

TRANSDISCIPLINARIDADE DA MODA PARA FIGURINO: APLICAÇÃO EM CURSO SUPERIOR DE ANIMAÇÃO

Transdisciplinarity of fashion for costumes: application in animation course

Figueiredo, Luiz Fernando Gonçalves de; PhD; Universidade Federal de Santa Catarina, lff@cce.ufsc.br¹

Carvalho, Mariana Moreira; Doutoranda; Universidade Federal de Santa Catarina, marininjal@gmail.com²

Lima, Márcio Soares; Doutorando; Universidade Federal de Santa Catarina, marcio.lima@ifma.edu.br³

Núcleo de Abordagem Sistêmica do Design - NASDesign⁴

Resumo: Este artigo investigou a interconexão entre moda, figurino e animação em um curso de graduação em Animação. Utilizou uma abordagem qualitativa e exploratória para analisar como a instrumentalização técnica e criativa na construção de figurinos permite aos alunos aplicar teorias de moda e design de figurino na criação de personagens para animação. Os resultados indicaram que a integração transdisciplinar entre moda e animação é fundamental para a valorização do figurino de personagem como elemento central na narrativa visual.

Palavras chave: Design de figurino; moda; animação.

Abstract: This article investigated the interconnectedness between fashion, costume and animation in an undergraduate course in Animation. He used a qualitative and exploratory approach to analyze how the technical and creative instrumentalization in costume design allows students to apply theories of fashion and costume design in the creation of characters for animation. The results indicated that the transdisciplinary integration between fashion and animation is fundamental for the appreciation of character costumes as a central element in visual narrative.

Keywords: Costume design; fashion; animation.

¹ Professor na UFSC, com doutorado em Engenharia de Produção e pós-doutorado em Tecnologia Ambiental. Coordena o NASDESIGN e pesquisa Design e Inovação Social com foco em sustentabilidade. Lidera grupo de pesquisa em Abordagem Sistêmica do Design.

² Doutoranda em Design pela UFSC, com Mestrado em Design de Vestuário e Moda pela UDESC, Pós-graduação em Design de Moda pelo IED Firenze e graduação em Comunicação com habilitação em Publicidade pela UFRN. Pesquisa design e moda com foco em sustentabilidade, inovação social e metodologias criativas.

³ Professor do Instituto Federal do Maranhão (IFMA), na área de Vestuário e Moda; mestre em Design pela UFMA e doutorando na UFSC desenvolvendo pesquisa aliando design, políticas públicas e mulheres em zona de vulnerabilidade social.

⁴ O grupo de pesquisa em Abordagem Sistêmica do Design procura realizar investigações e discussões acerca de uma nova abordagem do design, a sistêmica, com o intuito de disseminar o entendimento de suas novas dimensões práticas e teóricas. Nele o design é entendido como um processo holístico. Assim, são estudados assuntos relacionados à inovação social, ao design responsável, as comunidades criativas e a outros aspectos ligados à sustentabilidade.

Introdução

O figurino é um elemento essencial na construção de personagens, especialmente em produções audiovisuais como filmes, séries e animações. Enquanto na moda o figurino reflete tendências culturais e sociais, na animação ele é uma ferramenta poderosa para a criação de identidades visuais, e geralmente é ‘um dos primeiros elementos a serem oferecidos aos olhos do público’, conforme Viana e Pereira (2021, p. 11). A disciplina "Tópicos Especiais em Animação 1 - Figurino para Personagem", objeto de estudo deste artigo, buscou integrar essas duas áreas, explorando a construção de figurinos como uma prática transdisciplinar.

A moda e o design de figurino são frequentemente estudados separadamente da animação, apesar de sua interconexão evidente. Makryniotis (2018) argumenta que o design de figurino na animação não apenas complementa a estética do personagem, mas também é um elemento imprescindível para a narrativa. A proposta deste artigo concentra-se em analisar como a disciplina mencionada permite aos alunos aplicarem conhecimentos de moda e design de figurino em projetos práticos de animação, contribuindo para a formação de personagens visualmente coerentes e narrativamente profundos.

A metodologia adotada incluiu aulas teóricas e práticas, e os resultados demonstraram que os estudantes foram capazes de aplicar teorias de moda e design de figurino em projetos práticos de animação. As experiências e reflexões serão comentadas nos tópicos a seguir.

