostra estudada reúne obras cinematográficas de diferentes regiões e períodos, permitindo compreender como a moda impacta animações produzidas em contextos históricos e culturais distintos. Esta pesquisa evidencia que a animação oferece não apenas uma liberdade criativa ampliada, mas também a possibilidade de que o vestuário ultrapasse a função estética e se torne ferramenta essencial para construir identidades, emoções, contextos históricos, arcos de personagem e estruturas sociais dos universos representados. Assim, a análise das obras selecionadas demonstra que o figurino atua como linguagem visual estratégica, capaz de expressar transformação, pertencimento, conflito, subversão de normas sociais e resistência. Além disso, o estudo contribui para ampliar o debate interdisciplinar entre moda, cinema e comunicação visual, ao reconhecer o design de vestuário na animação não apenas como componente estético, mas como linguagem autônoma e expressiva, capaz de traduzir visualmente ideologias, valores e transformações socioculturais.

Palavras-chave: Moda; Figurino; Animação; Narrativa visual; Design de personagens; Design de figurino.

ABSTRACT

This study explores the relationship between fashion and animated cinema, analyzing costume design as a narrative, symbolic, and cultural element. The methodology adopted in this research is classified as descriptive, as its main purpose is to observe costume design in animation, examining how fashion reflects social and cultural trends. The sample comprises animated films from different regions and periods, allowing for an understanding of how fashion influences animations produced in distinct historical and cultural contexts. The research demonstrates that animation offers not only expanded creative freedom but also the possibility for clothing to transcend its aesthetic function and become an essential tool for constructing identities, emotions, historical contexts, character arcs, and social structures within represented worlds. Thus, the analysis of the selected works shows that costume functions as a strategic visual language capable of expressing transformation, belonging, conflict, subversion of social norms, and resistance. Furthermore, this study contributes to broadening the interdisciplinary debate among fashion, cinema, and visual communication by recognizing costume design in animation not merely as an aesthetic component, but as an autonomous and expressive language capable of visually conveying ideologies, values, and sociocultural transformations.

Keywords: Fashion; Costume; Animation cinema; Visual narrative; Character design; Costume design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Paralelo entre revistas Versace e ilustrações de Hirohiko Araki.....	15
Figura 2 - Paralelo entre revistas Vogue ilustrações de Hirohiko Araki.....	16
Figura 3 - Colaboração Jojo's Bizarre Adventure x Balenciaga.....	17
Figura 4 - Vitruines Jojo's Bizarre Adventure x Gucci.....	17
Figura 5 - Modelo Alton Mason comparece ao Met Gala com visual inspirado em Jojo's Bizarre Adventures	18
Figura 6 - Nana Osaki e Nana Komatsu lado à lado.....	19
Figura 7 - Paralelo entre figurinos de Nana e peças de roupa e acessórios da grife Vivienne Westwood.....	20
Figura 8 - Edição do mangá de Nana em colaboração com Vivienne Westwood para comemoração de 25 anos da obra.....	21
Figura 9 - Peças de roupa e acessórios Vivienne Westwood x Nana.....	21
Figura 10 - Poster oficial de Akira - Destaque para a jaqueta vermelha do protagonista.....	22
Figura 11 - Colaboração oficial Akira x Comme des Garçons.....	23
Figura 12 - Colaboração oficial Akira x Supreme.....	24
Figura 13 - Colaboração oficial Akira x Loewe	24
Figura 14 - Vestuário dos personagens de Piltover em Arcane.....	25
Figura 15 - Vestuário dos personagens de Zaun em Arcane.....	26
Figura 16 - Arte conceitual do casamento de Rubi e Safira por Rebecca Sugar.....	29
Figura 17 - Visual usualmente adotado pelas personagens Rubi e Safira durante a série.....	29
Figura 18 - Design de vestuário das personagens Rubi e Safira para a cerimônia de casamento.....	30
Figura 19 - Vestuário de Elsa antes e depois de sua transformação.....	32
Figura 20 - Vestuário dos personagens em Persépolis.....	34
Figura 21 - Vestuário do Sr. Martins em Iwajú.....	35
Figura 22 - Vestuário de Tola e Kole no primeiro episódio de Iwajú.....	36

Figura 23 - Poster oficial de Iwajú.....	37
Figura 24 - Vestuário dos personagens no episódio Mkhuzi: The Spirit Racer	39
Figura 25 - Vestuário dos personagens no episódio Mukudzei.....	39
Figura 26 - Vestuário dos personagens no episódio Enkai.....	40
Figura 27 - Ficção nas passarelas.....	43

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. OBJETIVOS.....	10
2.1 Objetivos Gerais.....	10
2.2 Objetivos Específicos.....	10
3. REVISÃO DA LITERATURA.....	11
4. METODOLOGIA.....	13
5. DISCUSSÃO.....	14
6. CONCLUSÃO.....	41
REFERÊNCIAS.....	44

1. INTRODUÇÃO

A relação entre moda e cinema não é algo recente. Ela remonta, sobretudo, às décadas de 1930 à 1950, quando o cinema era uma das principais formas de entretenimento. Naquela época, os vestuários criados pelos estúdios de cinema, muitas vezes elaborados por renomados figurinistas de Hollywood, exerciam grande influência sobre o público. As roupas usadas pelas atrizes e pelos atores nas telas eram amplamente replicadas por costureiras, marcas e pelo próprio público, que buscava reproduzir o estilo e o comportamento dessas estrelas no cotidiano. As cenas vistas nas telonas eram amplamente divulgadas pela imprensa, especialmente por meio de revistas que os fãs compravam para acompanhar o estilo de vida de seus artistas favoritos (BATTISTI, 2009)¹.

Ao longo dos anos, a relação entre moda e cinema tem sido amplamente discutida, mas quando se trata do cinema de animação, essa interação assume uma dimensão única. Diferente do cinema *live-action*, onde a escolha de vestuário pode ser limitada pelas leis naturais e pela necessidade de manter o realismo, a animação proporciona liberdade criativa para produzir roupas que são simbólicas, exageradas ou até mesmo surrealistas. A moda, enquanto expressão estética e cultural, não possui influência apenas nos personagens e seus mundos mas, também, reflete questões sociais, psicológicas e culturais, que são essenciais para a construção da narrativa (AMPAS, 2014)². Por meio de roupas, estilos e tendências, a moda se torna um elemento crucial para transmitir identidade, a época, o *status* e até mesmo as emoções dos personagens em um filme (LANDIS, 2012)³.

O tema “A influência da moda no cinema de animação” é relevante à medida que une duas importantes áreas artísticas: a moda, como expressão estética e cultural, e o cinema de animação, como um meio de narrativa visual. Essa pesquisa é necessária para compreender como a moda transcende sua função utilitária e se torna um elemento narrativo essencial em animações, auxiliando na construção da identidade dos personagens, ambientação da narrativa em períodos históricos específicos e a apresentação de conceitos de cultura, classe social e comportamento. Além disso, a moda não reflete somente tendências culturais e históricas, ela

¹ BATTISTI, Francisleth Pereira. Moda e figurino: Unilateralidade. IN: 1o ENCONTRO PARANAENSE DE MODA, DESIGN E NEGÓCIOS. 2009, Maringá.

² ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES (AMPAS). Costume Design: Defining Character. 2014.

³ LANDIS, Deborah Nadoolman. Filmcraft: costume design. Lewes: Ilex Press, 2012.

possui o poder de moldar percepções e narrativas (JING, 2022)⁴. No cinema de animação, onde cada elemento visual é cuidadosamente projetado, o design de figurino é uma ferramenta importante para a caracterização e construção de mundo. Analisar essa relação proporciona o entendimento sobre como estilistas, diretores e artistas podem colaborar para transformar conceitos de moda em componentes indispensáveis para a narrativa e a estética visual. Também, o impacto da moda no cinema de animação é um campo ainda pouco explorado academicamente, principalmente considerando o avanço das tecnologias de animação e o processo de globalização cultural. Sendo assim, este estudo contribui para preencher essa lacuna, valorizando o diálogo interdisciplinar entre moda e animação.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivos Gerais

O escopo do presente trabalho é analisar como a moda influencia o cinema de animação, evidenciando sua importância como elemento narrativo, estético e cultural na criação de personagens, mundos e histórias.

2.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos deste trabalho são: identificar exemplos de animações em que a moda desempenha um papel relevante na construção de personagens e no desenvolvimento do enredo; investigar de que maneira os figurinos refletem períodos históricos, tendências culturais e estéticas em diferentes produções; e comparar obras animadas distintas, levando em consideração seus contextos culturais e estilísticos, a fim de compreender as variações no uso da moda como linguagem visual e narrativa.

Ademais, este ensaio propõe-se a contribuir com o campo acadêmico por meio de uma abordagem interdisciplinar entre moda e cinema de animação, fortalecendo o diálogo teórico sobre um tema ainda pouco explorado. Espera-se que este artigo possa contribuir para preencher a lacuna existente na literatura acadêmica, bem como incentivar novos estudos e produções voltadas para essa intersecção temática.

⁴ JING, Jiayi. Analysis of Fashion in Film and Television Works. IN: 2021 INTERNATIONAL CONFERENCE ON SOCIAL DEVELOPMENT AND MEDIA COMMUNICATION (SDMC 2021). Atlantis Press, 2022. p. 1502-1505.

3. REVISÃO DA LITERATURA

A relação entre moda e cinema constitui uma discussão já consolidada nos campos da comunicação, arte e cultura. No entanto, quando o foco se volta especificamente para o cinema de animação, observa-se uma escassez de pesquisas que abordem essa intersecção temática. Segundo Lipovetsky⁵ (1989), filósofo e sociólogo francês conhecido por suas análises sobre o efêmero e o consumo na sociedade moderna, a moda constitui um fenômeno estético e social que reflete o espírito de uma época e expressa valores culturais em constante transformação. No cinema, essa característica é potencializada, pois o figurino é um elemento narrativo capaz de comunicar visualmente identidades, emoções e contextos históricos. Bruzzi⁶ (1997), conceituada pesquisadora no âmbito da relação entre cinema e figurino, destaca que o vestuário no cinema não possui apenas função estética tendo em vista que ele contribui ativamente para a construção dos personagens e para o desenvolvimento da trama.

