

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES

Luísa Pereira Martins

**Análise do Projeto de Figurino para Animação 3D digital em Frozen I e II**

Belo Horizonte

2023

Luísa Pereira Martins

**Análise do Projeto de Figurino para Animação 3D digital em Frozen I e II**

Artigo apresentado ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte

2023

## RESUMO

Durante a maior parte da história da animação comercial, o figurino era criado como parte do projeto visual de personagem. No entanto, essa relação tem mudado, especialmente com o estabelecimento da técnica da animação 3D digital. Desta forma, o presente trabalho visa compreender o lugar do projeto de figurino na animação através de um recorte histórico, bem como as características inerentes ao 3D digital que influenciaram o crescimento da relevância de tal área nas últimas décadas. Além disso, por meio de um estudo de caso dos filmes *Frozen: Uma Aventura Congelante* (*Frozen*, EUA, 2013) e *Frozen II* (*Frozen II*, EUA, 2019), pretende-se refletir sobre os processos de criação de vestimentas para personagens animados em 3D digital e sua importância na narrativa e desenvolvimento visual de um filme.

**Palavras-chave:** Animação 3D digital, Figurino, Personagem, Desenvolvimento visual.

## ABSTRACT

*For the most part of commercial animation's history, costume design was created as part of character design. However, this relationship has changed, especially with the establishment of the digital 3D animation technique. In this way, the present work aims to understand the place of costume design in animation through a historical perspective, as well as the characteristics inherent to digital 3D that influenced the growth of the relevance of this area over the last decades. In addition, through a case study of the films *Frozen* (USA, 2013) and *Frozen II* (USA, 2019), it is intended to reflect on the processes of creating clothing for 3D animated characters and its importance in the narrative and visual development of a film.*

**Keywords:** *Digital 3D Animation, Costume, Characters, Visual Development.*

## INTRODUÇÃO

Roupas podem ser uma poderosa ferramenta na caracterização de um personagem e no desenvolvimento de uma narrativa. Segundo a figurinista Brianne Gillen (*apud* KURTTI, 2019, p. 3. Tradução nossa)<sup>1</sup>: “Muitas vezes, o que um personagem está vestindo diz ao público muito sobre ele, antes mesmo que ele diga uma palavra de diálogo”.

O projeto de figurino (*costume design*) é a área responsável pela conceptualização, criação e escolha das vestimentas de personagens. De acordo com Nadoolman Landis (2012, p. 14. Tradução nossa)<sup>2</sup>, “o trabalho de um figurinista existe para pôr em prática o roteiro — definindo as pessoas e os lugares, um casamento de conceito e imagens”.

Profissionais denominados figurinistas (*costume designers*) estão notoriamente presentes no cinema de captação direta (*live-action*). Por outro lado, no cinema de animação comercial a relação com o projeto de figurino para personagens é diferente e vem se transformando nas últimas décadas.

Durante a maior parte da história da animação na indústria de Hollywood (EUA), o projeto de figurino acontecia juntamente com o projeto visual de personagem (*design* de personagem), ao invés de ser uma esfera separada de trabalho executada por um figurinista (KALMAKURKI, 2021). Isso significa que as roupas eram tratadas como parte do próprio personagem, muitas vezes sendo impossível fazer uma clara distinção entre eles. Além disso, os figurinos eram criados por artistas de desenvolvimento visual<sup>3</sup> ou desenhistas de personagem em conjunto com os próprios animadores.

Com o passar do tempo, as tendências e o mercado de animação mudaram gradativamente. Ao longo das últimas duas décadas, a presença de figurinistas nos créditos de filmes animados, antes atípica, tornou-se mais comum. Dentro da etapa

---

<sup>1</sup> No original: “Often, what a character is wearing tells the audience a lot about them before they even say a word of dialogue”.

<sup>2</sup> No original: “A designer’s work exists to actualize the screenplay— defining the people and the places, a marriage of concept and imagery”.

<sup>3</sup> Segundo Winder e Dowlatabadi (2020), o desenvolvimento visual é responsável pela criação do conceito principal do projeto, que é seguido pelo restante da equipe. Essa etapa é feita a partir da visão do(a) diretor(a) e produtor(a) do filme e sob orientação do(a) diretor(a) de arte/desenhista de produção.

de desenvolvimento visual, também não é incomum encontrar artistas se especializando em projeto de figurino à medida que cargos mais específicos surgem.

Em um primeiro momento, o presente trabalho buscou entender o lugar que o projeto de figurino ocupa dentro de produções animadas comerciais e a que se deve a crescente relevância desta área profissional, através da elaboração de uma breve pesquisa histórica. Para isso, foi feito um recorte de produções animadas lançadas até o ano de 2021 da produtora de animação Walt Disney Studios – que inclui as subdivisões Walt Disney Animation Studios e Pixar. Esse recorte não engloba, portanto, a técnica de animação por *stop-motion*, que tem processos de projeto de figurinos distintos devido à materialidade das vestimentas. Especificamente, a pesquisa investigou como as qualidades e limitações das técnicas de animação 2D tradicional e animação 3D digital influenciaram na trajetória do projeto de figurino para personagens animados; e os motivos que tornaram esta última um campo fértil para criação de vestimentas mais elaboradas.

Em um segundo momento, o trabalho apresentou os elementos que são considerados no processo de criação de figurino para personagens animados em 3D digital. Com base neles, uma análise sucinta do figurino dos filmes da franquia *Frozen* – *Frozen: Uma Aventura Congelante* (*Frozen*, EUA, 2013) e *Frozen II* (*Frozen II*, EUA, 2019) – foi realizada, a fim de entender como as escolhas feitas pelos artistas responsáveis pelo mesmo refletiram visual e narrativamente nos referidos longas-metragens.

## **1. RECORTE HISTÓRICO: O LUGAR DO PROJETO DE FIGURINO NOS ESTÚDIOS DISNEY**

Para compreender a evolução e que lugar ocupa, nos dias atuais, o projeto de figurino na animação 3D digital, é preciso entender que espaço ele ocupava no início da produção de longas-metragens animados nos EUA, particularmente na Disney.

A produção animada de Hollywood na década de 1920 foi marcada por curtas-metragens de comédia, com piadas físicas e predominância de um estilo cartunesco. Segundo Wolf (2015), os novos avanços tecnológicos como *technicolor* e sincronia de

som, juntamente com o contexto histórico da Grande Depressão<sup>4</sup>, impulsionaram uma mudança para um estilo mais naturalista. Entrando na década de 1930, os estúdios Disney desenvolveram a série *Silly Symphonies* (curtas musicais lançados entre 1929 e 1939) como meio para experimentar novos recursos, técnicas e estilos. O conhecimento adquirido a partir destas experimentações, especialmente sobre animação de personagens humanos e narrativas dramáticas, se provaria útil para a produção do primeiro longa-metragem do estúdio em 1937, *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*).

