

O FIGURINO E A FIGURA ANÍMICA: TRAJES DE CENA COMO DISPOSITIVOS DE GÊNERO EM OBRAS ANIMADAS

Palavras-chave: Figurino, Animação, Gênero.

Valdecir Babinski Júnior; Universidade Estadual de Maringá (UEM);
Cianorte, Paraná, Brasil; vbjunior2@uem.br.

Gilson Braviano, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC);
Florianópolis, Santa Catarina, Brasil; gilson@cce.ufsc.br.

Paula Piva Linke; Universidade Estadual de Maringá (UEM); Cianorte,
Paraná, Brasil; pplinke2@uem.br.

Fernanda Tiosso Sampaio; Universidade Estadual de Maringá (UEM);
Maringá, Paraná, Brasil; fersampaiodesign@gmail.com.

Andre Felipe Batistella Souza; Universidade Estadual de Maringá
(UEM); Cianorte, Paraná, Brasil; afbsouza@uem.br.

1. Introdução

Diferentemente do que ocorre no cinema convencional e nas artes cênicas, no universo das obras animadas, o corpo dos personagens em tela pode ser projetado, intencionalmente, assim como suas vestes, apresentando estilizações diversificadas. Nesse processo, o figurino utilizado pelas figuras em tela não apenas serve como adorno ou complemento para a ação em curso, mas também constitui sua identidade visual, amplificando-a, simbolicamente. Para isso, busca-se situar os agentes anímicos em um determinado contexto social, histórico e cultural (Wells, 1998).

De maneira geral, para obter um resultado que possa alcançar diferentes públicos, utilizam-se marcadores de classe, ocupação, período e gênero¹. No primeiro caso, os trajes podem ser empregados para indicar se o personagem pertence a um grupo social

¹ Neste trabalho, utiliza-se o termo “gênero” a partir da compreensão de Butler (2003) e Takazaki (2021). Ambas as teóricas entendem o gênero como uma construção simbólica fabricada pela repetição de performances sociais que incluem desde gestualidades e vocalizações até enquadramentos estéticos e plásticos.

determinado e qual seu *status*. No segundo, podem ser apresentados aos espectadores indícios da profissão da figura animada (Braga, 2016).

Já, para evidenciar a época em que está ambientada a narrativa fílmica, o figurino pode conter elementos característicos de um dado período histórico, tal como uma gola elizabetana ou uma estampa psicodélica (Cunha, 2018; Scarpi, 2018). Por fim, para assinalar o gênero do agente anímico e seu enquadramento performático, os trajes contêm designações que acentuam ou atenuam tipificações tradicionalmente associadas à feminilidade, à masculinidade ou à dissidência² (Takazaki, 2021; Lage, 2022).

Diante disso, o presente artigo tem como propósito problematizar o uso dos trajes de cena como dispositivos de gênero para personagens animados. Para tanto, examina-se o exemplo de *Steven Universo* (*Steven Universe*, no original) (2013-2019). Criada pela animadora e ativista Rebecca Sugar (1987-atual) para o canal de televisão Cartoon Network®, a série infantojuvenil apresenta a jornada de autoconhecimento de um garoto — metade humano, metade alienígena — que passa por diversas aventuras para descobrir seus poderes mágicos e estabelecer a paz no cosmos e em sua família. Entre as temáticas abordadas ao longo dos episódios, observam-se desde questões relacionadas à sexualidade até apontamentos sobre a fluidez de gênero.

Contextualizada a obra selecionada para a análise, ressalta-se que o trabalho foi dividido em três partes: (I) a primeira apresenta uma breve fundamentação teórica pautada pela relação entre figurino, gênero e animação; (II) a segunda contempla uma discussão inicial sobre a série supramencionada; e (III) a terceira alcança algumas considerações finais diante do estudo realizado. Em função dessa estrutura, pode-se entender que a pesquisa tem características básicas, bibliográficas, descritivas e qualitativas (Gil, 2008). Importa explicar, por fim, que a construção do corpo de conhecimento foi baseada em uma revisão assistemática da literatura e que a análise ocorreu seguindo-se uma postura interpretativista (Rosenthal, 2014). Assim, introduzido o assunto, a seguir, explora-se rapidamente o referencial teórico.

² Nesse contexto, optou-se pelo uso do termo “dissidência” no lugar da expressão “não-binaridade” por este último conter a ideia dicotômica de feminino e masculino, já contempladas antes. A escolha foi apoiada no estudo de Takazaki (2021, p. 22, grifo da autora), que sublinha que: “obviamente os termos **feminino** e **masculino** são bastante insuficientes e limitados, e trazem consigo várias questões binárias e culturais [...]”.