Em seus estudos sobre figurino cinematográfico os autores brasileiros Arruda⁷ (2007), especialista em desenvolvimento e fomento de conteúdo, e Costa⁸ (2002), escritor e profissional na área da comunicação, argumentam que a moda opera como uma linguagem visual capaz de exprimir códigos culturais, sociais e psicológicos. Portanto, suas pesquisas enfatizam que a escolha de vestimentas e acessórios suplanta a dimensão estética, atuando como extensão da personalidade e dos conflitos internos das personagens.

Também, os pesquisadores Yin⁹ (2023) e Jing¹⁰ (2022), em suas análises acerca do papel do design de figurino no audiovisual, analisam a indumentária dos personagens em obras cinematográficas como um elemento narrativo chave. O pensamento defendido por esses acadêmicos demonstra que a função do vestuário vai além do ornamental. Essa ideia é analogamente sustentada pelos estudos de Landis¹¹ (2012), renomada historiadora do design de figurino e figurinista americana notória por seus projetos em *Indiana Jones* e *Thriller* de Michael Jackson. Para Landis, uma silhueta clara e distinta (como o chapéu e o chicote de

⁵ LIPOVETSKY, Gilles. O Império do Efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

⁶ BRUZZI, Stella. Undressing cinema: Clothing and identity in the movies. 1. ed. London: Routledge, 1997.

⁷ ARRUDA, Lilian. Entre Tramas, Rendas e Fuxicos: O Figurino na Teledramaturgia da TV Globo. São Paulo: Editora Globo, 2007.

⁸ COSTA, Francisco Araújo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. Sessões do imaginário, Porto Alegre, v. 7, n. 8, p. 38-41, ago. 2002.

⁹ YIN, Fenghui. Analysis of the Role of Costume Design in Shaping the Characters of Film and Television. Frontiers in Art Research, v. 5, n. 6, p. 58-63, 2023.

¹⁰ JING, Jiayi. Analysis of Fashion in Film and Television Works. IN: 2021 INTERNATIONAL CONFERENCE ON SOCIAL DEVELOPMENT AND MEDIA COMMUNICATION (SDMC 2021). Atlantis Press, 2022. p. 1502-1505.

¹¹ LANDIS, Deborah Nadoolman. Filmcraft: costume design. Lewes: Ilex Press, 2012.

Indiana Jones) torna o personagem instantaneamente reconhecível e memorável, além de comunicar ao público quem é essa figura.

Além disso, a interdisciplinaridade entre moda e a linguagem visual tem sido objeto de reflexão em estudos contemporâneos que buscam compreender o papel das imagens na construção de identidades como, por exemplo, os realizados por Eco *et al.*¹² (1982), ilustre filósofo, professor e semiólogo italiano, Svendsen¹³ (2004), professor e filósofo voltado para os estudos da moda e Barnard¹⁴ (1996), filósofo e teórico no campo do design de moda. Em seus trabalhos, esses autores destacam que a moda, enquanto sistema de signos, é capaz de comunicar valores e comportamentos, ideia essa que pode ser transposta ao universo animado, no qual a imagem é um dos principais veículos de sentido.

No caso da animação, essa função se amplifica ainda mais, já que cada elemento visual é intencionalmente desenhado. Como observam Rocha¹⁵ (2024) e Kalmakurki^{16,17} (2022 e 2021), acadêmicas com pesquisas relacionadas ao design de vestuário para personagens, os profissionais responsáveis pela criação de figurinos desempenham um papel fundamental na construção da identidade e da expressividade dos personagens animados, sendo o vestuário elemento indispensável para o desenvolvimento do *storytelling* e para a coerência narrativa das obras de animação. Corroborando com essa ideia, Fazdilli & Muharam¹⁸ (2025), em sua análise sobre a indumentária de personagens de animação, salientam que o design de figurino é imprescindível para a construção da trama e dos personagens de obras animadas. Segundo as autoras, o vestuário funciona como um veículo de comunicação não-verbal, sinalizando o contexto, a personalidade e o arco de transformação dos personagens.

Dessa forma, observa-se que, embora existam estudos consolidados sobre a moda no cinema *live-action*, a investigação sobre sua influência no cinema de animação ainda é incipiente. A literatura disponível aponta a importância do figurino como elemento narrativo e simbólico, mas carece de abordagens que considerem as especificidades do meio animado, como a estilização, a plasticidade e a liberdade criativa. Assim, esta pesquisa busca contribuir

¹² ECO, Umberto et al. *Psicologia do Vestir*. 2ª edição. Tradução de José Colaço. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

¹³ SVENDSEN, Lars. *Moda: uma filosofia*. Editora Schwarcz SA, 2010.

¹⁴ BARNARD, Malcolm. *Moda e Comunicação*. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

¹⁵ ROCHA, Izabela Louzada Amaral. *Arlequina e sua emancipação fantabulosa nas telas do cinema: A importância da caracterização para o empoderamento de personagens femininas*. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

¹⁶ KALMAKURKI, Maarit. *Digital character costume design in computer-animated feature films*. Näyttämö ja tutkimus, v. 9, p. 243–246, 2022.

¹⁷ KALMAKURKI, Maarit. *Digital character costume design in computer-animated feature films*. Tese (Doutorado em Cenografia e Design de Figurino) – Aalto University School of Arts, Espoo, 2021.

¹⁸ FADZILI, Lini Lis Aisya; MUHARAM, Norhasheila. *Exploring female character costumes and representation in cartoon network's adventure time*. *International Journal of Art and Design (IJAD)*, v. 9, n. 1/SI, p. 11-25, 2025.

para preencher essa lacuna, propondo uma análise que evidencie o papel da moda como componente fundamental na construção estética e narrativa das produções animadas.

4. METODOLOGIA

A metodologia para a pesquisa escolhida pode ser classificada como descritiva, tendo em vista que o objetivo principal é descrever e analisar como a moda é representada no cinema de animação, considerando a maneira que ela reflete ou influencia tendências sociais e culturais. Para esta monografia foi realizada uma pesquisa acerca de estudos anteriores sobre moda, cinema e a interseção entre esses dois campos. A coleta de dados se baseou principalmente em uma análise de diferentes filmes de animação. Foi feita a observação direta das obras escolhidas com foco nas representações de vestuário, estilos de moda e como esses elementos influenciam a construção dos personagens e a narrativa. Outra fonte importante para esta pesquisa foram artigos acadêmicos, livros e estudos que tratam do papel da moda em narrativas visuais e no design de personagens. Também, utilizaram-se entrevistas com profissionais da área, como animadores e designers de personagens para que fosse possível entender os processos criativos por trás da escolha dos estilos de moda em animações. Essas entrevistas, conduzidas por jornalistas, foram retiradas de revistas e sites da internet como, por exemplo, *Tyranny of Style*, *Vizmedia*, *Shojo Beat* e *Variety*.

A amostra estudada incluiu filmes de animação de diferentes períodos, estilos e culturas. Algumas das produções do cinema de animação que estão inseridas nesta pesquisa são: *Jojo's Bizarre Adventures* (2012); *Nana* (2006); *Akira* (1988); *Arcane* (2021); *Steven Universo* (2013); *Frozen* (2013); *Persépolis* (2007); *Iwajú* (2024); *Kizazi Moto: Generation Fire* (2023).

Destaca-se que essa seleção reflete, em parte, as limitações encontradas no desenvolvimento do trabalho, especialmente no que diz respeito à disponibilidade de referências teóricas. Dessa forma, a predominância de obras de animação 2D e de produções japonesas se deve não porque a moda é mais relevante nessas obras, e sim pela maior acessibilidade de materiais críticos, entrevistas e estudos relacionados à moda nesses contextos. Assim sendo, a composição da amostra resulta tanto da intenção de contemplar diferentes abordagens estéticas e culturais quanto das restrições encontradas no desenvolvimento deste estudo.

5. DISCUSSÃO

Ao analisarmos os filmes e séries de animação selecionados para este trabalho foi possível perceber que a moda, longe de ser apenas um elemento estético ou decorativo, atua como uma poderosa ferramenta narrativa, simbólica e cultural. É notório que o vestuário dos personagens não apenas reflete épocas e tendências culturais, como também contribui para a construção de identidade, diferenciação de status social, ambientação histórica e expressão de características psicológicas (BRUZZI, 1997)¹⁹. Esses resultados reforçam a ideia apontada por autores como Rocha²⁰ (2024) e Kalmakurki²¹²² (2022 e 2021) de que o figurino deve ser compreendido como um componente narrativo central na criação de personagens. Costa²³ (2002, p. 41.) corrobora com essa linha de pensamento em seus estudos ao afirmar que “O vestuário significa o ponto do espaço-tempo em que a história se insere, marca passagens de tempo e também indica as características sociopsicológicas dos personagens. Todas estas significações enriquecem a narrativa cinematográfica.”

Um dos pontos mais evidentes revelados pela presente análise é a liberdade criativa oferecida pelo cinema de animação. Diferentemente do cinema *live-action*, onde fatores práticos limitam a execução de figurinos, na animação é possível desenvolver roupas com proporções exageradas, materiais inexistentes e estilos híbridos, como visto em muitas das obras incluídas neste estudo. Nessas produções, a moda transcende a noção de verossimilhança e atua como linguagem visual simbólica capaz de expressar conceitos subjetivos, como poder, individualidade e, até mesmo, ruptura com convenções sociais.

