



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**

**ADRIANA CORDEIRO DE LACERDA RIBEIRO**

**ANÁLISE DO FIGURINO DA PERSONAGEM *BLUE ANGEL* NO ANIME *YU GI OH!*  
*VRAINS***

**FORTALEZA**

**2020**

**ADRIANA CORDEIRO DE LACERDA RIBEIRO**

**ANÁLISE DO FIGURINO DA PERSONAGEM *BLUE ANGEL* NO ANIME *YU GI OH!*  
*VRAINS***

Monografia apresentada ao curso de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design-Moda. Área de concentração: Ciências Sociais aplicadas.

Orientador: Profa Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes.

**FORTALEZA**

**2020**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- R367a Ribeiro, Adriana Cordeiro de Lacerda.  
Análise do figurino da personagem Blue Angel no anime Yu Gi Oh! Vrains / Adriana Cordeiro de Lacerda Ribeiro. – 2020.  
30 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2020.  
Orientação: Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes.
1. Vrains . 2. Identidade. 3. Figurino . I. Título.

CDD 391

---

**ADRIANA CORDEIRO DE LACERDA RIBEIRO**

**ANÁLISE DO FIGURINO DA PERSONAGEM *BLUE ANGEL* NO ANIME *YU GI OH!*  
*VRAINS***

Monografia apresentada ao curso de Design-Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design-Moda. Área de concentração: Ciências Sociais aplicadas.

Orientadora: Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes(Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Ma. Marta Sorélia Félix de Castro  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Profa. Dra. Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Á meu esposo, Guilherme Alves Vieira Lopes  
e meus pais, Rita Pereira Cordeiro Ribeiro e  
José Leoveni Ribeiro.

## AGRADECIMENTO

Agradeço à Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes por todo o apoio e instrução no decorrer do desenvolvimento deste trabalho, desde o projeto de pesquisa até este momento, sempre me incentivando e me aconselhando.

Ao Guilherme Alves Vieira Lopes, meu melhor amigo e esposo, que é meu companheiro de jornada e me auxiliou e incentivou, sempre acreditando em mim e no meu potencial, me apoiando no decorrer de todo o percurso, além de ter sido quem me apresentou o anime e o jogo *Yu Gi Oh!*.

Aos meus pais, Rita Pereira Cordeiro Ribeiro e José Leoveni Ribeiro, que mesmo distantes apoiaram e incentivaram a minha total dedicação ao curso e aos meus estudos.

À minha avó de coração, Raimunda Menezes, que me acolheu e apoiou em seu lar, me ajudando logo início de toda a minha jornada.

Aos professores do curso de Design-Moda, por todo o conhecimento, experiência e conselhos compartilhados.

Aos meus colegas do curso Design - Moda, e aos amigos que fiz, principalmente aos integrantes do santuário dos UNOcórnicos, pelas referências compartilhadas, pelos momentos de descontração, pela força e apoio durante todo o percurso.

“Todos me salvaram. Então dessa vez, eu quero salvar a todos. Eu vou ficar forte. Por isso decidi fazer tudo o que puder!” (*Blue Angel*)

## RESUMO

O anime *Yu Gi Oh! Vrains*, documento utilizado como fonte primária deste estudo, narra acontecimentos de um universo futurista no qual as pessoas conseguem entrar em mundo totalmente virtual, utilizando *avatares* customizáveis. Para a elaboração da análise escolhemos a personagem a *Blue Angel*, avatar utilizado pela *Aoi Zaizen*, a mesma possui uma posição de destaque dentro do mundo virtual chamado *Link Vrains*, sendo assim uma pessoa chave na construção da narrativa. Ela adere a mudanças na cor e forma de seu figurino após alguns acontecimentos decisivos do anime. Através da análise da narrativa detectamos quais foram esses acontecimentos, como eles afetaram na construção da identidade da personagem e de que forma essas mudanças influenciaram para que ocorresse uma mudança em sua vestimenta. Através da pesquisa bibliográfica e documental, desenvolvemos uma discussão sobre como a forma e a cor do figurino da personagem possuem funções, características e simbologias específicas dentro do enredo e na personalidade e identidade da mesma.

