

# O FIGURINO DE GWEN STACY E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O EMPODERAMENTO DA PERSONAGEM

*The Gwen Stacy's and Its Contributions To The Character's Empowerment*

Melo, Maria Eduarda; Bacharel; Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, maria.melo@unifebe.edu.br<sup>1</sup>  
Lenzi, Gabriela Poltronieri; Doutora; Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, gabriela.lenzi@unifebe.edu.br<sup>2</sup>

**Resumo:** O figurino cinematográfico é considerado uma ferramenta para a construção da narrativa e identidade do personagem. Nos filmes de animação, as roupas utilizadas pelas super-heroínas, são capazes de trazer à tona a sexualização do corpo feminino, contudo, podem também exercer papel fundamental no empoderamento. Esta Investigação teve como objetivo geral analisar o figurino de Gwen Stacy, do filme “Homem-Aranha no Aranhaverso”, e sua relação com o empoderamento feminino da personagem.

**Palavras chave:** Figurino; moda; filme de animação; empoderamento feminino; super-heroína.

**Abstract:** The cinematographic costume is considered a tool for constructing the character's narrative and identity. In animated films, the clothes worn by superheroines are capable of bringing to light the sexualization of the female body, however, they can also play a fundamental role in empowerment. This Investigation had the general objective of analyzing Gwen Stacy's costume, from the film “Spider-Man into the Spider-Verse”, and its relationship with the character's female empowerment.

**Keywords:** Costume; fashion; animated film; female empowerment; Superhero.

## Introdução

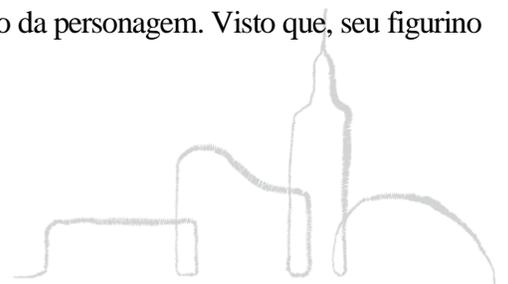
O figurino compõe um papel fundamental na construção da narrativa de personagens, pois estabelece “condições socioculturais de uma determinada época através de uma análise reflexiva concernente ao momento histórico de sua produção, tornando-se um importante referencial de seu tempo.” (GUIMARÃES; RIBEIRO, 2019, p. 15). Desta forma, pode-se afirmar que o traje de cena se relaciona pela linguagem visual, mediante símbolos e, estabelece conexões, criando uma imagem que conta histórias, através do vestuário.

Assim, destaca-se que a imagem feminina é outro fator de discussão no contexto cinematográfico. No caso das super-heroínas dos filmes de animação possuem, historicamente, figurinos que sexualizam suas imagens por meio das vestimentas. Contudo, desde a década de 1980, com a intensificação das discussões sobre estereótipos de gênero, houve um crescente protagonismo feminino, no contexto da animação (MENDES, 2018) e, assim, debates relacionados à figura da mulher neste cenário.

Desta forma, esta pesquisa é resultado de um Trabalho de Conclusão de Curso para o curso de Design de Moda, apresentado no ano de 2023. Sendo um estudo de caso, propõe uma análise do figurino de Gwen Stacy, do filme “Homem-Aranha no Aranhaverso” de 2018, e sua relação com o empoderamento feminino da personagem. Visto que, seu figurino

<sup>1</sup> Graduada em Design de Moda pelo Centro Universitário de Brusque – UNIFEBE.

<sup>2</sup> Professora orientadora. Doutora em Ciências Sociais - Linha de Antropologia com enfoque em Design.



instiga questionamentos acerca de sua capacidade de empoderamento e condução de identidade da personagem, pois confronta a imagem tradicional das super-heroínas, comumente vistas em obras cinematográficas, dessa categoria.

Portanto, a pesquisa justifica-se pela necessidade de discussões acerca da sexualização feminina, por meio da imagem das super-heroínas de filmes animados, visto que são personagens presentes no imaginário da sociedade contemporânea, podendo influenciar na representatividade e empoderamento feminino. Nessa direção, considera-se fundamental que haja mais pesquisas relacionadas à moda e a produção de figurinos, pois eles são responsáveis por parte relevante da construção de identidade do personagem, refletindo também nos sujeitos, espectadores da obra. Além disso, salienta-se a falta de estudos voltados ao figurino de animação, cujo interesse perpassa às obras cinematográficas, podendo ser também empregados nas atuais tecnologias que, aspiram o metaverso, por exemplo.