Um dos exemplos mais emblemáticos do emprego da moda no cinema de animação é a obra *Jojo's Bizarre Adventure* (2012). Observa-se que a moda é um dos elementos mais marcantes nessa animação e desempenha um papel imprescindível na construção da identidade visual e narrativa da série. Criada por Hirohiko Araki, a franquia japonesa é amplamente conhecida por seus personagens com estilos ousados, poses dramáticas que remetem a modelos e figurinos que transcendem as convenções de gênero, época ou

¹⁹ BRUZZI, Stella. *Undressing cinema: Clothing and identity in the movies*. 1. ed. London: Routledge, 1997

²⁰ ROCHA, Izabela Louzada Amaral. *Arlequina e sua emancipação fantabulosa nas telas do cinema: A importância da caracterização para o empoderamento de personagens femininas*. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

²¹ KALMAKURKI, Maarit. *Digital character costume design in computer-animated feature films*. Näyttämö ja tutkimus, v. 9, p. 243–246, 2022.

²² KALMAKURKI, Maarit. *Digital character costume design in computer-animated feature films*. Tese (Doutorado em Cenografia e Design de Figurino) – Aalto University School of Arts, Espoo, 2021.

²³ COSTA, Francisco Araújo da. *O figurino como elemento essencial da narrativa*. Sessões do imaginário, Porto Alegre, v. 7, n. 8, p. 38-41, ago. 2002.

funcionalidade prática. Araki é um grande apreciador de moda e já declarou em diversas entrevistas, como a realizada pela Vizmedia²⁴ (2017), que procura inspiração para o design de vestuário de seus personagens em editoriais de revistas como *Vogue* e coleções de estilistas renomados, incluindo Versace, Gucci, Moschino e Jean-Paul Gaultier (Figuras 1 e 2). Essa influência é visivelmente salientada nas roupas altamente estilizadas e nas combinações de cores arrojadas que fogem da paleta tradicional usada em outras animações. Muitos personagens de *JoJo's* trajam figurinos que poderiam facilmente estar em uma passarela de um desfile de alta-costura.

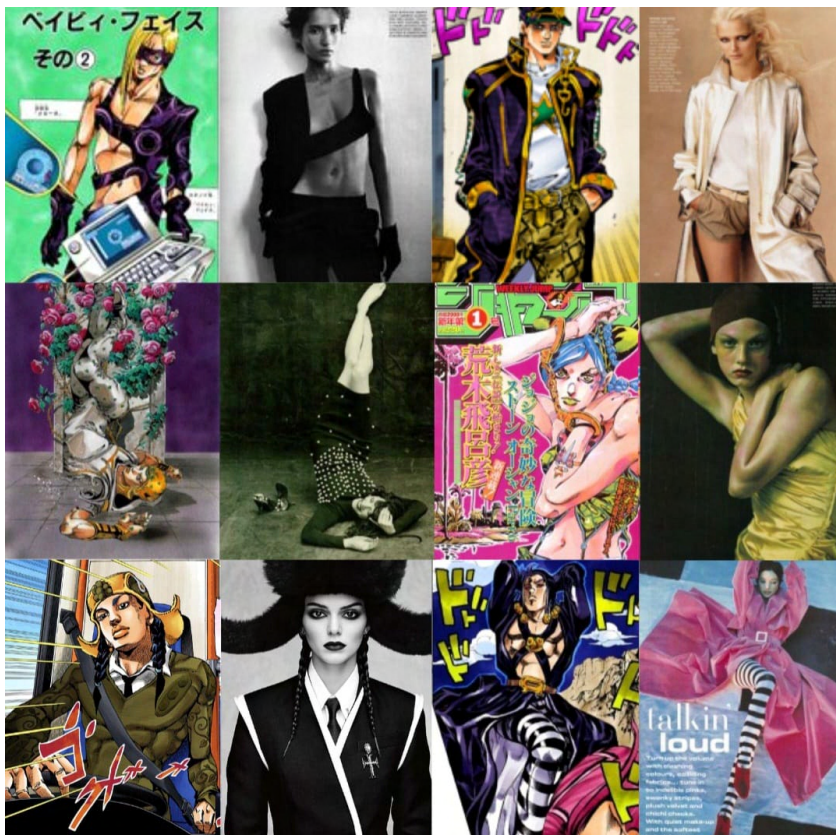
Figura 1- Paralelo entre revistas Versace e ilustrações de Hirohiko Araki.



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens da internet.

²⁴Entrevista realizada pela Vizmedia em 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r2FHRUjBI6Q>. Acesso em: 10 nov. 2025.

Figura 2 - Paralelo entre revistas Vogue ilustrações de Hirohiko Araki



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet.

Além disso, a obra é famosa por desafiar normas de masculinidade e feminilidade. Personagens masculinos frequentemente usam roupas justas, decotadas, cores vibrantes e acessórios tipicamente associados ao vestuário feminino na moda ocidental. Essa escolha de estilo não diminui a força ou imponência dos personagens, pelo contrário, cria uma estética única ao combinar poder com fluidez de gênero.

Os designs de moda de *JoJo's* inspiraram não apenas fãs, mas também a indústria da moda. Marcas como Gucci, Bvlgari, Balenciaga e Seiko já colaboraram oficialmente com a franquia, criando campanhas e exposições conjuntas. (Figuras 3 e 4). A série também gerou uma tendência de *cosplay* e *fan art* centrados especificamente na reprodução de seus figurinos elaborados²⁵. (Figura 5).

²⁵ SYNTAX, Holly. The Fashionable World of JoJo's Bizarre Adventure. OFF BLXXK Magazine, 28 mar. 2024. Disponível em: <https://www.offblxxkmag.com/fashion?author=6784966bc410d218cdd99d3c#show-archive>. Acesso em 10 nov. 2025. (SYNTAX, 2024)

Figura 3 - Colaboração Jojo's Bizarre Adventure x Balenciaga



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet.

Figura 4 - Vitrines Jojo's Bizarre Adventure x Gucci



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet.

Figura 5 - Modelo Alton Mason comparece ao Met Gala com visual inspirado em Jojo's Bizarre Adventures²⁶



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet.

Outro exemplo notável é o anime *Nana* (2006), baseado no mangá de Ai Yazawa. A autora utiliza a moda como um dos elementos centrais para construir a identidade de seus personagens e a atmosfera da narrativa. Em diversas entrevistas²⁷, Yazawa confirma esse fato, como, por exemplo, na concedida à *Shojo Beat* em 2006 em que declara “Estou interessada tanto na alta-costura quanto no prêt-à-porter. Sempre amei roupas — usá-las, observá-las e fazê-las — desde que era criança”. Desde os primeiros episódios, fica nítido como as roupas funcionam não apenas como meros adornos, mas como uma extensão das personalidades das protagonistas e demarcação de seus mundos opostos.

Uma das protagonistas da obra é Nana Osaki, vocalista de uma banda de punk rock. Ela possui um visual inspirado no movimento punk britânico, com jaquetas de couro, correntes, gargantilhas, coturnos, piercings e maquiagem marcante. Seu vestuário e estilo transmitem rebeldia, independência e comunicam o desejo de viver de acordo com suas próprias regras, sem se curvar às expectativas sociais impostas a ela, uma personalidade

²⁶ Informação disponível em: <https://animes.com.br/jojo-alton-mason-met-gala-2025/>. Acesso em: 10 nov. 2025. (NOVAIS, 2025).

²⁷ Entrevista concedida à revista *Shojo Beat* em fevereiro de 2006. Disponível em: <https://nana-nana.net/news51.html>. Acesso em: 10 nov. 2025. (YAZAWA, 2006).

verdadeiramente digna de uma estrela do rock. Enquanto isso, Nana Komatsu, a outra protagonista da série, se veste com um estilo diametralmente oposto. Romântica e sonhadora, ela traça figurinos mais associados à fofura e feminilidade, utilizando muitas vezes vestidos leves, estampas florais, cores suaves e acessórios delicados que refletem sua personalidade ingênua e dependente de afeto. O contraste entre as protagonistas é tão evidente que basta olhar para as duas lado a lado para compreender que elas pertencem a universos distintos (Figura 6).

Figura 6 - Nana Osaki e Nana Komatsu lado à lado



Fonte: Ilustração retirada do livro *Nana 1st Illustrations* (2004), de Ai Yazawa.

Além disso, a influência da moda em *Nana* não se limita à ficção. Durante os anos 2000, a série fez com que elementos da moda punk e até mesmo do estilo *gothic lolita* se tornassem extremamente populares no Japão e ao redor do mundo. A relação de Ai Yazawa com o universo fashion é evidente, e sua obra reflete a moda *Harajuku* da época, marcada por ousadia e diversidade estética. Inclusive peças usadas pelas personagens, especialmente as associadas à marca de luxo Vivienne Westwood (Figura 7), tornaram-se objetos de desejo entre os fãs, consolidando a ponte entre a narrativa e o mundo real. Esse recente movimento de popularização da marca entre os espectadores da obra tem sido destacado em artigos como,

por exemplo, “The Research on the Popularity of Vivienne Westwood Visual Effects Advertising in 2021 and 2022”²⁸ de Zhu & Liu (2022). A influência é tão significativa que a própria marca anunciou, em 2025, uma colaboração com *Nana* para celebrar o 25º aniversário da obra lançando uma coleção exclusiva de peças comemorativas e uma edição especial do mangá²⁹. (Figura 8 e 9).

Figura 7 - Paralelo entre figurinos de Nana e peças de roupa e acessórios da grife Vivienne Westwood

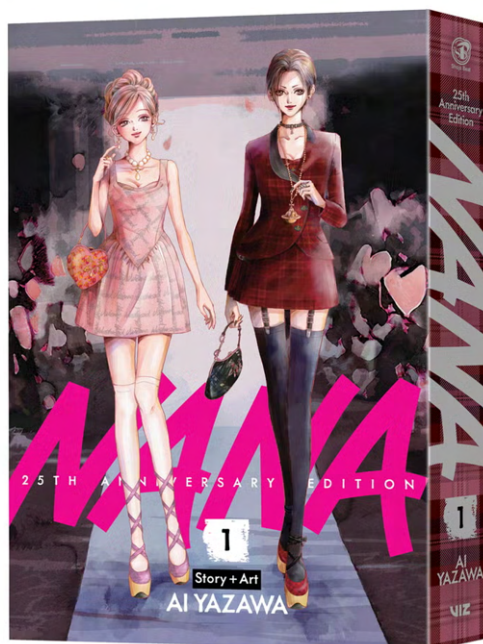


Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet.