**Palavras-chave:** *Vrains*. Figurino, Identidade.



## ABSTRACT

The Yu Gi Oh! Vrains, the document used as the primary source of this study, narrates events in a futuristic universe in which people manage to enter a totally virtual world, using customizable avatars. For the elaboration of the analysis we chose the character Blue Angel, avatar used by Aoi Zaizen, she has a prominent position in the virtual world called Link Vrains, being thus a key person in the construction of the narrative. She adheres to changes in the color and shape of her costume after some decisive events in the anime. Through the analysis of the narrative, we detected what these events were, how they affected the construction of the character's identity and how these changes influenced the occurrence of a change in her dress. We developed a discussion about how the shape and color of the character's costumes have specific functions, characteristics and symbologies within the plot and in the personality and identity of the same.

**Keywords:** Vrains, Costume, Identity.

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 1 – <i>Aoi Zaizen</i> (à esquerda) ao lado do seu avatar, <i>Blue Angel</i> .....	21
Figura 2 – <i>Blue Angel</i> (que passou a ser conhecida como <i>Blue Girl</i> ) em seu <i>hoverboard</i> no <i>Link Vrains</i> .....	23
Figura 3 – <i>Blue Angel</i> segurando uma carta e detalhes do rosto .....	25
Figura 4 – <i>Blue Girl</i> .....	27

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>1.1</b>	<b>Metodologia</b> .....	14
<b>1.1.1</b>	<i>Tipo de pesquisa</i> .....	14
<b>1.1.2</b>	<i>Categorias de análise</i> .....	14
<b>1.1.3</b>	<i>Área de Abrangência</i> .....	15
<b>1.1.4</b>	<i>Plano de coleta de dados</i> .....	15
<b>2</b>	<b>FIGURINO: Conceitos e Definição</b> .....	16
<b>2.1</b>	<i>Simbologia da roupa</i> .....	17
<b>2.2</b>	<i>Simbologia da roupa no universo virtual</i> .....	17
<b>2.3</b>	<i>Discutir a relação entre figurino e identidade de personagens em animes</i> .....	18
<b>3</b>	<b>YU-GI-OH! VRAINS: Contextualização</b> .....	20
<b>3.1</b>	<i>Quem é Blue Angel</i> .....	21
<b>4</b>	<b>COR E FORMA DO FIGURINO DA BLUE ANGEL</b> .....	25
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	29
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	31

## 1 INTRODUÇÃO

Tendo o figurino como objeto de estudo, serão abordados aspectos relacionados a ele como, conceito de figurino, identidade, identidade de personagens em animes, simbologia das roupas e empoderamento, temas recorrentes no meio acadêmico, como forma de compreender como se dá a formação de identidade de um personagem a partir da roupa, no meio fictício, através da análise das mudanças de cor e forma do figurino da personagem *Blue Angel*.

Essa inquietação surgiu após o estudo de temas relacionados a figurino e identidade, que foram realizados durante trabalhos na universidade, no mesmo período em que o anime *Yu-Gi-Oh! Vrains* foi lançado, o que suscitou uma visão mais analítica do figurino utilizado nele, se tornando o ponto de partida para a possibilidade de ampliar e contribuir para a comunidade acadêmica, com um estudo relacionado a esse tema, para posteriormente possibilitar estudos mais específicos sobre o assunto.