Referencial Teórico

A relação entre moda e design de figurino em produções audiovisuais, com foco na animação, é um campo de pesquisa que vem ganhando atenção por sua natureza interdisciplinar. O figurino, segundo Laver (1989), não é apenas uma peça de vestuário, mas uma ferramenta narrativa que ajuda a construir identidades e transmite mensagens sobre os personagens e o enredo. Essa dimensão torna-se ainda mais complexa quando transposta para o ambiente da animação, onde a estética e a funcionalidade devem coexistir para atender às exigências do movimento e da expressividade visual.

De acordo com Nery (2003), a moda, enquanto campo de estudo, vai além do simples ato de vestir-se, englobando uma análise profunda das influências culturais, artísticas e históricas que moldam o vestuário. Essa perspectiva é válida ao se pensar no design de figurino para animação, pois permite ao criador interpretar e adaptar essas influências na criação de personagens que precisam dialogar diretamente com o público. O figurino, nesse contexto, é parte integrante da construção visual e narrativa, como argumenta Makryniotis (2018), ao enfatizar que o traje define aspectos de sua personalidade e papel dentro da narrativa.

Outro ponto relevante é o papel do figurino como "segunda pele" do personagem, que de acordo com Viana e Pereira (2021), deve refletir a essência e a história do personagem. Ao ser tratado como uma extensão da personalidade do personagem, o figurino se torna um elemento simbólico que ajuda a reforçar a identidade e a narrativa visual. A aplicação desse conceito em ambientes acadêmicos, como o curso de Animação explorado neste artigo, permitiu aos alunos entenderem como moda e design de figurino podem ser aplicados na construção de personagens mais completos e narrativamente coerentes.

A transdisciplinaridade é uma característica central nesse estudo, pois a integração entre moda e animação exige que os alunos e profissionais explorem múltiplos campos de conhecimento. Segundo Leite e Guerra (2002), a transdisciplinaridade no ensino superior requer uma abordagem que vá além dos limites tradicionais de cada disciplina, promovendo um diálogo criativo entre áreas distintas. No caso da moda e do design de figurino, essa intersecção com a animação amplia o escopo criativo dos alunos, que podem utilizar conceitos de vestuário, design e narrativa para criar personagens que não apenas se destacam visualmente, mas que também têm profundidade cultural.

A aplicação de tecnologias emergentes, como impressão 3D e corte à laser, no design de figurino é outro ponto que reforça a importância da transdisciplinaridade. Makryniotis (2018) aponta que essas ferramentas não apenas otimizam o processo de criação, mas também oferecem novas possibilidades para o design de trajes funcionais e adaptáveis, especialmente no contexto da animação, onde os personagens precisam interagir com o ambiente de forma fluida. O uso dessas tecnologias no curso de Animação possibilitou aos alunos experimentar técnicas inovadoras e adaptar suas criações de forma mais eficiente às exigências de um personagem animado.

Além dos aspectos técnicos, o trabalho colaborativo é fundamental no design de figurino para animação, onde a interação entre designers, animadores e outros profissionais é necessária para criar um produto final coeso. Viana e Pereira (2021) ressaltam, ainda, que a colaboração entre esses profissionais permite o desenvolvimento de figurinos que atendem aos requisitos técnicos e estéticos. Essa prática colaborativa, promovida durante o curso de Animação, mostrou-se fundamental para a criação de figurinos que fossem visualmente atraentes, bem como funcionais no contexto da animação.

Outro aspecto significativo do design de figurino é sua contribuição para a construção da narrativa visual. Yin (2023) observa que o figurino é um elemento que contribui para a percepção que o público tem dos personagens e suas histórias. No contexto da animação, onde a expressividade visual é amplificada pela ausência de restrições físicas, o figurino adquire uma importância ainda maior. A moda, quando aplicada ao design de figurino para animação, permite criar camadas de significado cultural e visual que enriquecem a narrativa e tornam os personagens mais impactantes.

A pesquisa também revelou o potencial do design de figurino como forma de expressão cultural e identitária. Laver (1989) já argumentava que o figurino reflete os valores e normas de uma sociedade, e essa ideia pode ser expandida para o design de personagens em animação. Ao incorporar referências culturais e históricas no figurino, os

estudantes de animação podem criar personagens que não apenas entretêm, mas que também comunicam mensagens sociais e culturais importantes. Essa prática foi explorada pelos alunos do curso de Animação, que aprenderam a valorizar o figurino como uma ferramenta de comunicação cultural e narrativa.