²⁸ Em tradução livre “A pesquisa sobre a popularidade da publicidade com efeitos visuais de Vivienne Westwood em 2021 e 2022.”.

²⁹ Informação disponível em <https://hypnotique.com.br/news/capa-oficial-de-nana-x-vivienne-westwood-colaboracao-de-25-anos/>. Acesso em 10 nov. 2025. (CAPA..., 2025).

Figura 8 - Edição do mangá de Nana em colaboração com Vivienne Westwood para comemoração de 25 anos da obra



Fonte: Edição Exclusiva de 25º Aniversário de NANA, Vol. 1: Capa Colecionável Edição Vivienne Westwood, de Ai Yazawa (2025).

Figura 9 - Peças de roupa e acessórios da colaboração Vivienne Westwood x Nana



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet.

Também é possível perceber esse mesmo fenômeno sendo causado por um outro filme de animação japonesa, o clássico *Akira* (1988). A influência da moda em *Akira* ultrapassa as telas de cinema e alcança o status de ícone cultural. O filme de animação de Katsuhiro Otomo, lançado em 1988, não somente redefiniu a estética do *cyberpunk*, como também proporcionou a criação de um estilo visual tão emblemático que ainda inspira estilistas, músicos e artistas visuais mais de três décadas depois de sua estreia³⁰. A moda nessa obra não é simplesmente um componente visual, é uma expressão direta da realidade distópica de Neo-Tóquio, refletindo tensões sociais e antecipando tendências de estilo que vieram a se tornar realidade anos depois. Pode-se dizer que a peça central nessa obra é a figura de Kaneda e sua jaqueta vermelha, talvez uma das peças de vestuário mais icônicas da história da animação. Mais do que uma vestimenta qualquer, a jaqueta se consolidou como um símbolo de rebeldia, juventude e inconformismo. Seu design minimalista, com cortes retos e a famosa estampa de cápsula nas costas, evoca de maneira precisa a atmosfera de um futuro decadente, onde a moda não tem mais seu propósito tradicional de transmitir a elegância e assume uma postura utilitária e subversiva. (Figura 10).

Figura 10 - Poster oficial de Akira - Destaque para a jaqueta vermelha do protagonista



Fonte: Poster oficial do filme *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo.

³⁰ Informação disponível em:

https://catoriclothing.com/blogs/catori-clothing/akira-influence-on-anime-streetwear?srsId=AfmBOors4Em7TRlUqbcZfhH3q3SY58PEfJl_4jh7pjBXfoBk2CFzGthy. Acesso em: 10 nov. 2025. (CLASSIC..., 2021).

Essa peça influenciou diretamente estilos como o *streetwear*, além de inspirar o desenvolvimento de coleções oficiais conjuntas com grandes marcas como Supreme, Loewe, Comme des Garçons e Undercover³¹ (Figuras 11, 12 e 13).

Figura 11 - Colaboração oficial Akira x Comme des Garçons



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens da internet.

³¹ Informação disponível em: <https://www.sivasdescalzo.com/pt/blog/akira-s-influence-on-fashion-and-streetwear-pt>. Acesso em: 10 nov. 2025. (A INFLUÊNCIA..., 2025)

Figura 12- Colaboração oficial Akira x Supreme



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens do site oficial da loja Supreme.

Figura 13 - Colaboração oficial Akira x Loewe



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet.

Ademais, é perceptível que a presença e a influência da moda nas animações manifestam-se não apenas em produções japonesas como as mencionadas, mas também em

obras de diferentes origens e contextos culturais. Em obras ocidentais como, por exemplo, *Arcane* (2021) o design de figurino de cada personagem desempenha um papel fundamental na elaboração do universo narrativo e na diferenciação das classes sociais. A série, produzida pela *Riot Games* e pela *Fortiche*, utiliza o vestuário como uma ferramenta imprescindível para o *worldbuilding*³², alinhando cada detalhe visual ao contexto político, tecnológico e cultural das duas cidades principais retratadas, *Piltover* e *Zaun*.

Em *Piltover*, a “cidade alta”, famosa pelo avanço tecnológico e por sua elite intelectual, a moda evoca sofisticação, elegância, riqueza e status. Personagens como Caitlyn, Mel e Jayce são trajados com uma estética requintada, caracterizada por roupas estruturadas, tecidos de aparência luxuosa e paletas de cores sóbrias, marcadas sobretudo por detalhes em dourado e azul, cores que remetem a um caráter nobre em ao rigor de uma sociedade baseada em hierarquia (HELLER, 2013)³³ (Figura 14). O vestuário dos cidadãos *piltovenses* é inspirado em movimentos como neovitorianismo e *steampunk* e combina alfaiataria clássica com elementos industriais, como engrenagens e acessórios tecnológicos funcionais. Essa escolha de design não só reforça a separação entre *Piltover* e *Zaun*, como também estabelece um padrão visual de autoridade, hierarquia e repressão.

Figura 14 - Vestuário dos personagens de Piltover em Arcane



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de captura de tela do seriado *Arcane*, de Pascal Charrue e Arnaud Delord (2021).

³² Em tradução livre “construção de mundo”, termo utilizado sobretudo em contextos de narrativa, ficção, cinema, jogos e literatura.

³³ HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

Em contraste, a cidade de *Zaun* ou “subferia”, é representada por uma estética completamente distinta, onde são ressaltadas características como resistência, improviso e criatividade diante da escassez de recursos. É evidente que o design do vestuário dos personagens foi bastante influenciado por correntes como o *punk* e o *streetwear* (Figura 15). Assim, os trajes de personagens *zaunitas* como Jinx, Ekko e Vi revelam uma moda mais experimental, com peças desconstruídas, sobreposições caóticas e acessórios feitos de materiais reciclados e reaproveitados que aludem ao movimento DIY (do it yourself), onde a personalização, autoria e improviso são símbolos de resistência cultural (BARNARD, 1996, p. 112)³⁴. As cores utilizadas pelos *zaunitas* são em sua maioria vibrantes, muitas vezes até fluorescentes, e os cortes assimétricos exprimem a ideia de subversão, rebeldia e luta política. Portanto, o design de vestuário escolhido para a obra, se relaciona com o que é explicado no livro *Psicologia do vestir* (ECO et al, 1982, p. 62)³⁵: “A estrutura do vestuário está estreitamente ligada aos acontecimentos políticos-culturais contemporâneos; em particular aos instrumentos de controle da luta de classes que sejam postos em prática nos vários países.”.

Figura 15 - Vestuário dos personagens de Zaun em Arcane



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de captura de tela do seriado *Arcane*, de Pascal Charrue e Arnaud Delord (2021).

³⁴ BARNARD, Malcolm. *Moda e Comunicação*. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

³⁵ ECO, Umberto et al. *Psicologia do Vestir*. 2ª edição. Tradução de José Colaço. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

Essa abordagem em *Arcane* é um brilhante exemplo de como a moda pode traduzir visualmente a luta de classes: enquanto Piltover ostenta ordem, elegância e progresso tecnológico, *Zaun* remete à desordem, originalidade e inventividade como formas de resistência e insubordinação a opressão. Além disso, é possível perceber que essa escolha de design se comunica profundamente com o que é exposto pelo sociólogo e filósofo alemão George Simmel em seu ensaio intitulado *A moda* publicado em 1957³⁶. Nesse texto, o autor defende que estudos sociológicos comprovam que o vestuário está intrinsecamente ligado à criação de identidades sociais, incluindo o desenvolvimento de identidades individuais e de grupo.

Outra obra observada nesta monografia é *Steven Universe* (2013), criada por Rebecca Sugar. Nessa série animada, o design de figurino também desempenha um papel fundamental na construção da estética visual e simbólica dos personagens, além de ser utilizado como uma extensão narrativa que reflete identidade, evolução emocional e pluralidade cultural. As roupas, estilos e paleta de cor dos personagens exprimem questões sobre gênero, individualidade e transformação, dialogando profundamente com temas como a auto descoberta e aceitação que permeiam toda a obra.

O design dos figurinos também remete constantemente a ideia de transformação presente no enredo, sendo observado principalmente nas “fusões”. Quando duas ou mais personagens se “fundem”, as características de seus trajes são incorporadas e recombinadas, proporcionando a criação de um novo visual que simboliza a união de suas identidades. Por exemplo, Garnet como fusão permanente das personagens Rubi e Safira, absorve em seu figurino elementos de ambas, tornando-se um exemplo claro de como a moda em *Steven Universe* não é estática e sim dinâmica. Esse recurso também é empregado para reforçar ideias como a diversidade de gênero e expressão. Personagens como Stevonnie apresentam vestuários híbridos e fluídos que desafiam normas tradicionais de gênero e binaridade, remetendo a proposta inclusiva da obra. Em entrevista,³⁷ Sugar destaca que nunca viu personagens de desenho animado que se assemelhavam à ela, que se identifica como uma pessoa não binária e, também, afirma “É muito importante para mim que todos os personagens sejam expansivos em relação ao gênero e que ‘*Steven Universe*’ seja uma série com essa mesma expansão de gênero.”.

³⁶ SIMMEL, Georg. Fashion. The American Journal of Sociology, Vol. 62, No. p. 541-558, 6 mai. 1957.

³⁷ Informação disponível em:

<https://variety.com/2018/tv/news/steven-universe-rebecca-sugar-cartoon-network-1202865636/>. Acesso em: 10 nov. 2025. (HORST, 2018).