*Yu-Gi-Oh!* é uma animação japonesa conhecida mundialmente, existente em vários formatos, tais como, animação<sup>1</sup>, mangá<sup>2</sup>, aplicativo para *smartphones*, *card game*<sup>3</sup>, jogos para consoles e filmes. Trata-se de um universo fictício onde as pessoas competem em duelos de cartas baseado em um jogo das trevas criado no antigo Egito. Todas as plataformas nas quais o *Yu-Gi-Oh!* se encontra, possuem uma temática que gira em torno destes duelos, que podem ser realizados para os mais diversos fins, desde um simples passatempo a uma questão de vida ou morte, apresentando situações em que os personagens arriscam suas vidas em um duelo para proteger seus amigos ou entes queridos. Cada arco da história, seja em mangás ou adaptações para animes, possui um enredo e personagens exclusivos daquele universo, podendo assim ser completamente distintos, apesar de possuírem a mesma temática.

Por se tratar de um universo tão abrangente e diversificado, uma história específica do anime foi escolhida como objeto de estudo, que leva o nome de *Yu-Gi-Oh! Vrains*. Lançado em 2017 no Japão e 2018 nos EUA, o enredo se desenvolve em um universo futurista no qual as pessoas conseguem entrar num mundo criado de forma totalmente virtual.

---

<sup>1</sup> Definição de animação: criação da ilusão de movimento através da exibição de uma série de imagens levemente diferentes uma da outra. As imagens são exibidas rapidamente, dando um efeito de movimento suave. Fonte: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=anima%C3%A7%C3%A3o>>. Acessado em: 17 de junho de 2019.

<sup>2</sup> História em quadrinhos de origem japonesa.

<sup>3</sup> Jogo de cartas.

É dentro desse mundo virtual, denominado *Link Vrains* que os jogos *Monstros de duelo*<sup>4</sup> e *Speed Duels*<sup>5</sup> acontecem. Os jogadores criam um *avatar*<sup>6</sup> e duelam entre si em *Master Duels* e *Speed Duels*, sendo um com o método tradicional de duelo do *Yu-Gi-Oh!* e o outro fazendo uso de *hoverboards* (pranchas que flutuam), respectivamente.

A personagem que será abordada neste estudo é a *Blue Angel*, *avatar* utilizado pela *Aoi Zaizen* uma jovem de 16 anos, que por ser carismática e boa duelista, ganhou reconhecimento dentro e fora do *Link Vrains*, sendo considerada como a imagem<sup>7</sup> da plataforma. No decorrer da história, após alguns acontecimentos, como a descoberta do *Cyberse*<sup>8</sup>, das *AI* (que são inteligências artificiais) e a ameaça dos cavaleiros de *Hanoi*<sup>9</sup>, o figurino da *Blue Angel* muda, mesmo ela permanecendo com a imagem de grande duelista e sendo admirada e querida por todos.

Através de uma pesquisa qualitativa, utilizando de recursos bibliográficos e documentais, o presente estudo pretende analisar o figurino da *Blue Angel*, *avatar* utilizado pela personagem *Aoi Zaizen* no anime *Yu-Gi-Oh! Vrains*, para através de tal, analisar e compreender a evolução da vestimenta da personagem, quais foram suas influências, impacto dessas mudanças nela e contexto em que ela se encontra.

O estudo será organizado em cinco capítulos. Além desta introdução o capítulo dois irá abordar o figurino, seu conceito e definição. Posteriormente, no capítulo três será tratada a relação entre identidade e figurino da personagem *Blue Angel*, seguido por uma análise de sua cor e forma no capítulo quatro, concluindo com considerações finais relacionadas ao estudo e análise realizados.

---

<sup>4</sup> Modelo de jogo tradicional do *Yu-Gi-Oh*, que envolve monstros, mágicas e armadilhas.

<sup>5</sup> Novo estilo de duelo que acontece em cima de *hoverboards* (pranchas) que flutuam no *Data Storm*, que é uma tempestade de dados virtuais dentro do jogo que simula algo semelhante ao vento.

<sup>6</sup> Personagem customizável que cada jogador utiliza no jogo dentro da realidade virtual chamada de *Link Vrains*.