A nova tendência naturalista significou uma busca por movimentos mais realistas na animação de personagens humanos (princesas, madrastas etc.), a fim de criar uma *ilusão de vida*. Para essa ilusão ser efetiva — isto é, para o espectador acreditar que o personagem era real dentro do universo criado no filme — as vestimentas também deveriam se comportar com base na lógica de um mundo regido por leis naturais. De acordo com Deja (2015, Tradução nossa)<sup>5</sup>, “no momento em que *Branca de Neve* entrou em produção, Walt sabia que a referência em captura direta era necessária para dar vida à personagem-título de maneira convincente”. Nesse primeiro momento, as referências eram fundamentais para o entendimento do movimento, não apenas da figura humana, mas também dos figurinos. Seu uso permitiu que os animadores estudassem o movimento, a textura, o peso, as camadas e os padrões de dobra de certos tecidos (KALMAKURKI, 2018).

Modelos de referência eram filmados no estúdio e o material era repassado para os animadores, que traçavam, adaptavam e animavam com base nos estudos de observação. Para a protagonista Branca de Neve, quem serviu de modelo foi a bailarina Marge Champion, vestindo uma saia, um corpete e uma grande gola branca (peças feitas para essa específica ocasião). Apesar do figurino físico ter sido baseado e se assemelhar ao figurino animado, eles não eram idênticos e o primeiro apenas serviu como uma orientação para os animadores: linhas escuras (que não existem na animação final) foram adicionadas para reforçar os contornos e formas do corpete, de modo que, com o contraste das filmagens em preto e branco, os animadores pudessem ver as roupas nitidamente e tivessem melhores guias de volume. Ainda

---

<sup>4</sup> O período motivou grandes mudanças culturais na sociedade estadunidense. Mesmo com a crise financeira de 1929, o cinema continuou sendo uma forma popular de lazer (WOLF, 2015).

<sup>5</sup> No original: “By the time *Snow White* went into production, Walt knew that live action reference was necessary to convincingly bring the title character to life”.

sobre o uso de referências de captura direta para animação, Kalmakurki revela em sua pesquisa:

Antes de seu trabalho, Champion também examinou *storyboards* pré-concebidos para a animação, que guiaram sua atuação nas filmagens. Ela atuou principalmente em um estúdio simples com cenários limitados, tendo, por exemplo, a linha de um varal para visualizar a orla da floresta por onde ela corria. Os animadores prestavam atenção no vestido dela quando ela estava se movimentando para retratar o material com a maior precisão possível (KALMAKURKI, 2018, p. 12. Tradução nossa)<sup>6</sup>.

Essa busca por referências visuais obtidas pela construção de um figurino físico e filmagem de referências com modelos vestidos com os mesmos, bem como a busca por um movimento plausível dos tecidos para atingir o estilo naturalista desejado, evidencia que a preocupação com os figurinos animados existiu desde o início da história dos longas-metragens do estúdio Disney. Ainda assim, é difícil saber com exatidão quais artistas participaram da concepção e desenho dos figurinos.

Durante muitos anos nos estúdios Disney, os figurinos foram idealizados e criados junto com os próprios personagens. Como aponta a figurinista e desenhista de personagem Jean Gillmore (*apud* KUCHARSK, 2014. Tradução nossa)<sup>7</sup>, "a animação 'tradicional' de fato lidava com o figurino do personagem como parte integrante do gráfico do desenho animado, e nenhuma distinção era feita." Isso significa que a criação de figurino era apenas um dos elementos pertencentes ao projeto visual de personagem.

O processo de criação de personagem, por sua vez, era tratado colaborativamente de acordo com as necessidades específicas de cada desenho de produção (*production design*), animação e narrativa visual (KURTTI, 2019). Esse processo colaborativo comumente envolvia artistas de desenvolvimento visual em conjunto com os próprios animadores e, conseqüentemente, esses eram os responsáveis, também, pela criação dos figurinos.

Treze anos depois do sucesso de *Branca de Neve*, o longa-metragem *Cinderela* (*Cinderella*, EUA, 1950) trouxe de volta o conto de fadas de princesas – que se tornaria um formato recorrente e identitário do estúdio. Durante sua

---

<sup>6</sup> No original: "Prior to her work, Champion also examined pre-designed storyboards for the animation, which guided her performance in the filming. She mainly acted in a simple studio with limited scenery, for example, having a clothes line to visualize the edge of the forest where she was running. Animators paid attention to her dress when she was moving to depict the material as accurately as possible".

<sup>7</sup> No original: "'Traditional' animation did indeed handle the character costume design as an integral part of the cartoon graphic, and no distinction was made".

conceptualização, a protagonista passou por inúmeros testes e versões até ter a aparência que conhecemos. Artistas de desenvolvimento visual, como Mary Blair e Bianca Majolie,<sup>8</sup> realizaram diversas artes de concepção — estudos, explorações e pinturas — que serviram de inspiração para o visual do filme, desde as cores até as vestimentas.

Apesar das diversas possibilidades apresentadas pelo desenvolvimento visual, o animador principal Marc Davis foi quem teve maior influência sobre a aparência final de Cinderela (THOMAS; JOHNSTON, 1981) e parece ter sido quem decidiu seu figurino (KALMAKURKI, 2018). Ele foi o animador de personagem responsável por criar, junto com os animadores de efeitos especiais<sup>9</sup>, o que talvez seja a cena mais memorável do filme: a transformação de Cinderela (de gata borralheira a princesa). Desolada por não ter o que vestir no baile, a protagonista recebe a visita de sua fada madrinha que, com um passe de mágica, muda seu visual. Sua roupa destruída morfa em um prateado vestido rodado, enquanto uma das mangas se transforma em uma gargantilha preta. O desenho e a animação do figurino se tornam parte essencial e integrante da narrativa. É compreensível argumentar que o envolvimento dos animadores no figurino era necessário para transformar as ideias, muitas vezes complexas, em vestimentas animáveis. Afinal, os animadores sabiam, melhor que qualquer um na produção, o que funcionava dentro das limitações de tempo e técnica para expressar a construção do movimento animado.

“Além da animação, Marc esteve envolvido em muitos aspectos durante a fase de pré-produção de um filme. Ele frequentemente ajudava com a narrativa, bem como no projeto da criação de personagens, figurinos e cores” (DEJA, 2014. Tradução nossa)<sup>10</sup>. Esse caso não é isolado e, sim, alude à multitude de tarefas que eram realizadas por um mesmo profissional ao longo da produção de um longa nesta época.

O processo de desenho de figurino seguiu por esse caminho por muitos longas do estúdio Disney: as vestimentas eram criadas juntamente com o projeto visual de personagem, respeitando particularidades de cada produção. Os figurinos eram

---

<sup>8</sup> Bianca Majolie foi, além da primeira mulher artista de roteiro visual (*story artist*) na Disney, artista de concepção durante os anos 1930 (GHEZ, 2015). Mary Blair foi a mais influente artista de concepção na Disney nos anos 1950 (GHEZ, 2018).

<sup>9</sup> Animadores que criam o movimento ilusório de partículas específicas (efeitos luminosos) e elementos da natureza (chuva, fogo, água, vento).