Também, é cabível destacar que o redesign de personagens é um recurso narrativo recorrente e significativo para a série. Muitos dos personagens como, por exemplo, as Crystal Gems, tem o seu visual repaginado em diversos momentos, o que reforça visualmente os arcos narrativos de cada personagem. Essas mudanças não ocorrem por acaso; cada transformação no figurino é meticulosamente planejada para fazer menção aos arcos de desenvolvimento emocional, psicológico e relacional dos personagens. Dessa forma, a evolução no design de figurino não somente promove uma renovação na estética da obra, mas age como um demarcador visual das mudanças internas e das experiências vivenciadas pelos personagens.

Outro aspecto relevante é a paleta de cores dos figurinos, que não apenas diferencia os personagens visualmente, mas também é um indicativo do papel que cada figura exerce na narrativa da série. Enquanto figuras de autoridade, como as Diamantes, trajam roupas monocromáticas e imponentes que aludem à hierarquia, poder e rigidez, os personagens mais próximos de Steven adotam visuais mais acolhedores e com maior variedade de cores, remetendo a características como a empatia e conexão afetiva (HELLER, 2013)³⁸.

Além disso, destaca-se o casamento de Rubi e Safira como um momento emblemático em que a moda se tornou elemento indispensável para a construção simbólica e histórica da narrativa. Esse episódio (Reunidos, episódio de número 24 da quinta temporada) representa um marco histórico ao apresentar o primeiro casamento homoafetivo entre personagens femininas em uma série de animação para televisão. Inclusive, no livro *End of an Era* (MCDONELL, 2020)³⁹, é relatado o quanto Rebecca Sugar e sua equipe envolvida na produção lutaram para transformar em realidade o sonho de incluir a cena do casamento entre duas personagens femininas na série. No livro são detalhados os diversos percalços enfrentados pela equipe e também são apresentados esboços e desenhos do casamento feitos desde 2014, bem antes da ideia finalmente se concretizar em 2018 (Figura 16). O figurino escolhido para as personagens indica não apenas a celebração de sua união, mas também promove a subversão de normas tradicionais de gênero e sexualidade e a reafirmação de suas identidades individuais. Nessa sequência, Safira usa um penteado diferente do usual com seu cabelo preso e traça um elegante smoking, rompendo com expectativas convencionais de

³⁸ HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

³⁹ MCDONNELL, Chris. *End of an era*. Abrams. EUA, 2020.

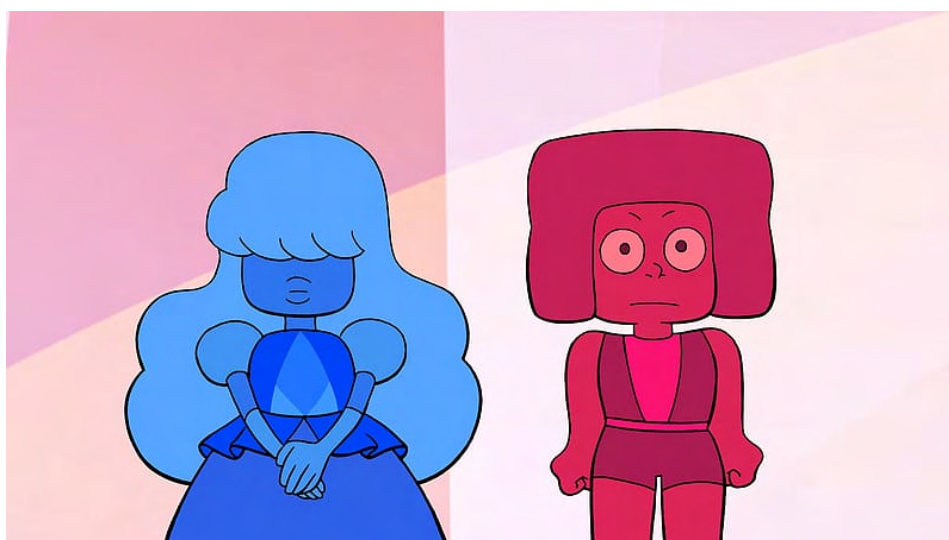
feminilidade. Já Rubi, utiliza um vestido de noiva fluído e delicado além de uma tiara com flores que adorna seus cabelos, contrastando com o seu visual habitual que tende a ser interpretado como tipicamente *desfeminilizado*, ou ainda, masculino. (Figuras 17 e 18).

Figura 16 - Arte conceitual do casamento de Rubi e Safira por Rebecca Sugar



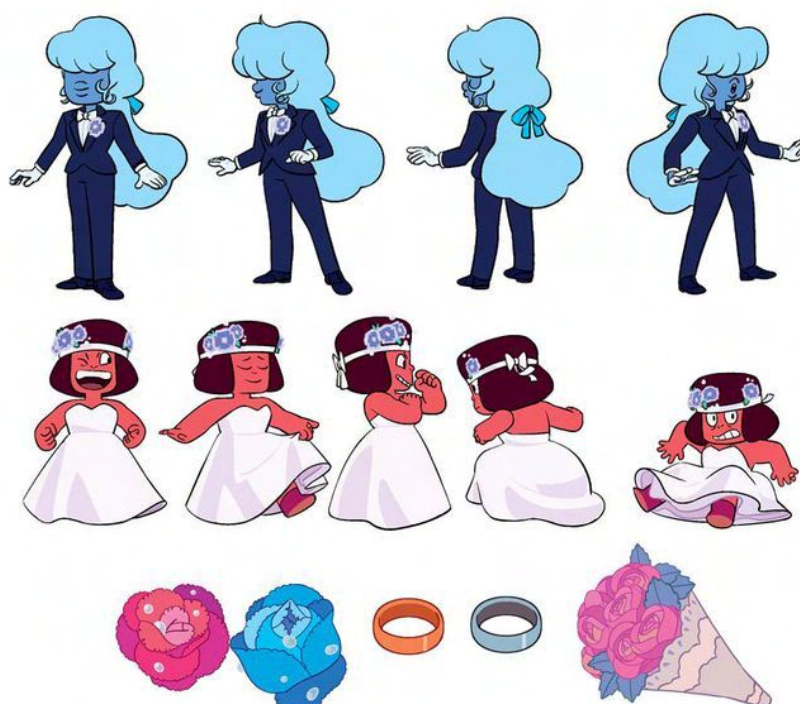
Fonte: Imagem do site da revista Vulture. Publicação do 6 de outubro de 2020, por Chris McDonnell.

Figura 17 - Visual usualmente adotado pelas personagens Rubi e Safira durante a série



Fonte: Captura de tela do seriado animado *Steven Universe*, episódio 22 da segunda temporada, de Rebecca Sugar (2016).

Figura 18 - Design de vestuário das personagens Rubi e Safira para a cerimônia de casamento



106

Fonte: Imagem do site da revista Vulture. Publicação do 6 de outubro de 2020, por Chris McDonnell.

Também é fundamental reconhecer que o design de figurino nesse episódio não só confronta normas sociais ligadas a gênero e sexualidade, mas também atua como uma ferramenta estratégica para driblar a censura anti-LGBTQ+. A animação tem sido alvo de boicotes e censuras em diversos países devido à sua abordagem de questões relacionadas à sexualidade e ao gênero⁴⁰. Em alguns contextos, uma das estratégias de censura adotadas foi a caracterização e tratamento da personagem Rubi como indivíduo masculino, com o intuito de reforçar uma leitura heteronormativa de sua relação com Safira. Para contornar tais restrições, Rebecca Sugar recorreu à subversão dos códigos tradicionais de vestimenta masculina e feminina, transformando o figurino em um recurso narrativo capaz de preservar e legitimar a representação explícita da relação homoafetiva entre as duas personagens. Inclusive, essa é uma questão muito importante para Sugar e ela confirma esse fato quando diz⁴¹

⁴⁰ Informação disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2016/jan/12/steven-universe-censorship-cartoon-networks-lgbtq>. Acesso em: 10 nov. 2025. (THURM, 2016).

⁴¹ Informação disponível em: <https://variety.com/2018/tv/news/steven-universe-rebecca-sugar-cartoon-network-1202865636/>. Acesso em: 10 nov. 2025. (HORST, 2018).

“Normalmente o casal é composto por um homem e uma mulher. Mas não é mostrado que o amor pode existir entre dois homens ou duas mulheres. Eu quis criar histórias de amor com igualdade de oportunidades para as crianças.”

Também, para essa pesquisa é fundamental mencionar a animação *Frozen* (2013), produzida pela Disney. Nessa obra a moda e o design de figurino não apenas ajudam a situar a história em um contexto inspirado em culturas nórdicas e escandinavas, mas também refletem a personalidade, desenvolvimento, estado emocional e os vínculos entre os personagens⁴². *Frozen* foi capaz de produzir uma das transformações de figurino mais icônicas e memoráveis da história da animação.

Inclusive, o próprio diretor de arte de *Frozen*, Mike Giaimo, descreve o filme como “o filme de animação em CG com os figurinos mais elaborados já feitos até hoje.” (GILLMORE, 2021). A produção colaborou com a designer Jean Gillmore a fim de criar um visual “icônico” e “suntuoso”, como a própria descreve. Para a artista, “O figurino, portanto, diz respeito exclusivamente ao entretenimento, aprimorando a legibilidade e a personalidade do personagem” (GILLMORE, 2021). A moda teve um papel tão importante na construção da identidade visual dos personagens que Gillmore, em entrevista concedida ao *Tyranny of Style* em 2021, afirmou ter se inspirado nas criações da grife Dior.

Até a famosa sequência em que é apresentada a música *Let it go*, a personagem Elsa veste um traje formal e sofisticado de rainha, composto por um vestido azul-escuro com corpete rígido, mangas longas e pretas, luvas, cabelo trançado preso rente a sua cabeça, uma capa pesada na cor púrpura e detalhes bordados inspirados no *rosemaling* norueguês. Essa vestimenta reflete sua postura contida, o peso avassalador de suas responsabilidades e o esforço constante para suprimir seus poderes. A sensação é de que esse figurino está sufocando a personagem. As cores sóbrias, o cabelo bem preso e as linhas fechadas de seu figurino reforçam a ideia de autocontrole, repressão e isolamento, elementos que marcam o seu cotidiano vivido no castelo em *Arendelle*.