<sup>7</sup> No sentido de ser considerada a garota propaganda e jogadora mais amada da plataforma.

<sup>8</sup> Mundo virtual criado por inteligências artificiais que possuem vontade própria, criadas pelo Dr. Kogami, um pesquisador e desenvolvedor da *Sol Technologies*.

<sup>9</sup> Seguidores do *Revolver*, personagem que tem como objetivo destruir o *Cyberse*, que conseqüentemente acarreta a destruição do *Link Vrains*.

## 1.1 METODOLOGIA

Neste ponto será explanada a metodologia utilizada para a construção da presente pesquisa, que possui como tema a análise do figurino de uma personagem do anime *Yu Gi Oh! Vrains*.

### 1.1.1 Tipo de pesquisa

Para a construção deste trabalho a metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa, que, segundo Bauer e Gaskell (2002) lida com a interpretação da realidade evitando números, que segundo Godoy (1995) também é considerada como uma pesquisa que pode proporcionar um novo olhar e uma nova forma de explorar um tema através da análise de documentos.

Foi também realizada uma pesquisa bibliográfica que segundo Fonseca (2002) é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros e artigos científicos. Neste trabalho foram utilizadas fontes sobre figurino, figurino de filmes, identidade de personagens e signos das roupas. Por se tratar de uma pesquisa documental, também descrita pelo autor citado inicialmente, como algo que recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico, o principal documento utilizado como fonte para este trabalho foi o anime *Yu-Gi-Oh! Vrains*, produzido pelo Estúdio Gallop, lançado em 2018 e disponível online pela plataforma *Crunchyroll*<sup>10</sup>, durante o período de fevereiro de 2019 a maio de 2020.

### 1.1.2 Categorias de análise

Por se tratar de um trabalho científico, a sistematização da pesquisa se torna necessária, de forma que o pesquisador organize melhor suas ideias (PRODANOV e FREITAS, 2013).

Esse tipo de categorização é utilizado principalmente em pesquisas qualitativas, e por se tratar de um trabalho que analisa o figurino de uma das personagens principais do anime *Yu-Gi-Oh! Vrains* que possui 120 episódios, dos quais foram selecionados os 56

---

<sup>10</sup> Plataforma de *Streaming* (transmissão online) de animes. Acesso em: <<https://www.crunchyroll.com/pt-br>> . Acessado em: 17 de junho de 2019.

primeiros para realização do estudo, as categorias de análise foram definidas como: figurino, identidade e signos. Estas palavras abrangem o tema da pesquisa de maneira que facilite a busca de leitores que se interessem por figurinos de animes e pelo anime *Yu-Gi-Oh! Vrains*.

### **1.1.3 Área de Abrangência**

Foram analisados os 56 episódios iniciais do anime *Yu-Gi-Oh! Vrains*, estes foram escolhidos e delimitados para que houvesse uma análise do desenvolvimento da personagem *Blue Angel*, durante os acontecimentos no decorrer do tempo, uma vez que é entre esses episódios que ocorre a primeira mudança de figurino da personagem.

Neste trabalho a personagem *Aoi Zaizen* e *Blue Angel* foram analisadas devido às mudanças que ocorreram no figurino da *Blue Angel*.

### **1.1.4 Plano de coleta de dados**

O trabalho foi dividido em etapas, sendo a primeira composta por uma pesquisa bibliográfica, utilizando livros e trabalhos acadêmicos para reunir conhecimento e fundamentação acerca do tema da pesquisa e desta forma conhecer fatos passados e a evolução e história do figurino (Fonseca, 2002).

Posteriormente a pesquisa documental se fez necessária pelo trabalho utilizar de fontes audiovisuais, o que faz com o documento principal de estudo não se encontre na forma de texto, que segundo Godoy (1995), pode proporcionar um novo olhar e uma nova forma de explorar um tema.