Portanto, a interseção entre moda, design de figurino e animação revela-se um campo de estudo fértil e promissor, especialmente no contexto educacional. A disciplina "Tópicos Especiais em Animação 1 - Figurino para Personagem" demonstrou que a integração transdisciplinar entre moda e animação pode enriquecer significativamente o processo criativo e formativo dos alunos, permitindo-lhes desenvolver personagens que são visualmente atraentes e narrativamente profundos. A moda, quando aplicada ao design de figurino na animação, oferece uma gama infinita de possibilidades criativas, que podem ser ainda mais exploradas à medida que novas tecnologias e práticas colaborativas continuam a emergir.

Metodologia

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, como definido por Gil (2008), com o objetivo de interpretar e analisar eventos educacionais passíveis de exploração criativa. A metodologia foi dividida em duas fases principais: uma teórica, focada no estudo de conceitos de moda e design de figurino, e outra prática, centrada na aplicação desses conceitos na construção de figurinos para personagens animados. Para tanto, houve o acompanhamento das aulas teóricas e práticas que desenvolveram tanto as habilidades técnicas quanto a capacidade criativa dos alunos.

Nas aulas teóricas, os alunos foram introduzidos à história do vestuário, técnicas de criação e confecção de roupas, e ao estudo de diferentes fontes de inspiração, como culturas tradicionais, filmes, obras de arte e tendências contemporâneas (Nery, 2003). Esses conhecimentos teóricos foram então aplicados na fase prática, onde os estudantes trabalharam em grupos para desenhar, planejar e confeccionar figurinos em escala reduzida, a partir de técnicas iniciais de modelagem e costura voltadas para a produção de um protótipo físico (analógico) (Figura 1).



Figura 1: Atividade de aplicação da técnica bourrage



Fonte: Autores, 2023

A fase prática envolveu o uso de técnicas iniciais de modelagem e costura voltadas para a produção de protótipos físicos. Cada grupo de alunos teve liberdade para escolher suas inspirações e desenvolver um processo criativo único, utilizando uma variedade de materiais e técnicas. O processo foi acompanhado por *feedback* contínuo dos instrutores, o que permitiu ajustes e refinamentos ao longo do desenvolvimento dos projetos.

Resultados e discussões

Os resultados da disciplina "Tópicos Especiais em Animação 1 - Figurino para Personagem" mostraram que a integração entre moda e design de figurino foi fundamental para o desenvolvimento criativo e técnico dos alunos. Ao aplicar conceitos de moda, como os discutidos por Nery (2003) e Viana e Pereira (2021), os estudantes demonstraram uma compreensão aprofundada do papel do figurino na construção de personagens animados. A disciplina não apenas ensinou técnicas de modelagem e confecção de trajes, mas incentivou a reflexão sobre o significado cultural e narrativo que o figurino pode agregar ao personagem (Figura 2).

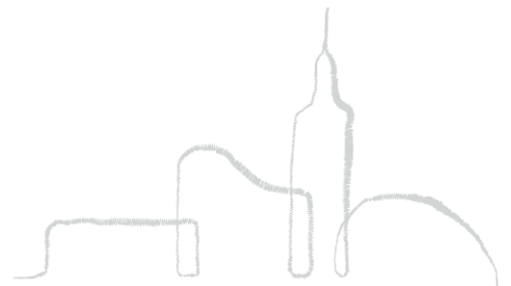


Figura 2: Elaboração de atividades teóricas



Fonte: Autores, 2023

Durante as atividades em sala de aula, os alunos foram apresentados às principais técnicas de construção do figurino: modelagem bidimensional e modelagem tridimensional (técnica do busto-manequim ou moulage, técnica do modelo-manequim, técnica da crepagem e bourrage, que se refere ao processo de adaptação de um manequim para se adequar a uma forma ou medida específica do corpo); e também os recursos construtivos (amarrilho, balonê, jabô, coulissé, degagê, prega fêmea, prega macho, prega tesoura, franzido, babado, vincado/plissado, fole/folie, toma, taco, nesga, nervura, matelassê, rufo, favo de mel, drapeado).

Essas técnicas permitiram aos estudantes explorar a materialidade dos trajes e compreender como diferentes texturas, formas e volumes podem impactar a percepção visual e narrativa de um personagem, dialogando com sua essência e história. Essa ideia foi amplamente trabalhada durante a fase prática do curso, onde os alunos desenvolveram figurinos que complementavam as personalidades dos personagens animados (Figura 3).



Figura 3: Elaboração de atividades práticas



Fonte: Autores, 2023

Um dos principais pontos destacados pelos alunos foi o impacto da colaboração em grupo na qualidade final dos projetos. Conforme Viana e Pereira (2021) indicam, o design de figurino é um processo colaborativo que depende da integração entre diferentes profissionais, como designers e animadores. Essa dinâmica foi observada nas atividades práticas, onde os alunos precisaram trabalhar em equipes multidisciplinares para desenvolver figurinos que fossem esteticamente atraentes e tecnicamente funcionais. A troca de ideias e a resolução conjunta de problemas enriqueceram o processo criativo, permitindo que os grupos desenvolvessem soluções mais inovadoras e coerentes com a proposta narrativa de seus personagens.