<sup>10</sup> No original: “Beside animation Marc was involved in many aspects during a film's pre-production phase. He often helped out with story work as well as character, costume and color designs”.

simples e lisos, marcados então por suas cores e formas, e pensados para serem animados tradicionalmente (desenhados quadro-a-quadro). A simplicidade, inclusive, favorecia a visibilidade do movimento ao evitar possíveis distrações. Em geral, estes projetos não continham muitos detalhes e as vestimentas não tinham texturas evidentes: características, como estampas ou aviamentos, não eram recorrentes devido ao desafio que significavam, tempo que consumiam e, conseqüentemente, preço que custavam. Solomon reitera a dificuldade de animar figurinos detalhados na técnica 2D tradicional:

A “milhagem de lápis” necessária para tantos detalhes provavelmente quebraria o orçamento. E manter as estampas dentro dos registros para que não parecessem arrastar sobre os personagens rivalizaria com manter todas as manchas do elenco de *101 Dálmatas* no lugar (2015, p. 72. Tradução nossa)<sup>11</sup>.

Sendo assim, ao mesmo tempo que enriquecido pela liberdade proveniente das características da animação 2D tradicional, o projeto de figurino também era restringido pela técnica do desenho e habilidade dos profissionais, orçamento e tempo de produção.

## 1.2 O impacto da animação 3D digital

O lançamento de *Toy Story (Toy Story)* em 1995 foi um marco na história da animação, sendo o primeiro longa-metragem estadunidense em 3D digital. Esta técnica de modelagem virtual — que vinha sendo desenvolvida pioneiramente na Pixar Animation Studios<sup>12</sup> — gradativamente ganhou o espaço que até então era ocupado pelo desenho no 2D tradicional, trazendo consigo novas possibilidades e diferentes limitações de representação da forma. Algumas décadas mais tarde, estabeleceu-se como técnica predominante nos grandes estúdios de animação hollywoodianos.

As características inerentes à técnica do 3D digital e sua evolução sempre impactaram, direta e indiretamente, no visual dos filmes que passaram a utilizá-la. *Toy*

---

<sup>11</sup> No original: “The “pencil mileage” needed for so many details would probably break the budget. And keeping the patterns in register so they didn’t seem to crawl over the characters would rival keeping all the spots in place on the cast of *101 Dalmatians*”.

<sup>12</sup> Fundada em 1986, Pixar lançou seus primeiros filmes em parceria com a distribuidora Walt Disney Pictures. Foi vendida em 2006, se tornando subsidiária do Walt Disney Studios.

*Story*, por exemplo, foi concebido a partir das limitações tecnológicas da época de sua produção, uma vez que os *softwares* disponíveis criavam texturas de superfície que se assemelhavam a materiais plásticos e, portanto, seriam ideais para representar personagens brinquedos (BROWN, 2018). De modo similar, as escolhas narrativas e artísticas em produções animadas impulsionaram as pesquisas em determinadas direções, de modo a viabilizar a execução técnica das cenas idealizadas na pré-produção. Para evitar que os elementos tivessem sempre uma qualidade plástica, a tecnologia de texturas de superfície foi desenvolvida para representar outros materiais com fidelidade. Junto com essa evolução, o visual do tecido ganhou uma nova camada de complexidade: materiais e texturas.

Acompanhando a mudança da técnica 2D de desenho para a modelagem em 3D digital, o processo de animação de personagem e tecidos mudou significativamente. E, conseqüentemente, o modo de pensar e criar o projeto de figurino também. Antes concebido como parte integral do desenho de personagem, ele começa a ser visto como uma nova esfera de trabalho: a tecnologia tem, por hora, exigido tratar roupas como uma entidade separada do personagem, com suas próprias propriedades e comportamentos (GILLMORE *apud* KUCHARSK, 2014). A partir das artes de concepção e desenhos elaborados na etapa de desenvolvimento visual, os figurinos passaram, então, a ser modelados tridimensionalmente e submetidos a simulações dinâmicas de tecido.

Uma das abordagens para a elaboração do figurino 3D é a alfaiataria digital (*digital cloth tailoring*), que consiste na criação de moldes bidimensionais de cada peça do figurino. Esses moldes são digitalmente costurados em volta das personagens, espelhando o processo de confecção de roupas físicas. A alfaiataria digital começou a ser utilizada no estúdio Pixar a partir da criação da blusa da personagem Boo de *Monstros S.A. (Monsters Inc., EUA, 2001)* e foi aprimorada e amplamente utilizada nos filmes subsequentes (WAGGONER; DE GOES, 2022).

Quando *Monstros S.A.* foi lançado em 2001, a Pixar havia criado um departamento de simulação de pelos, tecidos e um novo *software* para atender às demandas do filme (entre elas, as colisões de tecido nas simulações da blusa de *Boo*). O uso de simulações dinâmicas de tecido em produções animadas, novidade em 1998, já havia se tornado uma necessidade inevitável em 2003 (BARAFF, WITKIN e KASS, 2003). Nesta etapa, o computador calcula como o tecido deve se mover diante

das leis da física aplicadas ao mundo virtual em questão e como deve responder realisticamente aos movimentos de um personagem.

Com o constante aperfeiçoamento e desenvolvimento dos *softwares* ligados à animação 3D digital, os resultados se tornaram cada vez mais diversos e complexos. As limitações técnicas iniciais foram sendo contornadas e os figurinos retratados de maneira mais realista. Enquanto a animação 2D tradicional favorece projetos mais estilizados<sup>13</sup> por trabalhar com o desenho, a tendência para o 3D digital são figurinos detalhados em textura, brilho e material, exatamente por simular tecidos que possam ser palpáveis.

Vale ressaltar que essas características – como detalhamento e nível de realismo – são meramente descritivas e cabem no texto sem julgamento de valor atrelado intrinsecamente a cada uma. A autora entende que projetos de figurino mais detalhados e realistas não são necessariamente melhores que aqueles simples e estilizados. Tratam-se, pois, de diferentes escolhas práticas e estéticas que funcionam, ou não, dentro de uma determinada direção artística para filmes de animação, considerando as técnicas em que são realizados. Neste sentido, tampouco o uso de certa técnica determina sozinha a qualidade de um figurino animado.

Ainda assim, é possível argumentar que a animação 3D digital se mostrou um campo fértil para o crescimento da área de projeto de figurino na Pixar e, posteriormente, na Disney. A atenção que o figurino demanda ao longo de uma produção de longa-metragem em 3D digital torna promissora a existência de uma posição que cuida especificamente do projeto de figurino. Devido à natureza altamente colaborativa do fluxo de trabalho empregado pela técnica, entender sobre as etapas subsequentes ao desenvolvimento visual que também envolvem vestimentas – como alfaiataria digital, aplicação de materiais e de texturas, simulação de tecido e renderização – se mostra relevante no processo de criação, uma vez que elas podem restringir ou influenciar certas escolhas de figurino. Apesar de idealmente um figurinista acompanhar todas essas etapas (KALMAKURKI, 2021), seu trabalho reside primordialmente na fase de desenvolvimento visual – desde ideias e explorações até o projeto final, especificando as formas, cores e texturas. Sendo assim, não é surpreendente que a função de figurinista em produções animadas dos

---

<sup>13</sup> Estilização, nesse contexto, refere-se à abstração da realidade e interpretação das formas feita pelos artistas conforme se distanciam do fotorrealismo.

estúdios Disney seja normalmente preenchida por artistas com experiência em desenvolvimento visual para animação, além de conhecimento e interesse em moda (embora existam filmes nos quais esse cargo foi ocupado por figurinistas com experiência em cinema de captura direta).