## 2 FIGURINO: CONCEITOS E DEFINIÇÃO

O figurino é um elemento determinante na construção de um espetáculo, isso inclui cinema, teatro, televisão, etc. Ele leva a roupa para além de sua função prática e funcional, permite que o espectador compreenda visualmente, a época dos eventos, a personalidade e visão de mundo dos personagens, seu status e idade ao mesmo tempo em que se comunica com o público. Por servir como um elemento visual de impacto imediato para caracterização e valor narrativo do personagem, o figurino trata de um sistema vestimentar que possui as próprias regras e atributos, como, ser um sistema referente a diversos sistemas vestimentares, ser um objeto e se construir a partir dos elementos da linguagem visual, simbolizando a natureza da obra a ser representada e expressando as relações entre a narrativa e a representação dos personagens (LEITE E GUERRA, 2002).

Segundo Martin (1990) o figurino pode ser dividido em três categorias: realista, para-realista e simbólico. O figurino realista busca retratar fielmente o vestuário e acessórios, utilizados em determinado período de acordo com o contexto em que se passa a história, com base em referências de história da moda e documentos da época.

O figurino para-realista, não tem a veracidade histórica como ponto principal, ele utiliza de referências históricas, mas estas podem ser mescladas com referências atuais ou de outras épocas, sofrendo assim, interferências e estilizações do figurinista.

O figurino simbólico não se prende a características que proporcionam veracidade histórica a ele, entretanto, não se trata de um figurino que não possua nenhum tipo de embasamento ou pesquisa, a diferença é que as referências nele utilizadas, têm por objetivo retratar as características psicológicas dos personagens e não o contexto temporal ou histórico do enredo.

É necessário ressaltar que essas divisões não eliminam a possibilidade de um figurino possuir características de mais de uma categoria, porém para que isso possa ser feito de forma adequada, lógica e em acordo com o história a ser retratada, o figurinista precisa realizar uma ampla pesquisa histórica, técnica e estética do vestuário, de forma que, consiga aliar esses conhecimentos a um profundo estudo sobre os personagens e o enredo a ser trabalhado (LEITE e GUERRA, 2002).

Por ser a vestimenta que o personagem utiliza dentro da história, o figurino se torna um elemento de construção do personagem, por ser o meio pelo qual o autor se comunica com o espectador (como abordado na página 3), de modo a transmitir as características de cada personagem, de acordo com o contexto histórico, temporal, social em



que o personagem se encontra além das especificidades psicológicas e pessoais de cada um no enredo apresentado. É o figurino que proporciona a harmonia de um espetáculo, ao mesmo tempo em que possui um papel determinante dentro do enredo, não pode ser um elemento totalmente independente, que não esteja em acordo com o cenário ou trama da história, ao mesmo tempo que pode fazer com que o personagem se mescle ao cenário, pode também ressaltar esse personagem no meio em que está, para valorizar seus gestos e atitudes segundo sua aparência e expressões (MARTIN,1990).

## **2.1 Simbologia da roupa**

Através da simbologia que a vestimenta carrega, os indivíduos podem escolher a imagem que desejam transmitir com base nas roupas que estiverem vestindo (Sant'Anna, 2007), é com base nesses signos e simbologias que o figurino é constituído, para assim, transmitir ao espectador a imagem, individualidade, personalidade e características que cada um possui, em acordo com o contexto em que a história é contada. É através da junção entre essas simbologias atreladas às roupas e da imitação abordada por Simmel (2005), na qual ele afirma que um indivíduo que vive em sociedade vai buscar a imitação como meio de sentir pertencimento a um determinado grupo, que o espectador consegue perceber o pertencimento, ou não, dos personagens de determinado enredo, uma vez que a recusa da imitação vai ocasionar o distanciamento desse indivíduo e determinados grupos.

## **2.2 Simbologia da roupa no universo virtual**

Segundo Lima (2008), as ficções científicas trabalham num espaço fantasioso, hipotético e utópico, uma realidade que pode chegar a ser completamente distinta da que conhecemos.