2. Os marcadores de gênero no figurino de personagens animados

Como potência performática e extensão visual de personagens animados, os trajes podem sugerir conflitos internos, descortinar aspectos subjetivos e antever transformações na identidade das figuras em tela, o que dispensa a necessidade de verbalizações e aumenta o simbolismo em determinadas cenas. Esse efeito pode ser controlado e direcionado por meio da manipulação dos marcadores de gênero presentes no figurino anímico, tanto em obras que abordam temas da vida adulta e do cotidiano, como em produções fantasiosas voltadas para crianças e adolescentes (Braga, 2016; Cunha, 2018; Takazaki, 2021; Lage, 2022). Conforme defende Braga (2016, p. 12-13), mesmo “[...] os filmes infantis estão muito distantes de serem simples mecanismos de diversão e entretenimento, eles podem ser considerados espaços de constituição de identidades de gênero e de construção da heterossexualidade normativa [...]”.

Nessa perspectiva, Butler (2003) ressalta a importância de se examinar a problemática do gênero enquanto uma construção social que se expande por meio de papéis performados reiteradas vezes e que, afiançados por códigos gestuais e visuais, convertem os modos de vestir em discursos corporificados. No caso do cinema de animação, os artigos trajados pelos avatares-actantes possuem a mesma carga simbólica, pois mobilizam tensões binárias e dissidentes para reafirmar ou colocar em xeque as convenções hegemônicas que subalternizam a existência de diferentes formas corpóreas.

Cunha (2018) afirma que, no caso de corpos femininos, quando as mulheres não estão sendo representadas como *tokens* (figurantes) ou donzelas em perigo, seu comportamento e suas vestes se voltam para a erotização. Nesse percurso, os personagens femininos podem assumir uma de duas funções: (I) ou são criaturas vilanescas que buscam seduzir heróis e corromper seus valores morais; ou (II) são super-heroínas que possuem atitudes masculinas e uma aparência fetichista. Takazaki (2021) corrobora e exemplifica o exposto citando o figurino utilizado no jogo *Street Fighter®*: vestes inadequadas para batalhas, mesmo que fictícias, revelam a objetificação e a hipersexualização do corpo das figuras tidas como femininas.

Vale dizer que, se a representação de mulheres se limita a figurantes, donzelas, bruxas ou amazonas, o cenário se mostra ainda mais adverso para pessoas não-binárias

ou mesmo homoafetivas. Takazaki (2021) observa que, em geral, para fazer alusão a corpos dissidentes, as obras animadas recorrem à masculinização de personagens femininos, e vice-versa. Notoriamente, isso resulta em estereótipos que reforçam mazelas sociais e imagens distorcidas que limitam a compreensão do gênero a preferências sexuais e à correspondência a corpos biológicos. Não raro, essas caricaturas carregam estigmas preconceituosos e possuem um propósito jocoso: ridicularizar as escolhas afetivas e a identidade de gênero das figuras em tela. Trajes carnavalizados e adereçados de modo incomum aumentam esse efeito. Todavia, algumas obras animadas têm desafiado o padrão, a exemplo de *Steven Universo* (2013-2019), série que será analisada, brevemente, a seguir.

3. O exemplo de *Steven Universo* (2013-2019): uma rápida problematização

Tendo sido indicada e premiada por ser amplamente inclusiva e representativa para a comunidade formada por pessoas que se identificam como Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, *Queer*, Intersexuais, Assexuais, Pansexuais, Não-binárias e outras (LGBTQIAPN+), a série *Steven Universo* (2013-2019) apresenta diversas figuras humanas e extraterrestres que colocam em suspensão o gênero enquanto um estado fixo. No figurino do primeiro grupo (humanos) pode-se observar trajes que sobrepujam as fronteiras de gênero para fortalecer comportamentos alheios à heteronormatividade e à cisgeneridade. O próprio “[...] Steven não se importa muito em ser um garoto que se veste com roupas tidas femininas, ou mesmo em ter práticas e performances desviantes de uma masculinidade esperada de um garoto heterossexual [...]” (Lage, 2022, p. 63).

Takazaki (2021) explica que no segundo grupo (extraterrestres) estão as personagens alienígenas que se apresentam como metáforas para pedras preciosas e, ainda que não tenham um gênero pré-definido, performam identidades que podem ser percebidas como femininas, por conta de seus trejeitos e aparências. Cabelos longos, quadris largos, cinturas ajustadas, vozes suaves e vestidos convencionais reforçam essa ideia. Todavia, essa mesma lógica é desafiada no decorrer dos episódios, à medida que se desvela a história de cada personagem, como no caso de Pearl, que se entende como um ser não-binário, ainda que seus pronomes sejam femininos.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Além de Pearl, diversas outras figuras da série possuem trajes que não permitem entendê-las em um ou outro espectro da binariedade e, até mesmo quando o fazem, favorecem discursos subversivos e inclusivos. Como exemplo, cita-se Sapphire e Ruby. Takazaki (2021, p. 146) destaca que, exceto no episódio de seu casamento e quando se fundem para formar Garnet, uma outra persona com superpoderes que se integra à família do protagonista, “[...] as personagens Sapphire e Ruby geralmente performam os papéis de gênero heteronormativos: a primeira, feminina, com cabelos longos e usando vestidos; e a segunda, com roupas e estilo que sugerem masculinidade [...]”. Assim, pode-se dizer que, entre seres humanos e criaturas intergalácticas, a série revela nuances sobre identidades que permitem suspender o gênero dos personagens ou, quando o confirmam, não se baseiam em papéis fixos e figurinos estereotipados.