A organização de departamentos e funções muda conforme demandam as especificidades de cada projeto. Sob essa perspectiva, é difícil dizer o lugar exato que um figurinista deve ocupar em uma produção animada e qual deve ser sua formação – determinado filme pode sequer ter personagens que usam roupas enquanto outro pode se apoiar fortemente em vestimentas para contar sua história. No entanto, é possível argumentar que existe espaço para esse profissional na área de desenvolvimento visual e, também, como consultor(a) durante as demais etapas. Ou seja, independente do contexto de sua formação artística e profissional (desenvolvimento visual e animação ou moda e cinema de captura direta), um figurinista para animação deve estar notoriamente familiarizado com a linguagem da técnica em questão para utilizar de seu potencial criativo. Neste sentido, ele deve conhecer, mesmo que superficialmente, os processos que dizem respeito ao figurino digital para facilitar a colaboração entre diferentes áreas, em especial projeto visual para personagens.

## **2. PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE FIGURINO PARA PERSONAGENS ANIMADOS EM 3D DIGITAL**

Segundo Nadoolman Landis (2012, p. 11. Tradução nossa)<sup>14</sup>, “o figurino de um filme serve a dois propósitos iguais: o primeiro é apoiar a narrativa ao criar personagens autênticos; a segunda é composição, para proporcionar equilíbrio dentro do quadro, utilizando cor, textura e silhueta”. Ainda que cada filme, personagem ou figurino tenham singularidades, é possível notar, a partir da literatura existente sobre projeto de figurino e entrevistas com figurinistas, um padrão recorrente de elementos a serem considerados para alcançar ambos os propósitos.

O livro *Talking Threads: Costume Design for Entertainment Art* (BUI et al., 2022) aborda o projeto de figurino em diferentes mídias do entretenimento, apresentando

---

<sup>14</sup> No original: “Film costuming serves two equal purposes: the first is to support the narrative by creating authentic characters; and the second is composition, to provide balance within the frame by using color, texture, and silhouette”.

conceitos que podem ser aplicados de maneira geral em todas elas e passando por particularidades de cada uma. Sabendo que artistas têm abordagens diferentes para criar figurinos, os autores determinam cinco funções fundamentais que integram um projeto com história e contexto significativos, de modo que cada figurino criado é uma resposta visual para as questões que surgem quando essas funções são exploradas (BUI et al., 2022). As cinco funções seriam as seguintes: se conectar com a temática e enredo, estabelecer uma estrutura social, contextualizar a história em determinado tempo e lugar, indicar personalidade do personagem e revelar passagem de tempo.

Ainda que existam similaridades e equivalências, o processo de criação de figurinos para personagens animados não é o mesmo daquele para personagens não-animados. Para além da diferença óbvia – a tangibilidade de figurinos para filmes de captura direta *versus* a virtualidade dos desenhos e modelos 3D – existem diversos fatores que fazem com que o design de figurino para animação seja um processo específico e intrínseco: o figurinista deve pensar em criar figurinos que possam ser animáveis dentro da técnica e linguagem da mídia escolhida, considerando a tecnologia que tem à disposição.

Como então se dá o processo de criação de figurino para personagens animados no 3D digital? Quais fatores devem ser levados em conta durante a concepção e desenho dos mesmos?

Tomando as funções de *Talking Threads* como ponto de partida, levantamos um repertório de elementos considerados relevantes para desenvolvimento de projeto de figurino, especificamente no contexto da animação 3D digital. Dentre essas considerações, temos aquelas que são iguais ou bastante similares às do desenho de figurino para o cinema de captura direta: o contexto em que o personagem está inserido (tempo, lugar e identidade cultural), sua personalidade e a função narrativa da vestimenta. Temos também aquelas que, na prática, se distanciam dessa referência ao apresentarem abordagens particulares na animação, como formas, silhuetas e construção dos figurinos, uso de materiais e texturas e, finalmente, movimento e performance. Uma vez que esses fatores são analisados e considerados na tomada de decisão, o figurino pode cumprir com seus objetivos – narrativos ou visuais – de maneira mais efetiva. Para aprofundar o entendimento sobre como esses elementos influenciam o figurino final, eles são abordados individualmente a seguir.

Segundo Kalmakurki (2021), vestimentas evocam um tempo e um lugar específicos, uma vez que são facilmente incorporados à localização geográfica e ao período do tempo, se tornando um poderoso conector visual da narrativa. Associamos, mesmo que inconscientemente, determinadas peças de roupa a diferentes épocas e culturas. Portanto, dentro de um filme, o figurino é um dos elementos que estabelece onde a história se passa e cria a percepção de tempo. Sendo assim, faz-se necessário considerar o contexto em que o personagem está inserido no processo de se projetar o figurino: não necessariamente para que seja historicamente preciso, mas com finalidade de apoiar a narrativa. A busca por uma fidelidade histórica, inclusive, pode ser sacrificada para priorizar outros elementos considerados mais relevantes, a definir pela direção de arte.

De modo similar, uma determinada cultura pode ser evidenciada através dos figurinos. Mesmo que inspirações do mundo real sejam utilizadas em diferentes níveis, os personagens de filmes animados ainda existem em mundos fictícios, abrindo espaço para certa liberdade criativa por parte do figurino. Ainda assim, o papel do figurinista fica evidente quando nos damos conta da importância e do nível de pesquisa necessária para uma representação satisfatória. Esse pensamento é reiterado por Neysa Bové, creditada como artista de desenvolvimento visual em *Moana* (*Moana*, 2016): “foi crucial ter alguém para trabalhar no departamento de figurinos nesse filme, porque, por mais que o mundo de Moana seja ficcional, estamos nos baseando em um mundo real com uma história rica que deve ser retratada de modo apropriado e com respeito” (*apud* KUCHARSKI, 2017. Tradução nossa)<sup>15</sup>.

As vestimentas também são grandes aliadas na tarefa de estabelecer uma sociedade nos mundos ficcionais, ajudando na distinção de classes e profissões. Em uma visão mais individual, o figurino reitera a singularidade de um personagem.

Na animação, a construção do movimento animado é uma das principais estratégias para atribuir maneirismos aos personagens. Ainda assim, o figurino também tem impacto em como eles são percebidos e ajuda a construir individualidade. Landis (2012) argumenta que o trabalho de um projeto de figurino é sobre chegar ao centro (o espírito) do personagem, descobrindo quem ele verdadeiramente é. Esse trabalho começa com a leitura e análise do roteiro ou, comumente no caso da

---

<sup>15</sup> No original: “[...] it was crucial to have someone work on this film in the costume department because while Moana’s world is fictional, we’re basing it on a real world with rich history that needs to be depicted properly, and with respect”.

animação, do roteiro visual (*storyboard*). Entendendo as motivações e características físicas e emocionais de um personagem, é possível deixar transparecer nos figurinos aspectos importantes para a história de maneira visual. Um figurino que revela personalidade ajuda na caracterização, na identificação e contribui para a construção de personagens complexos e interessantes.