Tendo como base o conhecimento de que a individualidade e personalidade do personagem é transmitida através do figurino, como abordado anteriormente, vale ressaltar que no universo fictício, esse fator se torna ainda mais necessário, uma vez que a referência que o espectador terá do mundo em que se passa a história do filme, ou animação, depende diretamente da imagem que estiver sendo transmitida a ele através do figurino e cenário em que os personagens se encontram.

Estudos relacionados a este tema foram realizados anteriormente, como Mendonça (2017, p.167) expõe em sua análise do figurino do filme Harry Potter, sobre como

ele se relaciona com a construção dos personagens do filme, ao afirmar que “relacionamos os aspectos estilísticos ao perfil psicológico de cada um e, assim, conseguimos observar um padrão de comportamento em cada um deles”, confirmando o papel que o figurino possui, em um filme de ficção, de transmitir ao espectador características não apenas da história, mas também da personalidade e individualidade de cada personagem, de forma específica.

Dentre os aspectos do figurino que podem ser adaptados e trabalhados para demonstrar de forma visual a individualidade do personagem, a cor, forma e textura foram utilizadas, como ela esclarece ao declarar que uma das figurinistas do filme, “definiu paletas de cores, estilo pessoal, silhuetas e materiais para os personagens analisados e trabalhou em cima disso para criar personalidades sólidas, somente os distanciando disso em raras ocasiões” (MENDONÇA, 2017, p. 168), o que fez da utilização desses fatores, um recurso para expressar sentimentos e comportamentos, executado de forma constante, além de ser considerado de extrema relevância na interpretação dos personagens.

### **2.3 A relação entre figurino e identidade de personagens em animes**

Os aspectos apresentados anteriormente afirmam como o desenvolvimento da identidade de um personagem está diretamente ligado a vestimenta do mesmo, identidade que pode ser determinada também através do cenário e contexto temporal em que o enredo se passa.

Do mesmo modo que um indivíduo que vive em sociedade é influenciado pela moda através da imitação, fator que pode aproximar ou distanciar grupos, na formação da sua identidade (SIMMEL, 2005), pode-se afirmar que no meio fictício o mesmo fenômeno acontece, uma vez que, a história a ser retratada tem como base a realidade que conhecemos, apesar de existir a possibilidade de ser completamente diferente, como apontado anteriormente.

Ao estudar o figurino em animes, pode-se utilizar o estudo realizado por Silva (2017), no qual ela faz uma análise do figurino do mangá *Kuroshitsuji* de *Yana Toboso* cujo enredo se desenvolve no séc. XIX, como embasamento para a análise, uma vez que o anime *Yu Gi Oh! Vrains* é uma sequência do anime *Yu Gi Oh! Monstros de Duelo*, que foi uma adaptação do mangá de mesmo nome. Em seu estudo a autora citada inicialmente analisa como o figurino foi construído de forma que estivesse em acordo com o período histórico em que o enredo se desenvolve, mas também, de acordo com a personalidade de cada

personagem, dando a cada um deles uma identidade distinta, fazendo assim com que o espectador consiga perceber as singularidades de cada um dentro de sua própria esfera.

A criação de uma narrativa autoral com personagens psicologicamente complexos como os de Kuroshitsuji, requer um estudo aprimorado da história comportamental relativa ao século XIX como um meio para resultados assertivos na criação de vestimentas específicas para cada personagem. Para mergulhar historicamente na ambientação escolhida pela quadrinista, a consulta a livros de história da indumentária auxiliou a compreensão do universo que os personagens de Toboso estavam inseridos, criando um paralelo entre o ficcional e o realístico. (SILVA, 2017, p. 54)

Ao abordar o figurino utilizado em jogos virtuais, podemos citar Cruz (2017), que realizou um estudo sobre a representatividade da mulher dentro do jogo virtual *League Of Legends*, no qual ela identifica como a concepção que determinado público consumidor do jogo possui com relação a mulher é determinante no momento de construção das personagens, uma vez que a personagem feminina retratada no jogo é hipersexualizada e serve como uma representação da mulher como objeto de desejo masculino, demonstrando como o jogo é criado para atender a um público específico, que no caso é o público masculino e heterossexual, sendo esse o público que define a maioria dos jogos.