Desse modo, tem-se como objetivo geral analisar o figurino de Gwen Stacy, do filme “Homem-Aranha no Aranhaverso”, e sua relação com o empoderamento feminino da personagem e, como objetivos específicos: a) compreender o contexto do figurino para uma narrativa cinematográfica; b) examinar a comunicação, linguagem e estética na construção do figurino da personagem Gwen Stacy e, c) interpretar os elementos aplicados no figurino da personagem Gwen Stacy, para o filme “Homem-Aranha no Aranhaverso”.

Quanto aos procedimentos metodológicos, a pesquisa de natureza aplicada, segue a abordagem qualitativa perante a problemática e possui caráter explicativo de acordo com os objetivos. Em relação aos procedimentos técnicos, tem-se: pesquisa documental, pesquisa bibliográfica e estudo de caso. Desta maneira, os dados coletados são de abordagem qualitativa, onde este tipo de pesquisa procura “entender ou interpretar os fenômenos em termos dos significados que as pessoas lhes atribuem” (GIL, 2021, p. 15).

Em relação ao referencial teórico, a pesquisa tem como principais autores em sua fundamentação; Castilho (2006); Oliveira (2006); Costa (2002); Lurie (1997); Nacif (2012); Teixeira (2015), que abordam e discutem questões de relevância para a temática apresentada. Ainda, quanto ao texto é subdividido nas seguintes seções: “Moda e Comunicação”, “Figurino como Ferramenta na Concepção de uma Narrativa Cinematográfica”, também sendo subdividida em “Figurino e Desenvolvimento de Personagens Animados”, e por último, “Sexualização e Empoderamento do Corpo Feminino por Meio da Vestimenta”.

### **Contextualização do Filme Homem-Aranha no Aranhaverso: A Personagem Gwen Stacy e seus Figurinos**

No decorrer do filme “Homem-Aranha no Aranhaverso”, Gwen Stacy utilizou apenas três figurinos (HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO, 2018). Nesta pesquisa, porém, se analisa, especificamente, o figurino de “Mulher-Aranha” da personagem, sendo ele um macacão com capuz cobrindo todo o seu corpo, a máscara e a sapatilha de balé, nas cores branco, preto e rosa com detalhes em um tom de verde-água.

Para a análise, levou-se em consideração aspectos gráficos da animação, traços psicológicos e

comportamentais da personagem e a correlação entre os elementos empregados no traje e os possíveis significados para a construção de sua imagem, considerando também fatores sociais e culturais. Assim, conforme proposto por Oliveira (2006), a leitura de imagem iniciou-se pela definição de linhas e a macroestrutura visual. Ainda, foram observados as cores e texturas do traje de heroína de Gwen Stacy.

Figura 1: Figurino de Gwen Stacy em Homem-Aranha no Aranhaverso



Fonte: <https://www.pinterest.jp/pin/2885187254812365/>, 2024

### Elementos de Caracterização do Figurino de Heroína de Gwen Stacy

A partir dos elementos observados no traje de heroína de Gwen Stacy, identificou-se recursos visuais que auxiliam na construção identitária e evidenciam as características da personagem. Para tanto, expõe-se no Quadro 1, os seguintes elementos de caracterização do figurino de Gwen Stacy no filme “Homem-Aranha no Aranhaverso” e suas possíveis simbologias analisadas através de pesquisa bibliográfica e documental:

Quadro 1 - Elementos do figurino de Gwen Stacy e suas aplicações e características