Em paralelo, a função narrativa de uma vestimenta é uma maneira ainda mais direta na qual o figurino pode impactar o desenvolvimento de uma história. Esse elemento fica evidente quando os figurinos assumem um papel para além de adornar um personagem visualmente: são parte integral da narrativa e ajudam a avançar o enredo. Muitas das vezes, por exemplo, os personagens demonstram ter consciência do que estão vestindo e interagem com as peças de roupas. Em outras, marcas de uso evidenciam o que já aconteceu na trama.

A consideração de ambos elementos (personalidade e função narrativa) resulta em figurinos que transmitem visualmente o estado emocional do personagem em determinada cena, enfatizando os sentimentos expressos pela animação (daquele personagem) e contribuindo para a atmosfera geral do filme. Para Kalmakurki (2021), a transformação do vestido de Cinderela – citada anteriormente – é um exemplo que demonstra que figurinos são usados para marcar mudanças visuais e emocionais importantes em cenas que podem permanecer memoráveis.

Apesar de filmes de captura direta também lidarem com formas, silhuetas e construção dos figurinos, esses elementos são analisados sob uma ótica diferente no projeto de figurino para animação. Como exposto anteriormente, os figurinos em 3D digital se dão a partir da união de peças modeladas em ambientes virtuais que simulam tridimensionalidade, em contraposto da tangibilidade dos figurinos para personagens não-animados, que existem fisicamente no mundo real. Por esse motivo, mesmo que a alfaiataria digital tente espelhar a costura de roupas concretas, as habilidades e ferramentas necessárias para executá-las não são idênticas. A animação também permite a criação de ilusões e de estruturas que podem manipular as leis da física (embora busque explicitar as forças naturais envolvidas no movimento), favorecendo a confecção de figurinos que não seriam viáveis ou utilizáveis com a concretude do mundo real.

Quando o 3D digital estava se popularizando, era frequente que os figurinos de um personagem mantivessem uma mesma silhueta ao longo do filme, devido à

dificuldade e custo de modelar uma nova peça para diferentes cenas. Utilizando a mesma base, a superfície (materiais, textura, cores) era modificada para sugerir um novo figurino. Com o avanço tecnológico, essa prática deixou de ser expressiva para personagens principais e trocas de figurino passaram a ser acompanhadas da modelagem 3D de roupas inteiramente novas. A preocupação em vestir o personagem com uma silhueta identificável, porém, continuou presente: reflexo da necessidade de manter o personagem reconhecível, mesmo de longe, e de concordar com a linguagem da forma estabelecida pela direção de arte.

A linguagem da forma (*shape language*), segundo *The Walt Disney family museum*<sup>16</sup>, é um conceito usado em arte e animação para comunicar significado com base em formas com as quais estamos familiarizados. A partir dela, formas simples e conhecidas são designadas aos personagens durante o desenvolvimento visual, com objetivo de provocar uma resposta emocional no espectador, enriquecendo os projetos de figurino como consequência. A silhueta e a forma de um figurino, portanto, são grandes veículos para expressar essa linguagem visual em um filme animado.

O volume do figurino, o caimento das peças e o uso de sobreposições de camadas de tecido são considerações que também se relacionam diretamente com a etapa de modelagem. Materiais e texturas, por sua vez, manifestam-se em etapas subsequentes e estabelecem as qualidades e aparências das superfícies dos modelos tridimensionais.

Os materiais determinam como a superfície de um objeto se comporta diante da luz e são definidos por um conjunto de propriedades (também conhecidas como *shaders*). Entre elas estão: o nível de brilho, reflexividade, transparência, refração e cor (SANTOS, 2022). A partir desses parâmetros é possível simular materiais que existem no mundo real, como diferentes tipos de tecido. As texturas, por sua vez, podem ser obtidas através de diversas maneiras: desde pintura digital e utilização de imagem até geração procedural. Quando aplicadas, elas compõem variações de padrão que tornam a superfície mais interessante visualmente.

A aplicação de materiais e texturas agrega um valor significativo aos figurinos, uma vez que são capazes de “comunicar efeitos multissensoriais que permitem ao espectador se conectar com a sensação do mundo do filme, seu clima e atmosfera”

---

<sup>16</sup> Disponível em [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf). Acesso em 11 mai. 2023.

(KALMAKURKI, 2021, p. 180. Tradução nossa)<sup>17</sup>. Com a reprodução de texturas conhecidas pelos espectadores, é possível despertar uma identificação, que vem acompanhada de memórias sensoriais – em especial, do tato. Sobretudo com altos níveis de realismo, o espectador consegue *sentir* a textura através da visão, tornando o figurino um contribuinte para imersão no filme. Kalmakurki ainda argumenta que a relação entre materiais físicos e suas representações virtuais é central na animação 3D, de modo que a textura da superfície digital dependa da reprodução e do uso de exemplos do mundo real. Prover essas referências durante as etapas de planejamento e produção é uma das funções de um figurinista em longas animados. Logo, entende-se a importância de, no desenvolvimento visual, selecionar e indicar com detalhes as características dos materiais e texturas a serem utilizados no projeto de figurino.

O movimento e a performance são elementos que devem ser considerados desde o projeto de figurino, apesar das escolhas repercutirem na etapa de simulação e animação. A maneira como um objeto se move é um dos fatores que impacta na percepção que os espectadores têm do mesmo. Apesar de não ser tão determinante quanto a aparência da superfície, segundo a pesquisa de Aliaga (2015), a dinâmica contribui para o reconhecimento de diferentes tipos de tecido, principalmente quando ela é muito característica, como no caso da seda. Os figurinistas determinam como as roupas devem se mover, a depender do material representado: um tecido de veludo não deve se mexer como se fosse tule ou algodão, por exemplo (Lee *apud* Bryant, 2019). A preocupação com o movimento desde o projeto inicial para figurino permite que o mundo fictício seja mais plausível e que a simulação de tecidos não se torne uma distração.

Nos filmes de captura direta, os atores são responsáveis pelas performances e ambos são influenciados pelo figurino. Já na animação, o animador assume o papel de ator ao interpretar o personagem, criando os movimentos que dão a eles expressões, sentimentos e atitudes. Sendo assim, os figurinos auxiliam a experiência corporificada do animador e respondem aos movimentos dos personagens (Kalmakurki, 2021).

Em suma, o processo de projeto de figurino para animação 3D digital se dá a partir de uma análise conjunta de todas essas considerações, levando em conta

---

<sup>17</sup> No original: “[...] convey multisensorial effects that enable the spectator to connect with the feel of the film's world, its mood, and atmosphere”.

prevalências e particularidades e tendo os objetivos narrativos e estéticos do longa-metragem em mente.

### 3. O FIGURINO EM FROZEN

A partir das considerações explicitadas, é possível analisar o projeto de figurino dos filmes da franquia Frozen. As intenções dos artistas por trás das tomadas de decisões envolvidas no processo de criação dos figurinos podem ser pressupostas a partir da revisão bibliográfica e, assim, podemos entender como as considerações levantadas anteriormente impactam no resultado final que vemos na tela quando sujeitas às particularidades de uma narrativa e direção de arte. A motivação para analisar, especificamente, os longas *Frozen* e *Frozen II* vem da relevância que os mesmos têm na área. Uma evidência que aponta para existência de um valor acadêmico nos figurinos de Frozen é sua inclusão no currículo do curso de Costume Design in Animation, ministrado por Camille Benda, no California Institute of the Arts (CalArts) (ITO, 2019).