Quando decide se exilar e finalmente aceitar quem realmente é, Elsa dá início ao seu processo de transformação. Durante a canção *Let It Go*, ela solta sua capa como se tirasse um peso de suas costas, se desfaz de sua coroa, que é o mais imponente símbolo de realeza, solta os cabelos e, com um dos gestos mais marcantes da história da animação, cria magicamente

⁴² Informação retirada da entrevista concedida por Gillmore Jean à revista *Tyranny of Style* em 2021. Disponível em: <https://tyrannyofstyle.com/costume-design-animation-disney-frozen/>. Acesso em 10 nov. 2025. (GILLMORE, 2021).

um novo vestido. A equipe de animadores destaca que o objetivo era fazer com que, no instante em que Elsa soltasse o coque, seu cabelo assumisse o novo penteado, enfatizando a transição da personagem e oferecendo ao público uma metáfora visual desse momento⁴³.

O novo traje da personagem se caracteriza por uma silhueta muito mais fluida, com um corpete cintilante em tons de azul claro, uma fenda na saia que traz mais liberdade de movimento e sensualidade e uma capa transparente meticulosamente produzida pelos seus cristais de gelo, servindo como uma extensão de seus próprios poderes. Essa mudança de figurino não é apenas estética, ela simboliza a libertação de Elsa de todas as expectativas e medos que outrora a aprisionavam⁴⁴. Seu novo visual expressa leveza, confiança, libertação e a decisão de viver sem se esconder ou se deixar ser subjugada. A transformação também marca a passagem de Elsa de uma figura rígida e contida para alguém que se reconcilia com sua essência, tornando o figurino um espelho visual de seu arco emocional (Figura 19).

Figura 19 - Vestuário de Elsa antes e depois de sua transformação



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de captura de tela do filme *Frozen* (2013), de Chris Buck e Jennifer Lee.

Em *Persépolis* (2007), dirigido por Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud, a moda também não aparece apenas como um componente estético, mas como linguagem visual capaz de representar contextos históricos, choques culturais e transformações identitárias. O

⁴³ Informação disponível em: <https://disneyanimation.com/technology/elsas-hair-journey/>. Acesso em: 10 nov. 2025. (ELSA'S..., 2019)

⁴⁴ Informação disponível no documentário *The Story of Frozen: Making a Disney Animated Classic*, de Rudy Bednar (2014). (THE STORY..., 2014).

figurino acompanha cada etapa da vida da personagem Marjane, atuando como um reflexo direto da relação com o mundo ao seu redor e revelando como a roupa pode se tornar um campo de disputa entre opressão e resistência.

No início do filme, durante a infância de Marjane no Irã pré-Revolução Islâmica, o vestuário ainda apresenta uma certa diversidade. Roupas de cortes mais soltos, cabelos descobertos e uma atmosfera de multiplicidade cultural apontam para um período em que a moda era, até certo ponto, livre. Entretanto, após a revolução de 1979, a imposição do hijab e do uso de vestimentas longas e de cores escuras torna a moda uma ferramenta de controle ideológico. O preto se torna predominante nas ruas e passa a simbolizar a uniformização e o apagamento das individualidades, evidenciando a tensão entre as normas sociais e os desejos íntimos da protagonista. Inclusive, no relatório *The compulsory hijab in the islamic republic of Iran*⁴⁵ é destacado o fato de que a imposição do hijab viola tanto os direitos humanos fundamentais quanto o direito internacional ao privar as mulheres de seus direitos à vida privada, autonomia, liberdade de expressão, religião e autodeterminação. (ANEHAGEN *et al.*, 2022)⁴⁶.

No entanto, a partir do momento em que Marjane se muda para a Europa, a moda torna-se uma ferramenta de expressão, experimentação e autodefinição. Em Viena, ela passa a adotar penteados mais autênticos, jaquetas de couro, jeans e referências ao estilo punk, não apenas como um desejo de pertencer a um novo ambiente cultural, mas também como afirmação de autonomia. Essa mudança de estilo exprime o início de uma fase de busca identitária, em que o vestuário se torna símbolo de liberdade e expressão da individualidade, contrastando com a rigidez e repressão vivenciadas no Irã.

Contudo, ao retornar ao seu país de origem Marjane se vê mais uma vez angustiada devido às restrições impostas pelo regime. Novamente obrigada a usar o hijab, ela começa a pensar em formas sutis de resistir à opressão. Ela realiza pequenos ajustes na forma de vestir; maquiagens discretas e gestos contidos que, ainda que possam parecer passar despercebidos, revelam sua individualidade. Nesse sentido, o vestuário dos personagens deixa de ser apenas um indicador de pertencimento cultural e passa a representar também a luta pela expressão da identidade dentro de um contexto de coerção (Figura 20).

⁴⁵ Em tradução livre “O uso compulsório do Hijab na República Islâmica do Irã”.

⁴⁶ ANEHAGEN et al. The compulsory hijab in the islamic republic of Iran. IN: Human Rights And Democracy Clinic. PT.II, 2022. Disponível em: <https://ehs.se/en/wp-content/uploads/sites/2/2022/04/the-compulsory-hijab-in-the-islamic-republic-of-iran-report-5mr445.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2025.

Figura 20 - Vestuário dos personagens em Persépolis



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de captura de tela do filme *Persépolis* (2007), de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud.

O emprego do preto e branco na animação intensifica e salienta esse discurso. A ausência de cor não suprime a expressividade das roupas, e sim, faz com que o figurino seja visualizado claramente. O véu preto sob um fundo branco provoca um impacto imediato, tornando a rigidez e o cerceamento incontestável aos olhos do espectador. Por outro lado, nas cenas que se passam durante o exílio europeu, mesmo dentro de um contexto estético monocromático, é possível notar uma maior variedade de cortes e texturas, sugerindo maior liberdade e experimentação. Detalhes sutis, como um batom ou uma mudança no penteado, rescindem com a monotonia visual e atuam como símbolo de resistência, ainda que pouco perceptíveis. Inclusive, Barnard aponta, em seu livro *Moda e Comunicação* (1966, p. 41–42)⁴⁷, o uso da indumentária como forma de resistência ao afirmar que

A moda e a vestimenta são usadas não apenas para constituir e comunicar uma posição nessa ordem social, mas também para desafiar e contestar posições de poder relativo dentro dela. As ideias, crenças e valores dos grupos, que são expressos por meio da moda e do vestuário e que são utilizados para desafiar as crenças, valores, ideias e experiências de outros grupos, podem ser chamados de ideologias desses grupos.

Assim sendo, em *Persépolis*, a moda não é um acessório, mas um recurso narrativo e político fundamental. Por meio dos trajes dos personagens, o filme aborda tópicos importantes

⁴⁷ BARNARD, Malcolm. *Moda e Comunicação*. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

como a tensão entre as imposições coletivas e a liberdade individual, refletindo a trajetória de Marjane entre a opressão, o exílio e a reconstrução de sua própria identidade. Ao converter o figurino em linguagem, a animação revela como a moda pode condensar história, cultura, resistência política e subjetividade em um mesmo elemento visual.

Em *Iwájú* (2024), a primeira série pan-africana produzida pela Disney, a moda e o design de figurino compõem parte essencial da narrativa, refletindo a identidade cultural de Lagos e a mescla entre tradição e futurismo. Segundo o designer de produção Hamid Ibrahim⁴⁸ “Uma das maneiras pelas quais muitas pessoas se identificam como africanas é pelo que vestem; pelo seu modo tradicional de se vestir. Em Lagos, muitos usam estampas *Ankara*, que são padrões com muitas cores.”. A série promove um contraste marcante entre os diferentes espaços sociais da cidade. Na ilha, onde vive a classe abastada, predominam trajes com linhas retas, cores sóbrias e formas mais angulares que aludem à rigidez e controle, características especialmente visíveis no figurino do pai de Tola, Sr Martins, cuja silhueta mais quadrada remete à ordem e disciplina. (Figura 21). Já na *Mainland*, as roupas em sua maioria possuem cores vibrantes, tecidos estampados inspirados no *Ankara* e formas mais fluídas e dinâmicas, transmitindo características como a criatividade e o entusiasmo das comunidades populares, além de evocar um senso de pertencimento e coletividade.

Figura 21 - Vestuário do Sr. Martins em Iwájú



Fonte: Captura de tela da série animada *Iwájú*, Episódio 1, de Olufikayo Ziki Adeola (2024).

⁴⁸

Informação disponível em: https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/documents/iwaju_production_brief_final_02-22-24_eb3328bf.pdf . Acesso em: 10, nov. 2025. (IWAJÚ, 2024)

É nítido que a composição visual dos personagens está intimamente conectada ao design de seus figurinos. Tola, por exemplo, utiliza roupas com formato mais arredondado, enfeites de conchas de búzios e o tecido na cor índigo, tradicionalmente associado à riqueza e herança cultural na Nigéria⁴⁹. Esses elementos reforçam seu caráter inocente bem como a ligação com as raízes de Lagos. Kole, por outro lado, traja roupas com estampas hexagonais, um meio-termo visual entre a rigidez da ilha e a organicidade da *Mainland*, representando sua posição como um elo entre essas duas realidades (Figuras 22 e 23).

Figura 22 - Vestuário de Tola e Kole no primeiro episódio de Iwajú



Fonte: Captura de tela da série animada *Iwajú*, Episódio 1, de Olufikayo Ziki Adeola (2024).

⁴⁹ Informação disponível no documentário *Iwajú: A day ahead*, de Megan Hardin (2024). (IWAJÚ, 2024a)

Figura 23 - Poster oficial de Iwajú



Fonte: Poster oficial de *Iwajú*, disponível no site da Disney Plus.