Elemento	Aplicações	Características simbólicas
<b>Aranha e Teia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Por meio do contraste entre as cores preto e branco.</li> <li>Estampas em formato de teias de aranha.</li> </ul>	Na simbologia, a aranha representa a criadora cósmica, a divindade superior ou o demiurgo (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2016). Na mitologia é considerada o feminino, a qual possui a capacidade de tecer o futuro, por isso sua teia é associada ao cordão umbilical (CAMPELLO, 2008).
<b>Cores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preto: parte do macacão fazendo contraste com o branco, acentuando linhas diagonais que sugerem <i>corset</i> e decote.</li> <li>Branco: parte superior do macacão, utilizado para contrastar com o preto.</li> <li>Ciano: aplicado na sapatilha e em detalhes da estampa, evidenciando as teias de aranha.</li> <li>Rosa/magenta: utilizado na máscara e em recortes na parte superior do figurino, gerando contraste com o rosto e com os olhos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Preto: significa poder, violência, elegância (HELLER, 2012). No figurino, contrasta com o branco, destacando seios, cintura e quadril.</li> <li>Branco: cor que remete a pureza, castidade, inocência, limpeza, simplicidade, modéstia, discrição e paz (PASTOUREAU, 2009). Como se trata da cor simbólica dos fantasmas, a heroína também é chamada de Aranha Fantasma. No figurino, é empregado em contraste com o preto, permitindo a sugestão de linhas diagonais que evidenciam as curvas do corpo feminino.</li> <li>Ciano: originado da palavra cianeto, um veneno tóxico (PASTOUREAU, 2009). No figurino, acentua a teia da aranha que picou Gwen.</li> <li>Rosa: atualmente, símbolo do feminino designando atributos como: charme, gentileza, sensibilidade, carinho, erotismo e sedução (HELLER, 2012).</li> </ul>
<b>Linhas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Linhas aplicadas em diversos sentidos, de especial modo no sentido diagonal verticalizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Linhas diagonais verticalizadas: aplicadas, particularmente, na região do busto, cintura e quadris, sugerindo um <i>corset</i> com decote que enaltece seios, cintura e quadris. Também podem ser vistas nos contornos dos olhos e da face, a qual afina e define. São associadas aos contrastes entre as cores.</li> </ul>

<b>Máscara e Capuz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Região da cabeça e da face.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscara: símbolo de identificação entre indivíduo e personagem (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2016). No figurino, assume cor branca delineada pelo rosa/magenta.</li> <li>• Capuz: desejo de tornar-se invisível. No figurino, pertinente para questões funcionais da personagem, visto que pretende passar despercebida.</li> </ul>
<b>Sapatilha de balé</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizada como calçado da heroína.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite a Ilusão de leveza e de movimento estratégico do corpo, além de ser mais um elemento que denota a feminilidade expressa no figurino.</li> </ul>
<b>Texturas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecido do traje da heroína.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traz referência aos quadrinhos (SOTO, 2018). Instiga a percepção áspera e aderente por meio da estampa em relevo triangular.</li> </ul>

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Por meio do exposto, observa-se, a construção de sentido e significado no figurino da personagem, a qual o discurso é marcado pelo contraste, seja pelas cores, linhas e texturas. Percebe-se que, através do traje de heroína de Gwen Stacy, há uma narrativa de encobrir para destacar o corpo, onde a composição dos elementos constituintes do figurino geram dualidade, em uma linguagem visual que exala feminilidade, pois demarca e sensualiza seu corpo e, ao mesmo tempo, tenta escondê-lo com um macacão que encobre da cabeça aos pés, sugestionando um "jogo de insinuar e recuar" sexualizando o corpo feminino (XIMENES, 2011, p. 27).

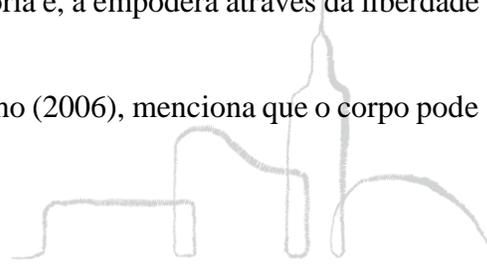
### **Figurino e Corpo Feminino: Funcionalidade, Sexualização e Empoderamento**

O figurino de Gwen Stacy analisado, compreende o uniforme de heroína e, por isso, deve atender também suas necessidades de mobilidade e flexibilidade, além de proteger seu corpo e conduzir sua identidade. Mesmo se tratando de uma animação, a associação visual deve obedecer às necessidades da personagem, que no filme, corresponde ao movimento e agilidade, que ela deve desempenhar.

Para Lurie (1997), um uniforme tem o poder de despertar confiança e dignidade, a nível físico e psicológico para o usuário e informa ao outro sobre essas características de quem o veste. Logo, observa-se que o uniforme de Gwen confere à personagem, uma nova identidade, posicionando-a no papel de heroína de superpoderes advindos dos aracnídeos, evidenciados em virtude dos elementos estéticos incorporados ao traje: as teias de aranha, desenhadas em recortes nas partes internas dos braços e dentro do capuz da roupa, a máscara com grandes olhos imitando o animal e o formato de patas de aranha, presentes nas linhas diagonais que envolvem o macacão dela.