Para Michael Giaimo – diretor de arte de *Frozen* e desenhista de produção (*production designer*) de *Frozen II* – sempre foi claro o intuito de fazer o que ele chama de filme de figurino (costume film), dando atenção aos detalhes das vestimentas de um modo que, segundo ele, nunca havia sido feito antes de maneira tão elaborada num longa de animação em 3D digital (SOLOMON, 2015). Apesar de não ter tido o título de figurinista (apenas creditada de modo amplo como artista de desenvolvimento visual), Jean Gillmore foi chamada por Giaimo para ajudá-lo especificamente com figurinos (KUCHARSKI, 2014). De modo similar, outras artistas que também trabalharam com projetos de figurino para os filmes da franquia, Brittney Lee e Griselda Sastrawinata-Lemay, se denominam artistas de desenvolvimento visual e foram creditadas como tal, indicando uma prática comum no estúdio.

A fim de contextualizar o filme, algumas estratégias foram utilizadas nos figurinos. Sendo um conto de fadas, o filme não tinha compromisso em representar com fidelidade um lugar real ou período histórico exato e os figurinos foram influenciados por silhuetas classicamente associadas ao gênero. Por outro lado, o reino fictício de Arendelle, onde a história se passa, tem sua ambientação baseada na Noruega, por volta da década de 1840. Isso é estabelecido, principalmente, através

do uso de elementos da cultura norueguesa nos figurinos. O estilo da protagonista Anna, por exemplo, inspira-se no *bunad* (Figura 1) um traje folclórico norueguês, o que contribui para a manifestação da identidade cultural da personagem.



**Figura 1 A, B e C** - Protagonista Anna com o traje *bunad*. À esquerda (A), desenho de figurino por Brittney Lee. No meio (B), modelagem 3D da vestimenta. À direita (C), resultado final renderizado. Fonte A: [britsketch.blogspot.com/2014/02/frozen-costume-design.html](https://britsketch.blogspot.com/2014/02/frozen-costume-design.html), B: [jeangillmore.wixsite.com/gallery/vis-dev-2](https://jeangillmore.wixsite.com/gallery/vis-dev-2), C: SOLOMON (2015, p. 54).

Além disso, a técnica tradicional norueguesa de *rosemaling*<sup>18</sup> foi incorporada dentro da linguagem do projeto de figurino dos filmes, estando presente nas estampas, bordados e adornos. Segundo Lee – artista responsável por criar uma biblioteca de *rosemaling* para serem usadas nos cenários e figurinos no primeiro filme – um dos objetivos era que os padrões reforçassem os traços de personalidade de cada personagem: “Anna é brilhante e borbulhante, então seu *rosemaling* é sempre efervescente e floral. Elsa é equilibrada e refinada, então ela usa estampas longas e elegantes com um toque de geometria cristalina” (2014, Tradução nossa)<sup>19</sup>.

Os figurinos também ajudaram na percepção da hierarquia e organização da sociedade em Arendelle. Elsa é uma rainha, então sua vestimenta precisa comunicar

<sup>18</sup> *Rosemaling*, palavra norueguesa que pode significar “pintura de rosas”, se refere a uma forma de pintura decorativa desenvolvida da Noruega por volta de 1700. Disponível em <https://www.rosemalingclasses.com/what-is-rosemaling>. Acesso em 30 mai. 2023.

<sup>19</sup> No original: “Anna is bright and bubbly, so her *rosemaling* is always effervescent and floral. Elsa is poised and refined, so she has long, elegant designs with a hint of crystal-like geometry”.

sua posição de poder: seja por meio de uma coroa ou outras maneiras mais sutis. Elsa também é uma personagem mágica, e, deste modo, suas roupas expressam sua relação com a cultura da magia. No primeiro filme, o figurino de Elsa para sua coroação consiste em um longo vestido verde sob uma blusa preta de mangas compridas, uma capa roxa que arrasta pelo chão, luvas e uma coroa em seu cabelo preso em um coque. Nesse momento da narrativa, Elsa tem medo de seus poderes e tenta reprimir esse lado de sua identidade. Refletindo sua insegurança e a pressão de ser rainha, o figurino é sóbrio, usa as cores que representam Arendelle e escondem todo o seu corpo (Figura 2 A). As luvas são especialmente simbólicas para a história, uma vez que os poderes da personagem se manifestam através de suas mãos e ela é ensinada a cobri-las para conter a magia.

Mais tarde na história, Elsa se isola em uma montanha de neve e, por estar sozinha, percebe que pode utilizar seus poderes sem machucar ninguém, o que culmina em uma transformação de seu figurino. A mudança começa aos poucos, com a personagem se despiendo de uma peça de roupa por vez. A primeira delas é a luva: sua retirada permite a utilização de seus poderes. Em seguida, ela abre a capa – que aparenta ser pesada e restringe sua movimentação – e a deixa voar. A mudança segue com Elsa retirando sua coroa e a arremessando para longe, rejeitando o papel imposto a ela, e soltando também seus cabelos, que passam a ficar em uma trança. Finalmente, utilizando sua magia, a personagem transforma sua roupa da coroação em um vestido azul brilhante e uma longa capa translúcida decorada com flocos de neve (conforme ilustrado na Figura 2 B). A cena funciona como uma metamorfose de Elsa, com os figurinos acompanhando a mudança de estado emocional da personagem em sua busca por liberdade.

Diferentemente de Cinderela, que foi transformada por sua fada madrinha, Elsa é a detentora da própria magia. Na prática, isso significa que os artistas de desenvolvimento visual tiveram que, não apenas fazer a construção figurativa de Elsa, mas também projetar um figurino que a personagem projetaria. Em um exemplo de como figurinos podem exprimir a personalidade de um personagem, o vestido de Elsa reflete a recuperação de sua identidade.

Apesar do vestido de gelo ter uma silhueta diferente – mais moderna, facilitando a conexão com os espectadores – a capa faz com que a linguagem da forma de Elsa (um longo triângulo) seja mantida, mesmo após a transformação.

Segundo o supervisor de *Look Development*, Alexander Alvarado (*apud* SOLOMON, 2015), o desejo era manter uma nítida, quase irrealista forma de triângulo para a capa, mesmo que a gravidade não permitisse essa estrutura no mundo real. Isto foi possível, especialmente, pelo fato das roupas de Elsa serem, a partir desse ponto, feitas de gelo com o auxílio de magia, permitindo que os figurinos pudessem se distanciar do realismo sem que isso atrapalhasse sua plausibilidade.



**Figura 2 A e B** - Comparativos de figurinos da protagonista Elsa em Frozen. À esquerda (A), vestimenta para coroação e, à direita (B), vestimenta final. Desenhos de figurino por Brittney Lee.  
Fonte A e B: [britsketch.blogspot.com/2014/02/frozen-elsa.html](http://britsketch.blogspot.com/2014/02/frozen-elsa.html).