O cuidado com a moda em *Iwájú* é resultado de uma pesquisa melindrosa. Inclusive, a equipe de produção trabalhou com a animadora e fashion designer nigeriana Adebimpe Adebambo com a finalidade de garantir a autenticidade e uma caracterização única para os trajes⁵⁰. Uma ampla seleção de tecidos de referência foi enviada à Cinesite, acompanhada de fotografias, paletas de cores e sugestões de materiais. Segundo a própria Cinesite (IWAJÚ, 2024b), a equipe de design de *assets* desenvolveu diversos padrões e estampas de estética tradicional, que podiam ser combinados livremente para compor um patchwork vibrante e rico

⁵⁰

Informação disponível em: https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/documents/iwaju_production_brief_final_02-22-24_eb3328bf.pdf. Acesso em: 10, nov. 2025. (IWAJÚ, 2024c) e no documentário *Iwájú: A day ahead*, de Megan Hardin (2024). (IWAJÚ, 2024a)

em cores. Observa-se que os figurinos incorporaram elementos culturais como padrões *Igbo*, tecidos tradicionais e o uso das típicas túnicas *agbada*, amplas e esvoaçantes, usadas pelo povo *Iorubá* na África Ocidental. Inclusive, foram realizadas simulações físicas de movimento para que as roupas se integrassem naturalmente à estética do mundo futurista da série⁵¹. Essa integração também é perceptível na ambientação da obra, em que os mercados da *Mainland* são representados como explosões de cor e os tecidos e estampas não apenas trajam os personagens, mas permeiam todos os cenários, proporcionando a construção uma unidade visual que reforça a riqueza cultural de Lagos e remete à ancestralidade mesmo em contexto futurista.

Outro exemplo de animação africana que ilustra o ponto defendido neste trabalho é *Kizazi Moto: Generation Fire* (2023), que consiste em uma série de curta-metragens produzidos pela Triggerfish. É indubitável que o design de figurino ocupa um papel central na construção da narrativa e na identidade visual de cada episódio. Por ser uma antologia desenvolvida por equipes criativas de diferentes países africanos como, por exemplo, África do Sul, Nigéria, Quênia, Zimbábue, Uganda e Egito, cada história conta com trajes profundamente conectados às tradições, estilos e simbolismos culturais de sua região originária. Essas escolhas não se limitam a criar visuais atrativos para o público, mas também carregam significados históricos, espirituais e culturais que enriquecem o enredo. Em *Mkhuzi: The Spirit Racer*, por exemplo, é possível perceber a fusão entre referências da cultura zulu e a estética dinâmica proveniente do *anime*, com máscaras e adornos que expressam tanto herança ancestral quanto conectam a história a um contexto futurista (Figura 24). Já no episódio *Mukudzei*, é notória a forte inspiração na mitologia e na história do Zimbábue em trajes que salientam a grandiosidade e a carga simbólica do universo futurístico apresentado (Figura 25).

⁵¹ Informação disponível em: <https://cinesite.com/iwaju-three/>. Acesso em: 10 nov. 2025. (IWAJÚ, 2024b)

Figura 24 - Vestuário dos personagens no episódio Mkhuzi: The Spirit Racer



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de captura de tela do seriado animado *Kizazi Moto: Generation Fire*, episódio *Mkhuzi: The Spirit Racer*, de Simangaliso 'Panda' Sibaya e Malcolm Wope (2023).

Figura 25 - Vestuário dos personagens no episódio Mukudzei

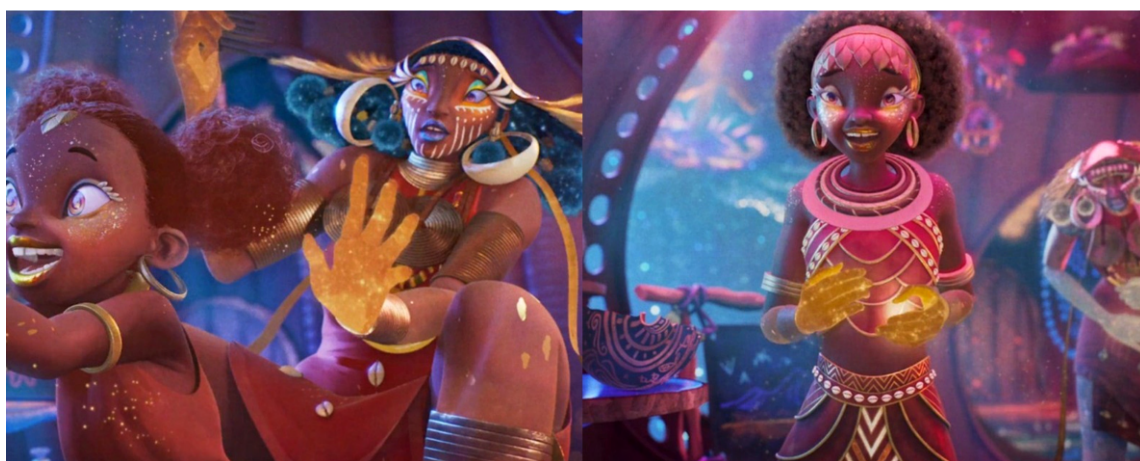


Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de captura de tela do seriado animado *Kizazi Moto: Generation Fire*, episódio *Mukudzei*, de Tafadzwa Hove e Pious Nyenyewa (2023).

No episódio Enkai, ambientado em um contexto que dialoga com mitologias do Quênia e com a noção cosmológica da deidade criadora (como Enkai/Ngai entre os Kikuyu), nota-se que os trajes de personagens como a jovem protagonista e sua mãe divina evocam concomitantemente aspectos ancestrais e futuristas. Assim, a mãe apresenta vestes com cortes longos, drapeados fluidos e tecidos com tonalidades terrosas, aludindo a terra e a criação,

juntamente com detalhes metálicos, enfeites de búzios, linhas geométricas e elementos luminescentes que remetem ao espaço e ao cosmos. Já Enkai, sua filha, traja uma túnica ou vestuário mais simples, porém adornada com peças simbólicas inspiradas nas folhas e ramos da árvore Mugomo, sagrada na mitologia Kikuyu⁵², adereços dourados e cores terrosas que remetem à vida. Esses elementos de figurino refletem a temática central do episódio, a criação, a renovação e o legado, reforçando o vínculo entre o sagrado e o humano, entre mitologia e tecnologia, entre rito e futuro (Figura 26).

Figura 26 - Vestuário dos personagens no episódio Enkai



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens de captura de tela do seriado animado *Kizazi Moto: Generation Fire*, episódio *Enkai*, de Ng'endo Mukii (2023).

Esse cuidado em relação ao design dos figurinos também evita o risco de apropriação superficial. Cada elemento visual é trabalhado minuciosamente com consciência de seu significado e contexto, preservando a autenticidade e conferindo o devido respeito às referências originais e ancestrais. Dessa maneira, a moda na série é empregada como um veículo de empoderamento cultural, capaz de representar e homenagear identidades, projetando imaginários africanos para um contexto futuro⁵³. Ao mesmo tempo, a multiplicidade estética entre os episódios mantém o espectador constantemente imerso em

⁵² Informação disponível em:

<https://www.okayafrica.com/kizazi-moto-generation-fire-is-bringing-african-animation-to-more-disney-fans/271534>. Acesso em: 10 nov. 2025. (GAUR, 2023).

⁵³ Informação disponível em:

<https://www.okayafrica.com/kizazi-moto-generation-fire-is-bringing-african-animation-to-more-disney-fans/271534>. Acesso em: 10 nov. 2025. (GAUR, 2023).

experiências novas, desde uma texturização ultra-realista até propostas mais estilizadas e poéticas. Assim, em *Kizazi Moto: Generation Fire*, a moda e o design de figurino ultrapassam a função decorativa e se tornam parte essencial da narrativa, da performance e da representação cultural. Cada traje conta uma história conectando elementos como, passado e futuro, tradição e inovação, reforçando que a vestimenta, quando tratada como extensão da narrativa, é capaz de ressaltar tanto a força da identidade quanto a emoção do imaginário.

6. CONCLUSÃO

Ao longo desta análise, foi possível observar que a moda nas animações ultrapassa a função meramente ornamental e assume um papel indispensável na construção de significados narrativos, culturais e simbólicos. A partir de exemplos oriundos de diferentes contextos geográficos e estilísticos, constatou-se que o design de figurino participa ativamente da elaboração do universo estético, histórico e psicológico das obras, contribuindo para a construção de identidades individuais e coletivas, a diferenciação de classes sociais, a ambientação temporal e a expressão de subjetividades. A moda, portanto, deve ser compreendida como linguagem visual estruturante e como um recurso narrativo de enorme potencial expressivo.

A liberdade criativa oferecida pelo campo da animação potencializa ainda mais essa função. Diferentemente do cinema *live-action*, em que há limitações materiais e técnicas, a animação permite explorar estilos, materiais e proporções sem restrições, transformando o figurino em um elemento capaz de representar conceitos abstratos, tensionar normas sociais e propor novos imaginários que extrapolam a realidade. Além disso, ao analisar as obras selecionadas para esta monografia, foi possível demonstrar como a moda pode transcender a tela e impactar diretamente culturas juvenis, indústrias criativas e tendências globais, reafirmando seu papel como elemento central no diálogo entre arte, sociedade e identidade.

Ademais, as animações escolhidas exemplificam de que maneira a moda pode traduzir visualmente conflitos sociais, emocionais e políticos, simbolizando transformação e resistência. O figurino revela-se, nesses casos, um instrumento valioso para a construção de mundos e de afirmação de valores identitários, inclusive no enfrentamento de normas sociais e estruturas de poder. É evidente que o design de figurino dos personagens de animações possui a capacidade de condensar heranças culturais, contextos históricos e imaginários

futuros, atuando como meio de resistência política, empoderamento coletivo e preservação de identidades.