A compreensão da série exige uma leitura atenta de sua linguagem visual que, além de trajes não generificados, articula paletas cromáticas e recursos estéticos com efeitos sonoros para criar um universo ficcional abundante, animado, lúdico e educativo. A forma como o protagonista transpassa suas questões de gênero e abraça a dissidência alheia não ocorre ao acaso: o discurso em tela acolhe a narrativa e projeta experiências que podem impactar a vida dos espectadores, despertando inquietações e reflexões profundas.

Ao longo das temporadas, observa-se também um refinamento nas pautas inclusivas, que é acompanhado pelo design visual e que se torna progressivamente detalhado e expressivo. Na mesma medida, ocorre a complexificação da trama e o amadurecimento dos personagens, que mantêm a suspensão de gênero em termos de figurino. Como dispositivos que deslocalizam a binariedade, esses trajes amplificam a potência do enredo e a mensagem da série. Destaca-se, ainda, que há momentos em que essas roupas ganham versões no estilo *chibi* ou *kawaii*, recebendo proporções infantilizadas, mesmo diante de temas pertinentes à vida adulta.

Dessa forma, pode-se entender que o figurino de *Steven Universo* (2013-2019) resulta tanto de um deslocamento do gênero, quanto da convergência entre escolhas estéticas e estratégias de estilização. Com isso, gera-se uma identidade contra-hegemônica e singular para a obra e seus personagens. Esses tensionamentos sustentam a

atmosfera fantástica e aventureira da narrativa, sem perder de vista a função simbólica, cultural, social e política da animação.

4. Considerações finais

A partir de uma breve análise da série *Steven Universo* (2013-2019), o presente artigo teve como intuito problematizar o uso dos trajes de cena enquanto dispositivos de gênero para personagens animados. Diferentemente de outras artes, no cinema de animação, o corpo das figuras em tela resulta de uma criação intencional, sendo, portanto, um artigo projetado para uma performance específica. Os trajes que vestem esses agentes cênicos podem ser entendidos como componentes simbólicos que confirmam ou refutam enquadramentos socioculturais e que, por meio de marcadores de gênero, tornam possível compreender se um personagem é masculino, feminino ou dissidente.

Para finalizar, conclui-se que, para dimensionar a forma como os trajes serão empregados em uma animação com vistas a reforçar ou ressignificar estigmas, faz-se necessário recorrer ao exercício crítico da representação de gênero e assumir uma posição ética frente às narrativas imagéticas que se deseja construir na tessitura audiovisual.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Sonia. **Representações de gênero e família a partir da assistência fílmica do desenho animado *Valente* por estudantes do final do ensino fundamental II**. 2016. 49 f. Monografia (Especialização) — Curso de Pós-Graduação em Gênero e Diversidade na Escola, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/173898>. Acesso em: 03 ago. 2025.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CUNHA, Tamiris Porto da. **A série de animação *Steven Universo* e as possibilidades de discussão sobre gêneros e sexualidades**. 2018. 87 f. TCC (Graduação) — Curso de Graduação em Ciências Biológicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em:

https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/192284/TCC_TAMIRIS_PORTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 03 ago. 2025.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LAGE, Mariana Pitombeira. **“Eu sou uma conversa”**: tessituras entre o *queer* e o plasmático nos corpos animados de *Steven Universe*. 2022. 111 f. Dissertação (Mestrado) — Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/74322/7/2022_dis_mplage.pdf. Acesso em: 03 ago. 2025.

ROSENTHAL, Gabriele. **Pesquisa social interpretativa**: uma introdução. 5. ed. Porto Alegre: EdUPUCRS, 2014. Tradução de: Tomás da Costa.

SCARPI, Kate. **O projeto de figurino em personagens de Animação 3D**: um estudo sobre “Os Incríveis”. 2018. 201 f. Dissertação (Mestrado) — Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018. Disponível em: https://ppgdesign.com.br/?page_id=2032. Acesso em: 03 ago. 2025.

TAKAZAKI, Silmara Simone. **Lesbianidade, representatividade e estereótipos**: filmes de animação como tecnologia de gênero. 2021. 243 f. Tese (Doutorado) — Curso de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/222016>. Acesso em: 03 ago. 2025.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. Londres: Routledge, 1998.