Muitos dos princípios de design usados no primeiro filme foram mantidos na sequência. No entanto, os artistas encarregados dos figurinos se depararam com um desafio quando os interesses da narrativa entraram em conflito com as características visuais determinantes das protagonistas em *Frozen II* (ITO, 2019). No enredo, elas viajam para uma floresta além de Arendelle, seguindo uma misteriosa voz que Elsa tem escutado e buscando por respostas sobre o passado do reino. Os figurinos foram pensados, então, para permitir que as personagens se movessem livremente quando submetidas a atividades como: andar na floresta coberta de folhas do outono, escalar, nadar e montar a cavalo.

Analisando os figurinos de Elsa em *Frozen II*, é possível perceber uma exploração cada vez maior do aspecto fantasioso da construção dos mesmos. Um exemplo disso é o *decote ilusão* que Elsa usa no segundo filme: sem uma delimitação

definida, a gola do vestido se desconstrói em lantejoulas e cristais, criando uma transição gradativa entre o vestido e sua pele. O visual da personagem se torna cada vez mais etéreo e transiciona de tons azuis para branco à medida que, dentro da narrativa, ela descobre sua ligação com os espíritos elementais da natureza. Segundo Lee (*apud* SOLOMON, 2015), a linguagem da forma de Elsa foi mantida, mas a linguagem do *design* mudou para melhor refletir sua jornada no segundo filme: formas de diamante que representam os elementos da natureza (ar, fogo, terra e água) foram incorporadas aos figurinos da personagem no lugar de seu antigo *motif*, flocos de neve (Figura 3).



**Figura 3 A, B e C** - Comparativos de figurinos da protagonista Elsa em Frozen II. À esquerda (A), traje de viagem. Ao meio (B), traje de viagem sem capa e botas. À direita (C), vestimenta final. Desenhos de figurino por Brittney Lee. Fonte A e B: [nytimes.com/2019/10/31/movies/frozen-2-anna-elsa-dresses.html](https://nytimes.com/2019/10/31/movies/frozen-2-anna-elsa-dresses.html), C: JULIUS (2019, p. 49).

O traje de viagem desenvolvido para Elsa (Figura 3 A) é precisamente prático, considerando que seu propósito é apoiá-la em sua jornada pela floresta. Em um segundo momento, Elsa retira o casaco, as botas e prende o cabelo em um rabo, o que resulta em um visual (Figura 3 B) que evoca vulnerabilidade e também determinação diante do desafio que enfrenta, enriquecendo a atmosfera da cena. O figurino final (Figura 3 C), por sua vez, é fruto de uma nova transformação mágica e simboliza a forte conexão de Elsa com a natureza ao alcançar as respostas que procurava sobre seu passado. Em suma, os figurinos seguem dando suporte à narrativa e refletindo os conflitos internos da personagem de maneira visual.

Comparando ambos os filmes da franquia Frozen, é possível notar o impacto que o avanço tecnológico do 3D digital teve no visual dos filmes no período de seis anos entre seus respectivos lançamentos (2013 e 2019), inclusive nos figurinos. Um exemplo dessa evolução foi o desenvolvimento de uma nova tecnologia especialmente para os bordados do segundo filme, que puderam ser mais elaborados. O nível de complexidade do mesmo foi elevado em *Frozen II* e a construção se aproximou do processo de confecção de roupas do mundo real (ALVARADO *apud* JULIUS, 2019). Na figura 4 A, é possível observar os painéis individuais (simulações de moldes de costura) que, quando costurados digitalmente, compõem o modelo tridimensional do traje de viagem de Elsa, exemplificando o processo utilizado no longa.

O nível de planejamento do projeto de figurino também aumentou no segundo filme. Segundo Lee (*apud* ITO, 2019), ela e os demais artistas tentaram ser o mais minuciosos possível com os detalhes, pensando até mesmo na direção da linha dos bordados. Dessa maneira, folhas denominadas *call outs* (guias de construção e aparência) se tornaram essenciais referências a serem usadas pelos demais departamentos de 3D digital, a fim de garantir que o figurino fosse modelado, texturizado e animado como projetado. A figura 4 é um exemplo de uma dessas folhas, especificando os materiais e disposição do bordado na ombreira do traje de viagem de Elsa. A planificação do bordado permite um claro entendimento de sua forma e, também, do posicionamento de cada linha ou conta. Simultaneamente, as cores utilizadas atribuem diferentes materiais (como lantejoulas, pérola ou gema) para cada componente.



**Figura 4 A e B** - À esquerda (A), painéis que formam o traje de viagem de Elsa. À direita (B), *call out* de materiais e disposição de bordado. Fonte A e B: <https://d23.com/details-to-discover-in-frozen-2/>



**Figura 5** - Call out de referência de materiais da capa de Anna. Fonte: <http://grizandnorm.squarespace.com/griz#/froz2/>



**Figura 6** - Call out de costuras do vestido de Anna. Fonte: <http://grizandnorm.squarespace.com/griz#/froz2/>

Além do bordado, várias outras características dos figurinos precisam ser explicitadas. Os guias feitos pela figurinista e artista de desenvolvimento visual Sastrawinata-Lemay – responsável pelos figurinos de Anna em *Frozen II* – contam com: giros (*turn arounds*) que possibilitam que as vestimentas sejam vistas de diferentes ângulos, demarcação e definição dos padrões de todas as costuras, referências de tecidos do mundo real para atribuição de materiais, referências de cor com seus respectivos códigos no espaço de cores utilizado e detalhamento dos

acessórios e acabamentos. A título de exemplo, os *call outs* das figuras 5 e 6 permitem maior compreensão sobre a construção e aparência do traje de viagem de Anna.

A preocupação que existiu no projeto de figurino de Frozen em planejar e registrar até mesmo pormenores detalhes de bordados e padrões de costura, deixa evidente a necessidade de uma boa comunicação entre os departamentos que envolvem os figurinos, bem como o impacto que um desenho de figurino detalhado e bem planejado pode ter nas etapas posteriores ao desenvolvimento visual.

A produção de um filme não acontece no vácuo: as escolhas são influenciadas por fatores financeiros e de publicidade externos (WINDER; DOWLATABADI, 2020). No caso de estúdios comerciais como a Disney, a busca pelo lucro com a criação de produtos licenciados e *merchandising* são fonte de grande parte do retorno financeiro de um filme de animação comercial. Sendo assim, por mais que o projeto de figurino para animação sirva, primordialmente, para atender ao filme, os figurinos de uma franquia como Frozen são adaptados e redesenhados para diversas mídias (como teatros e shows em parques temáticos) e produtos (como bonecas, estampas de mercadorias e fantasias de *halloween*). De acordo com Bryant (2019), as artistas Lee e Sastrawinata-Lemay tentaram pensar o figurino meramente para o filme, mas eventualmente tiveram que considerar como os figurinos seriam na vida real e repassar as folhas de *call outs* para a equipe de desenho de produto. Deste modo, é possível argumentar que a comercialidade de um figurino para animação, apesar de não ser normalmente citada como fator motivador, de fato, influencia a elaboração de seu projeto final.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com o recorte histórico, concluímos que a preocupação com o figurino sempre existiu nos longas dos estúdios Disney. Ela estava presente na animação 2D tradicional através do uso referências em captura direta, no cuidado com a criação de um figurino animável e em estudos sobre o movimento de diferentes tecidos.