Assim, compreender a linguagem visual das vestes da personagem possibilita a compreensão do seu posicionamento dentro da história e o grupo pertencente, o que é, de fato, uma das funções da roupa (SANT'ANNA, 2007). Deste modo, sua vestimenta tem ainda o propósito de diferenciá-la das demais pessoas, evidenciando a sua força e habilidades especiais, colocando-a no *status* de heroína, além de refletir a feminilidade, pois sua roupa é diferente dos outros super-heróis homens da mesma categoria e, a empodera através da liberdade de movimentos para executar as acrobacias que sua função exige.

Sabe-se que a roupa possui envolvimento direto com o corpo. Castilho (2006), menciona que o corpo pode



ser considerado um suporte de manifestações subjetivas mediante a variáveis de proporção e componentes formais, que compreendem por exemplo, “sua verticalidade, horizontalidade, espaço que ocupa” (CASTILHO, 2006, p. 51). Dessa forma, o traje utilizado por Gwen Stacy, caracteriza sua função e designa também gênero e idade. Seu corpo é de uma jovem adolescente, que possui entre 15 e 16 anos, que está em fase de desenvolvimento físico, psicológico e social. O filme não traz a idade dos personagens, contudo, pelas cenas e o ambiente escolar, pressupõe-se que tenha esta idade.

Assim, considera-se que seu figurino respeita fatores como idade e momento da vida e, conseqüentemente, questões voltadas ao gênero. Isso torna-se evidente nos aspectos do traje, que mesclam elementos joviais, como o capuz, mas também denotam as formas corporais da personagem, evidenciando certas partes do corpo que são naturalmente de um corpo feminino, como: seio, cintura e quadril. Embora seja um corpo ainda adolescente, prevalece o realce sobre os aspectos do corpo feminino. Conforme já mencionado, o figurino utilizado por Gwen cobre várias partes do corpo, porém cobrir um corpo pode denotar uma mensagem de sensualidade, uma vez que encobri-lo instiga a mente humana a imaginação acerca do conteúdo por baixo da roupa (CASTILHO, 2006), adquirindo significação por meio do vestuário, o qual atribui-lhe forma (GAGO, 2016).

Por outro lado, deve-se considerar para além da conotação sensual, a utilização do macacão ajustado à forma física como mecanismo de evidenciar a aparência muscular fortalecida do corpo, assim como é o caso dos super-heróis masculinos, como Super-Homem, Thor, Capitão América e muitos outros, que utilizam figurinos igualmente ajustados. Tal característica é observada no figurino do próprio Peter Parker, o Homem-Aranha original, cujo figurino adere ao corpo de tal forma, a ponto de tornar-se parte do indivíduo, como uma segunda pele. O figurino deve oferecer a estes heróis a liberdade de movimento em tecidos capazes de suportar tais articulações do corpo, aliando-se a estética do parecer forte e sobre-humano. Então, o que chama a atenção para a sensualização, não está somente no fato do macacão ser extremamente justo, mas também, nas linhas diagonais verticalizadas que induzem às formas acentuadas do corpo feminino.

Salienta-se ainda que, o traje de Gwen Stacy, nesse contexto de histórias de super-heroínas, é consideravelmente menos sexualizado do que os trajes de outras heroínas e, acredita-se que seu papel na trama é de maior igualdade de gênero. Essa combinação, entre figurino e características comportamentais da personagem, estimulam uma percepção de autonomia e empoderamento dessa heroína, ou seja, nota-se que o traje dela, funciona como um meio de empoderar a personagem, já que permite a ela a construção de uma identidade própria, minimizando aspectos erotizados do traje, como ocorre, comumente, no âmbito das super-heroínas, porém, também traz o reconhecimento de que se trata de uma mulher: informação relevante para gerar identificação entre personagem e espectador, gerando empoderamento ao público feminino que, passa a se enxergar na personagem.

Nessa direção, Massara (2012, p. 112), menciona que “a mulher não nasce psiquicamente como mulher”,

pois ser mulher é uma construção que se inicia logo na infância e na adolescência. Assim, a moda, aqui reconhecida na roupa, passa a ser um veículo da imagem do corpo, da qual, por meio de tecidos, recortes e costuras, “poderiam representar para algumas mulheres um caminho para a retomada do fio de sua feminilidade” (MASSARA, 2012, p. 116). Ao mesmo tempo que a moda permite essa aproximação da mulher biológica com o feminino social e cultural, ela também a limita em uma luta a qual a "moda sempre toma partido, ora ajudando as mulheres a ficarem mais livres, ora arregimentando obstáculos a essa liberdade através de roupas e acessórios limitantes" (STREY, 2000, p. 154).