Outro aspecto importante observado foi o uso de tecnologias emergentes, como o corte a laser e a impressão 3D, que foram aplicadas em alguns projetos. Essas ferramentas possibilitaram uma maior precisão na confecção dos figurinos e demonstraram o potencial de otimização dos processos criativos no design de trajes

para animação. Segundo Makryniotis (2018), essas tecnologias facilitam a produção de figurinos, e permitem a criação de trajes mais adaptáveis aos movimentos e às interações dos personagens dentro do ambiente animado. A utilização dessas técnicas durante as atividades práticas contribuiu para que os alunos desenvolvessem habilidades técnicas avançadas, que são essenciais para o mercado de trabalho na área de animação.

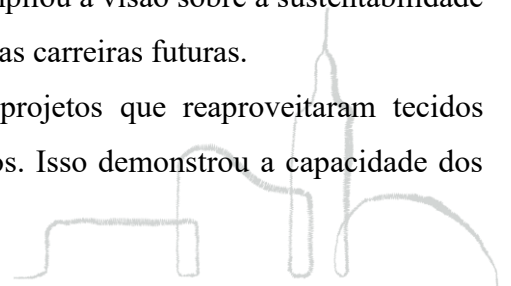
Figura 4: Protótipos de figurinos desenvolvidos pelos estudantes de Animação



Fonte: Autores, 2023

Além disso, o curso incentivou a prática de upcycling, ou reaproveitamento criativo de materiais, o que foi uma estratégia importante diante das limitações de recursos materiais disponíveis. Essa abordagem sustentável, alinhada com os princípios da moda contemporânea discutidos por Nery (2003), estimulou os alunos a pensarem em soluções criativas e conscientes para a construção de figurinos. A reutilização de materiais não só desafiou os estudantes a trabalhar com recursos limitados, mas também ampliou a visão sobre a sustentabilidade no design de moda e figurino, tornando-se um aprendizado valioso para suas carreiras futuras.

O uso do upcycling foi particularmente destacado em alguns projetos que reaproveitaram tecidos descartados e objetos cotidianos na criação de figurinos únicos e criativos. Isso demonstrou a capacidade dos



alunos de adaptarem suas criações às exigências de um projeto real, onde muitas vezes o tempo e os recursos são limitados. A combinação de criatividade com responsabilidade ambiental é um dos elementos que mais se destacou nos resultados, e como observado por Laver (1989), o figurino é uma extensão da cultura de seu tempo. Ao aplicar práticas sustentáveis, os alunos também refletiram sobre o papel da moda no cenário contemporâneo e no impacto que o figurino pode ter na representação cultural e visual dos personagens.

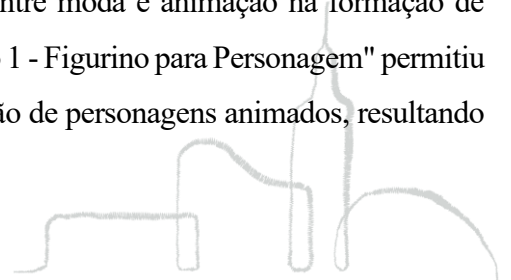
Em termos narrativos, os figurinos desenvolvidos durante a disciplina foram fundamentais para a construção das identidades dos personagens animados. Como Yin (2023) observa, o figurino tem um impacto profundo na percepção do público sobre os personagens e suas histórias. Durante as avaliações dos projetos, foi possível observar que os alunos compreenderam essa relação entre figurino e narrativa, utilizando o design de trajas para comunicar aspectos essenciais da personalidade e do contexto dos personagens. Em um dos projetos, por exemplo, o uso de cores vibrantes e formas geométricas refletiu a natureza enérgica e aventureira do personagem, enquanto em outro, a escolha de tecidos rústicos e cores neutras comunicava a simplicidade e humildade do personagem.

Entretanto, alguns obstáculos também foram identificados ao longo do curso. A curta duração das aulas práticas foi apontada como um fator que limitou o desenvolvimento mais detalhado dos figurinos, especialmente em projetos mais complexos. Além disso, a disponibilidade de materiais específicos foi um desafio, uma vez que alguns grupos não conseguiram explorar plenamente suas ideias criativas devido à falta de recursos adequados. Como afirmam Leite e Guerra (2002), a integração transdisciplinar exige um planejamento mais detalhado e um suporte logístico robusto, o que poderia ter sido melhorado com maior tempo de execução e acesso a materiais.