No entanto, foi possível confirmar a suspeita de que o crescimento gradual de posições que exercem funções de figurinistas em longas da Disney nas últimas duas décadas se deve à introdução da animação 3D digital como técnica predominantemente utilizada nesse contexto. Conclui-se, então, que as

características inerentes à técnica de 3D digital criaram um campo fértil para o desenvolvimento de figurinos mais elaborados e complexos, contribuindo para a recente evidência de amadurecimento dessa área artística, como demonstrado no uso de sua funcionalidade narrativa e nível de detalhamento de adornos e bordados na franquia Frozen.

Quanto ao lugar dos figurinistas na animação, é possível perceber que nem sempre os artistas que exercem as funções típicas de figurinistas são creditados como tal. Nos estúdios Disney, é comum que estejam sob o título abrangente que se refere ao departamento: artista de desenvolvimento visual. Na prática, isso significa que eles não podem participar de associações/sindicatos de figurinistas e nem são elegíveis para prêmios ou outros meios de reconhecimento.

No entanto, o cenário é otimista para mudanças considerando o constante aumento em figurinistas creditados em animações. Neysa Bové, por exemplo, creditada como artista de desenvolvimento visual em *Moana* (2016), *WiFi Ralph: Quebrando a Internet* (*Ralph Breaks the Internet*, EUA, 2018), *Frozen II* e *Raya e o Último Dragão* (*Raya and the Last Dragon*, EUA, 2021) recebeu pela primeira vez o título de figurinista no estúdio Disney com o filme *Encanto* (*Encanto*, EUA, 2021).

Sobre o processo de criação de figurinos, entende-se que não existe uma metodologia específica e única que funciona para todos os filmes, uma vez que as demandas são sempre singulares, em decorrência da narrativa e direção de arte. Mesmo assim, foi possível constatar um padrão de fatores que são levados em consideração durante o projeto de figurino e servem para guiar figurinistas ao objetivo: servir ao filme de maneira visual e narrativa.

Finalmente, a compreensão dessas considerações tornou possível analisar o nível de amadurecimento do projeto de figurino para os filmes da franquia Frozen. Existe uma justificativa por trás de cada escolha no figurino, de modo que uma única vestimenta carregue consigo inúmeras características com potencial de enriquecer os conflitos e transformações das protagonistas no filme. Em conclusão, os figurinos em Frozen não são meros adornos: eles são utilizados como uma ferramenta da linguagem cinematográfica e são relevantes para o desenvolvimento do arco da história dos personagens. O êxito de sua exploração visual e narrativa na franquia Frozen indica que o projeto de figurino tem potencial para ser ainda mais explorado na animação comercial, aproveitando o que as técnicas têm a oferecer.

## REFERÊNCIAS

FROZEN - Uma aventura congelante; Direção: Chris Buck e Jennifer Lee. Produção: Walt Disney Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2013.

FROZEN II; Direção: Chris Buck e Jennifer Lee. Produção: Walt Disney Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2019.

ALIAGA, Carlos; *et al.* **Sackcloth or silk?** the impact of appearance vs dynamics on the perception of animated cloth. **ACM SIGGRAPH Symposium on Applied Perception**. Nova York, NY, EUA, p. 41-46, set. 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2804408.2804412>. Acesso em: 2 mai. 2023.

BRYANT, Taylor. Costume design for animated movies is ridiculously difficult. The team behind Frozen 2 explains why. **Vox**, EUA, nov. 2019. Disponível em: <https://www.vox.com/the-goods/2019/11/18/20970465/frozen-2-costumes-design-animate-anna-elsa>. Acesso em: 04 abr. 2023.

BUI, Jessie Kate *et al.* **Talking Threads: Costume Design for Entertainment Art**. EUA: Design Studio Press, 2022.

DEJA, Andreas. Disney Ladies. *In: Deja View*. EUA, 24 jan. 2015. Disponível em: <https://andreasdeja.blogspot.com/2015/01/disney-ladies.html>. Acesso em: 3 abr. 2023.

GHEZ, Dider. **They drew as they pleased: The Hidden Art of Disney's Golden Age: the 1930s**. São Francisco: Chronicle Books, 2015.

GHEZ, Dider. **They drew as they pleased: The Hidden Art of Disney's Mid-Century Era: the 1950s and 1960s**. São Francisco: Chronicle Books, 2018.

ITO, Robert. Anna, Elsa and the Costume Designers Who Create Their Looks. **The New York Times**, Nova York, out. 2019. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/10/31/movies/frozen-2-animation-costume-design.html>. Acesso em: 23 abr. 2023.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Disney Editions, 1981.

JULIUS, Jessica. **The art of Frozen II**. Chronicle Books, 2019.

KALMAKURKI, Maarit. **Digital character costume design in computer-animated feature films**. Tese (Doutorado) – Aalto University. Joensuu, Finland. 2021.

KALMAKURKI, Maarit. **Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Sleeping Beauty: The Components of Costume Design in Disney's Early Hand-Drawn Animated Feature Films**. *Animation*, v. 13, n. 1, p. 7-19, 2018.

KUCHARSKI, Joe. Costume Design in Animation – Disney’s Frozen. *In: Tyranny of Style*. EUA, 2014. Disponível em: <https://tyrannyofstyle.com/costume-design-animation-disney-frozen/>. Acesso em: 4 abr. 2023.

KURTTI, Jeff. **The Art of Disney Costuming: Heroes, Villains, and Spaces Between**. Glendale: Disney Editions, 2019.

LANDIS, Deborah Nadoolman. **Filmcraft: Costume Design**. Ilex Press, 2012.

LEE, Brittney. Frozen - Rosemaling. *In: The Art of Brittney Lee*. EUA, 24 jan. 2014. Disponível em: <https://britsketch.blogspot.com/2014/01/frozen-rosemaling.html>. Acesso em: 23 mar. 2023.

SANTOS, Cleyder. O que são materiais e texturas em um software 3D?. *In: Alura*. 24 mar. 2022. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/o-que-sao-materiais-texturas-software-3d>. Acesso em: 11 mai. 2023.

SOLOMON, Charles. **The art of Frozen**. Chronicle Books, 2015.

THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. **Tips & techniques: shape language**. São Francisco, [s.d]. Disponível em: [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf). Acesso em: 11 mai. 2023.

WAGGONER, Christine; DE GOES, Fernando. Revamping the Cloth Tailoring Pipeline at *Pixar*. **ACM SIGGRAPH 2022 Talks**. Canadá, n. 46, p. 1-2, ago. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3532836.3536252>. Acesso em: 12 abr. 2023.

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. 3 ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.

WOLF, Melissa Ann. **From Steamboats to Snow White: How the Mickey Mouse Short Films Between 1928 and 1934 Resulted in a Shift from an Abstract to a Naturalistic Animation Style in the Disney Studios**. 2015.