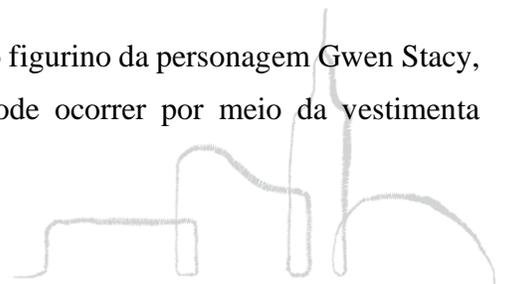
Há ainda, uma ideia de inferioridade feminina, que perpassa os séculos, e encontra-se associada à diferença física e sexual em relação ao masculino (MASSARA, 2012). Ainda que na ordem de crescimento social, de poder e de reconhecimento, o desejo é característico de ambos os gêneros, evidencia-se que “homens e mulheres não são igualmente 'encorajados' a lançar-se na corrida aos títulos e às posições” (LIPOVETSKY, 2000, p. 291). Portanto, revela-se que a imagem feminina e masculina é tratada de forma diferente pela sociedade, mas não é somente isso: tais imagens interferem nos direitos e nas livres escolhas, a depender do gênero. Interferem também na possibilidade de ocupar papéis, cargos e funções, os quais, diversas vezes, seriam adequados e desejados pela pessoa, dotada das habilidades e competências necessárias, mas que passam pelo crivo de gênero que, pode ser determinante.

Se observado, o figurino de Gwen Stacy traz elementos que sugerem a exposição do corpo, evidenciando por meio de linhas, contraste e ajustes da peça, uma oportunidade de sexualizá-lo. Mas, ao mesmo tempo, ao se pensar na função da heroína, nos movimentos que deve fazer, na liberdade que necessita, a peça cumpre com sua função ergonômica. Há também uma outra função, mas essa estética: a de recordar espectadoras e espectadores de que este “super-herói” é, na verdade, super-heroína e assim, possibilita a identificação com o público que recebe a mensagem de que o feminino também pode ser força, desmantelando crenças seculares. Em vista disso, o que é apresentado pelo traje de heroína de Gwen, possibilita à personagem uma conotação de poder, equiparando suas habilidades aos heróis masculinos, sem abandonar a feminilidade, construindo dessa maneira, um sentido de força feminina.

### **Considerações Finais**

Esta investigação teve como objetivo geral analisar o figurino de Gwen Stacy, do filme “Homem-Aranha no Aranhaverso”, e sua relação com o empoderamento feminino da personagem. Para este propósito, se buscou primeiramente, compreender o contexto do figurino para uma narrativa cinematográfica, a qual realizou-se pesquisas bibliográficas e documentais, que auxiliaram no entendimento do papel do traje de cena para construção social, cultural e identitária da personagem.

Ao examinar a comunicação, linguagem e estética na construção do figurino da personagem Gwen Stacy, refletiu-se também acerca da sexualização e/ou empoderamento que pode ocorrer por meio da vestimenta



utilizada. De modo geral, embora seja um assunto pouco abordado, os figurinos das super-heroínas, demonstram tendências a seguir um padrão estereotipado de sensualização e sexualização da imagem feminina.

Desta maneira, ao interpretar os elementos aplicados no figurino da personagem Gwen Stacy, para o filme “Homem-Aranha no Aranhaverso”, se reconheceu como principais partes constituintes do traje de heroína, os seguintes componentes: aranha e teia, as cores preto, branco, ciano e rosa ou magenta, linhas aplicadas em diversos sentidos, máscara e capuz, sapatilhas de balé e texturas no tecido da roupa. Os elementos apresentados constroem um discurso que comunica através da imagem, uma linguagem visual voltada ao feminino, enaltecida por elementos como a própria simbologia da aranha, as linhas que destacam a silhueta feminina, a cor rosa, considerada uma cor feminina desde o último século.