Dessa forma, as análises apresentadas reafirmam que a moda no cinema e nas séries de animação não pode ser relegada a um papel secundário, ou mesmo, superficial. Pelo contrário, ela na verdade constitui um eixo imprescindível na estruturação da narrativa audiovisual, capaz de articular história, cultura, estética e política em um único elemento visual. Ao compreender o figurino como linguagem, abre-se um campo fértil para que sejam realizadas investigações interdisciplinares que unem estudos de moda, design de figurino, teoria do cinema, semiótica e estudos culturais. Assim, reconhecer a moda como ferramenta narrativa é não apenas ampliar a leitura estética das animações, mas também compreender os modos como participam ativamente na construção de significados sociais e culturais contemporâneos.

Embora este trabalho tenha tido como objetivo apresentar uma análise ampla sobre a relação entre moda e cinema de animação, é necessário reconhecer algumas limitações. A principal delas é o recorte adotado, com maior ênfase nas produções em animação 2D, o que acabou não possibilitando uma exploração aprofundada de outras técnicas, como o stop motion e a animação 3D. Essa escolha se deu, sobretudo, devido à maior disponibilidade de fontes teóricas e análises críticas acerca da moda na animação 2D digital, em detrimento a outras técnicas de animação.

Também, a predominância de obras japonesas na amostra analisada não se deve à ideia de que a moda seja mais relevante nessas animações e sim, à maior disponibilidade de materiais de pesquisa sobre esse contexto. Contudo, reconhece-se que seria enriquecedor incluir futuras análises voltadas às produções de outras regiões, em especial as latino-americanas, cuja abordagem estética e simbólica do figurino de personagens animados permanece ainda pouco explorada.

Ainda, a carência de estudos acadêmicos e referências que tratam da moda especificamente no cinema de animação representou um desafio metodológico considerável. Sendo assim, fez-se necessária a adaptação de teorias provenientes tanto dos estudos de moda quanto do cinema, transpondo-as para o universo do cinema de animação. Essa escassez reforça a necessidade de ampliar as investigações nesse campo, especialmente em contextos culturais diversos.

Diante dessas considerações, espera-se que este trabalho possa incentivar pesquisas

mais abrangentes, a fim de estender a análise a diferentes técnicas de animação, contextos regionais e abordagens teóricas. Portanto, pretende-se desenvolver estudos que aprofundem o diálogo entre moda, design de figurino e linguagem cinematográfica, explorando dimensões que não puderam ser contempladas neste ensaio.

Figura 27 - Ficção nas passarelas



Fonte: Colagem de autoria própria com imagens retiradas da internet

REFERÊNCIAS

ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES (AMPAS). **Costume Design: Defining Character**. 2014.

A INFLUÊNCIA de Akira na moda e no streetwear. **Sivasdescalzo**. Disponível em: <https://www.sivasdescalzo.com/pt/blog/akira-s-influence-on-fashion-and-streetwear-pt>. Acesso em: 10 nov. 2025.

ANEHAGEN *et al.* **The compulsory hijab in the islamic republic of Iran**. IN: Human Rights And Democracy Clinic. PT.II, 2022. Disponível em: <https://ehs.se/en/wp-content/uploads/sites/2/2022/04/the-compulsory-hijab-in-the-islamic-republic-of-iran-report-5mr445.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2025.

ARRUDA, Lilian. **Entre Tramas, Rendas e Fuxicos: O Figurino na Teledramaturgia da TV Globo**. São Paulo: Editora Globo, 2007.

BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BATTISTI, Francisleth Pereira. **Moda e figurino: Unilateralidade**. IN: 1º ENCONTRO PARANAENSE DE MODA, DESIGN E NEGÓCIOS. 2009, Maringá.

BRUZZI, Stella. **Undressing cinema: Clothing and identity in the movies**. 1. ed. London: Routledge, 1997.

CAPA oficial de NANA x Vivienne Westwood: colaboração de 25 anos. **Hypnotique**, 7 out. 2025. Disponível em: <https://hypnotique.com.br/news/capa-oficial-de-nana-x-vivienne-westwood-colaboracao-de-25-anos/>. Acesso em: 10, nov. 2025.

CLASSIC Japanese 80s Anime Movie: Akira's Influence on Streetwear. **Catori Clothing**, 1 dec. 2021. Disponível em: https://catoriclothing.com/blogs/catori-clothing/akira-influence-on-anime-streetwear?srsltid=AfmBOors4Em7TRluqbcZfhH3q3SY58PEfJl_4jh7pjBXfoBk2CFzGthy. Acesso em: 10 nov. 2025.

COSTA, Francisco Araújo da. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do imaginário**, Porto Alegre, v. 7, n. 8, p. 38-41, ago. 2002.

ELSA'S Hair Journey. **Disney Animation**, ago. 2019. Disponível em: <https://disneyanimation.com/technology/elsas-hair-journey/>. Acesso em: 10 nov. 2025.

ECO, Umberto *et al.* **Psicologia do Vestir**. 2ª edição. Tradução de José Colaço. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

FADZILI, Lini Lis Aisya; MUHARAM, Norhasheila. Exploring female character costumes and representation in cartoon network's adventure time. **International Journal of Art and Design (IJAD)**, v. 9, n. 1/SI, p. 11-25, 2025.

GAUR, Ryan. 'Kizazi Moto: Generation Fire' is Bringing African Animation to More Disney Fans. **Okayafrica**, 27 jun. 2023. Disponível em: <https://www.okayafrica.com/kizazi-moto-generation-fire-is-bringing-african-animation-to-more-disney-fans/271534>. Acesso em: 10 nov. 2025.

GILLMORE, Jean. Costume Design in Animation – Disney's Frozen. Entrevista concedida à revista **Tyranny of Style**. 22 jul. 2021. Disponível em: <https://tyrannyofstyle.com/costume-design-animation-disney-frozen/>. Acesso em 10 nov. 2025.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HORST, Caleb. 'Steven Universe' Thrills Fans With Emotional July Story Arc. **Variety**. 5 jul. 2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/tv/news/steven-universe-rebecca-sugar-cartoon-network-1202865636/>. Acesso em: 10 nov. 2025.

IWAJÚ: A day ahead. Direção: Megan Harding. Produção: Amy Astley e Beth Hoppe. Nigéria/EUA, 2024a. Disney Plus.

IWAJÚ Case Study Part 3 - Cultural Accuracy. Cinesite, 2024b. Disponível em: <https://cinesite.com/iwaju-three/>. Acesso em: 10 nov. 2025.

IWAJÚ production information, 2024c. Disponível em: https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/documents/iwaju_production_brief_final_02-22-24_eb3328bf.pdf. Acesso em: 10, nov. 2025

JING, Jiayi. **Analysis of Fashion in Film and Television Works**. IN: 2021 INTERNATIONAL CONFERENCE ON SOCIAL DEVELOPMENT AND MEDIA COMMUNICATION (SDMC 2021). Atlantis Press, 2022. p. 1502-1505.

KALMAKURKI, Maarit. Digital character costume design in computer-animated feature films. **Näyttämö ja tutkimus**, v. 9, p. 243–246, 2022.

KALMAKURKI, Maarit. **Digital character costume design in computer-animated feature films**. Tese (Doutorado em Cenografia e Design de Figurino) – Aalto University School of Arts, Espoo, 2021.

LANDIS, Deborah Nadoolman. **Filmcraft: costume design**. Lewes: Ilex Press, 2012.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

MCDONNELL, Chris. **End of an era**. Abrams. EUA, 2020.

NOVAIS, Lays. JoJo's Bizarre Adventure brilha no Met Gala 2025 com homenagem de Alton Mason. **Animes**, 7 mai. 2025. Disponível em: <https://animes.com.br/jojo-alton-mason-met-gala-2025/>. Acesso em 10 nov. 2025.

ROCHA, Izabela Louzada Amaral. **Arlequina e sua emancipação fantabulosa nas telas do cinema: A importância da caracterização para o empoderamento de personagens**

femininas. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

SIMMEL, Georg. Fashion. **The American Journal of Sociology**, Vol. 62, Nº. p. 541-558, 6 mai. 1957.

SVENDSEN, Lars. **Moda: uma filosofia**. Editora Schwarcz SA, 2010.

SYNTAX, Holly. The Fashionable World of JoJo's Bizarre Adventure. **OFF BLXXK Magazine**, 28 mar. 2024. Disponível em: <https://www.offblxxkmag.com/fashion?author=6784966bc410d218cdd99d3c#show-archive>. Acesso em 10 nov. 2025.

THE STORY of Frozen: Making a Disney Animated Classic. Direção: Rudy Bednar. Produção: Cole Kazdin. EUA. Produzido por Lincoln Square Productions. 2014. Prime Video.

THURM, Eric. Steven Universe censorship undermines Cartoon Network's LGBTQ progress. **The guardian**, 12 jan. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2016/jan/12/steven-universe-censorship-cartoon-networks-lgbtq>. Acesso em: 10 nov. 2025.

VIZMEDIA, **Message from Hirohiko Araki - JoJo's Bizarre Adventure and Fashion**. Youtube, 7 out. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r2FHRUjBI6Q>. Acesso em: 10 nov. 2025.

YAZAWA, Ai. **Creating Cool Shoji Beat's Interview With NANA Creator Ai Yazawa**. Entrevista concedida à revista Shoji Beats. Entrevistadores: Eric Searleman e Jennifer Morgan. Shoji Beat, fev. 2006. Republicado em NANA-NANA.net. Disponível em: <https://nana-nana.net/news51.html>. Acesso em: 10 nov. 2025.

YIN, Fenghui. Analysis of the Role of Costume Design in Shaping the Characters of Film and Television. **Frontiers in Art Research**, v. 5, n. 6, p. 58-63, 2023.

ZHU, Yuxuan; LIU, Xingyu. **The Research on the Popularity of Vivienne Westwood Visual Effects Advertising in 2021 and 2022**. In: 2022 International Conference on Science Education and Art Appreciation (SEAA 2022). Atlantis Press, p. 1182-1191, 2022.