Apesar dessas limitações, a disciplina proporcionou uma experiência rica e abrangente para os alunos, permitindo que eles explorassem as conexões entre moda, figurino e animação de maneira transdisciplinar. A capacidade de traduzir conceitos teóricos de moda em criações práticas foi um dos maiores sucessos da disciplina, demonstrando o valor do figurino como um elemento narrativo essencial na animação. Ao final do curso, os alunos desenvolveram habilidades técnicas em design de figurino e adquiriram uma compreensão mais profunda da importância da moda como uma forma de expressão cultural e narrativa dentro do contexto da animação.

Considerações Finais

Este estudo demonstra a importância da integração transdisciplinar entre moda e animação na formação de estudantes de design e animação. A disciplina "Tópicos Especiais em Animação 1 - Figurino para Personagem" permitiu que os alunos aplicassem conhecimentos teóricos e práticos de moda na criação de personagens animados, resultando em projetos visualmente coerentes e narrativamente ricos.



As limitações identificadas, como a falta de tempo e recursos, sugerem a necessidade de ajustes no planejamento curricular para maximizar o potencial criativo dos alunos. Inclusive, com relação a uma maior diversidade de exemplos, como sobre a história da moda nacional, por exemplo, que ficou ofuscada pelos exemplos estrangeiros. Uma outra oportunidade de melhoria seria expandir a quantidade de aulas práticas para um melhor aprendizado sobre as técnicas de modelagem de roupas.

A originalidade do curso residiu na sua abordagem inovadora e transdisciplinar, que conecta moda e animação de maneira significativa. A compreensão do figurino como um elemento central na construção de personagens animados é uma contribuição importante para o campo da animação e para o design de figurino, abrindo novas possibilidades para a exploração criativa e acadêmica nessas áreas.

A pesquisa sobre a transdisciplinaridade entre moda e figurino no contexto da animação demonstrou que essa integração vai além de uma simples junção estética, revelando-se um elemento narrativo essencial na construção de personagens. A disciplina estudada permitiu aos alunos uma imersão teórico-prática em design de moda aplicado ao figurino, trazendo novas perspectivas para a criação de personagens animados. Os resultados mostraram que o figurino desempenha um papel central na narrativa visual, oferecendo estética, identidade cultural e funcionalidade ao personagem.

O principal aprendizado desta experiência foi a capacidade dos alunos de unir moda e figurino de forma coesa, resultando em figurinos originais. O estudo reafirma a importância de um maior investimento em cursos que promovem a transdisciplinaridade, fornecendo tempo e recursos necessários para a exploração plena dessas conexões. A moda, ao ser incorporada no ensino de animação, enriquece o processo criativo e amplia as possibilidades narrativas, e construção de personagens que ressoam culturalmente e visualmente com o público.

Referências

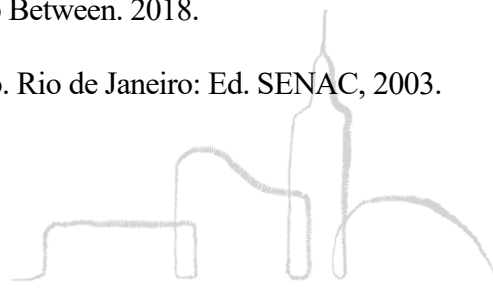
GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social** (6ª ed.). São Paulo: Atlas, 2008.

LAVIER, J. **Modesty in Dress: An Inquiry into the Fundamentals of Fashion**. Boston: Houghton Mifflin, 1989.

LEITE, A. B.; GUERRA, L. **Transdisciplinaridade no Ensino Superior: Um Estudo de Caso**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2002.

MAKRYNIOTIS, T. **Fashion and Costume in Animation: Bridging the Gap Between**. 2018.

NERY, M. L. **A evolução de indumentária: subsídios para criação de figurino**. Rio de Janeiro: Ed. SENAC, 2003.



VIANA, F.; PEREIRA, D. R. **Figurino e cenografia para iniciantes** [recurso eletrônico]. 2. ed. São Paulo: ECA/USP, 2021.

YIN, F. Analysis of the Role of Costume Design in Shaping the Characters of Film and Television. **Frontiers in Art Research**, Londres, v. 5, n. 6, p. 58-63, jun. 2023. Disponível em: <https://bit.ly/3pHzP73>. Acesso em: 20 maio 2024.