Ainda em relação ao figurino de Gwen, identificou-se que, ainda que as vestes ocultem completamente a sua pele, diferente do que ocorre com a maioria das super-heroínas, a linguagem estabelecida pela representação do corpo vestido pelo traje, comunica por meio de linhas e contrastes de cores, que destacam decote e sugerem um *corset*, enfatizando seios, cintura e quadril, o que pode ser considerado uma tentativa de sexualização e sensualização da personagem. Contudo, reflete-se também sobre questões funcionais do traje, do qual a necessidade de liberdade e a autonomia de movimentos é fundamental para o papel que exerce.

Logo, considera-se que o figurino de Gwen Stacy enfatiza um discurso de dualidade, que possui traços que podem sugerir a sexualização do corpo, mas que também reafirma sua posição como heroína e permite sua autonomia para executar sua função. Acreditar-se, sobretudo, que o traje a empodera pela criação de identidade própria e pela liberdade funcional, equiparando-a, com a força e com a flexibilidade, aos demais heróis masculinos. Ao final, o figurino torna-se ainda mais relevante, à medida que, as características do corpo feminino são de fato evidenciadas, denotando que o super-herói é, na verdade, uma super-heroína, emponderando-a em sua ocupação.

## Referências

CAMPELLO, E. A tessitura da escrita: do mito à expressão pela arte. **Interdisciplinar – Rev. Estudos em Língua e Literatura**, São Cristóvão - SE, Edição Especial, v. 7, Ano III, 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/interdisciplinar/article/view/1072>. Acesso em: 29 out. 2023.

CASTILHO, K. (org.). **Moda e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ahembi Morumbi, 2006.

COSTA, F. A. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, n. 8, p. 38-41, ago. 2002.

CHEVALIER, J.; CHEERBRANT, A. **Dicionário de símbolos**. 29. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2016.

GAGO, J. M. P. **Moda e sedução**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

GIL, A. C. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Grupo GEN, 2021. *E-book*. ISBN 9786559770496. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559770496/>. Acesso em: 23 set.

2023.

GUIMARÃES, M. P.; RIBEIRO, R. A. C. O cinema como criador de tendências e fonte de pesquisa histórica na moda. **Modapalavra E-Periódico: Moda e Cinema Ibero-latino-americano**, Universidade do Estado de Santa Catarina. [S.L.], v. 12, n. 25, p. 10-60, 1 jul. 2019. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/13222>. Acesso em: 05 nov. 2023.

HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO. Direção de Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman. Roteiro: Phil Lord, Rodney Rothman. [S.L.]: Sony Pictures Animation e Marvel Entertainment, 2018. (117 min.)

LIPOVETSKY, G. **A terceira mulher: permanência e revolução do feminino**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

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

MASSARA, I. H. M. Sobre feminilidade, psicanálise e moda. **Dobra[S] – Rev. Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S.L.], v. 5, n. 11, p. 110, 24 jan. 2012. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/168>. Acesso em: 29 out. 2023.

MENDES, M. V. S. **Não se nasce menina ou super-heroína, torna-se: gênero e representações em animações televisivas**. 2018. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://www.bdtd.uerj.br:8443/handle/1/9014>. Acesso em: 01 nov. 2023.

NACIF, M. C. V. O figurino e a questão da representação da personagem. *In*: VIANA, F.; MUNIZ, R. **Diário de pesquisadores: traje de cena**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 291-295.

OLIVEIRA, S. R. **Imagem também se lê**. São Paulo: Rosari, 2006.

PASTOUREAU, M. **Diccionario de los colores**. Barcelona: Paidós, 2009.

SANT'ANNA, M. R. **Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo**. São Paulo: Estação das Letras, 2007.

SOTO, C. **“Homem-aranha no Aranhaverso” é melhor filme do herói em 14 anos; g1 já viu**. 12 abr. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2018/12/04/homem-aranha-no-aranhaverso-e-melhor-filme-do-heroi-em-14-anos-g1-ja-viu.ghtml>. Acesso em: 12 out. 2023.

STREY, M. N. Mulheres e moda: a feminilidade comunicada através das roupas. **Famecos**, Porto Alegre, v. 7, n. 13, p. 148-154, dez. 2000.

TEIXEIRA, P. M. **A representação emocional da personagem virtual no contexto da animação digital: do cinema de animação aos jogos digitais**. 2013. 346 f. Tese (Doutorado em Comunicação Audiovisual) - Universidade do Minho, Braga, 2013. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1822/28784>. Acesso em: 01 set. 2023.

XIMENES, M. A. **Moda e arte na reinvenção do corpo feminino do século XIX**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.