### 3 YU-GI-OH! VRAINS

O enredo do anime gira em torno do *Link Vrains*, uma plataforma de imersão virtual onde as pessoas criam e personalizam seus *avatars* e interagem através de duelos e competições, utilizando discos de duelo<sup>11</sup> criados pela *Sol Technologies*, empresa de tecnologia que desenvolveu o *Link Vrains*. Pelo jogo Monstros de Duelo<sup>12</sup> ser muito popular, a empresa transmite o que se passa dentro da plataforma, para aqueles que não desejam ou não podem entrar no *Link Vrains*, como por exemplo os duelos e competições dos duelistas mais famosos e admirados pelos moradores de *Den City* (nome da cidade onde se passa a história).

No primeiro episódio da saga, que em seu total possui 120 episódios, surgem indícios de que a *AI* que estava foragida<sup>13</sup> reapareceu, após esse acontecimento os *cavaleiros de Hanoi*, seguidores do *Revolver*<sup>14</sup>, e os funcionários da empresa *Sol Technologies* iniciam uma busca para apreender esta inteligência artificial. É neste momento que *Yusaku Fujiki*<sup>15</sup> o protagonista do anime, junto com seu amigo *Kusanagi Shōichi*<sup>16</sup>, fazem um plano para capturar *AI* e prendê-la em um disco de duelo, antes da *Sol Technologies* e dos *cavaleiros de Hanoi*, e obtém sucesso. Em seguida *Playmaker*<sup>17</sup> e um *cavaleiro de Hanoi* duelam, para decidir quem terá o direito de ficar com a *AI* recém capturada, por ser um duelista bastante determinado e com a ajuda da *AI* (que posteriormente vem a se tornar o nome da inteligência artificial capturada) presa em seu disco de duelo, *Playmaker* vence o duelo.

---

<sup>11</sup> Aparelho eletrônico utilizado no pulso, que serve para armazenar dados do jogo e, caso necessário, acomodar as cartas físicas que o jogador possui. Esse disco é o dispositivo que o jogador utiliza para logar (entrar) no *Link Vrains*.

<sup>12</sup> Jogo tradicional do Yu-Gi-Oh!, que possui cartas de monstros, magias e armadilhas.

<sup>13</sup> Uma inteligência artificial que possui livre-arbítrio, de nome *AI*, que cinco anos antes havia fechado e escondido a passagem para o *Cyberse* e desaparecido logo depois sem deixar rastros.

<sup>14</sup> Personagem cuja identidade é desconhecida e tem como objetivo destruir o *Cyberse*.

<sup>15</sup> Um adolescente de 16 anos e aluno do colegial, que possui o avatar chamado *Playmaker* no *Link Vrains*.

<sup>16</sup> O dono de um *Food Truck* de 24 anos, que é também um *Hacker* (*cyber pirata*) muito talentoso, fator determinante para que *Playmaker* permaneça no anonimato.

<sup>17</sup> Avatar utilizado por *Yusaku Fujiki*, protagonista do anime, dentro do *Link Vrains*.

### 3.1 Quem é *Blue Angel*

Momentos antes dos acontecimentos explanados no capítulo anterior, a personagem *Blue Angel* aparece, prestes a iniciar um duelo dentro do *Link Vrains*, porém devido aos acontecimentos decorridos instantes antes que o duelo começasse, *ela* e seu oponente não dão início a disputa, saindo do *Link Vrains* em seguida.

A *Blue Angel* é uma duelista muito popular, que por ser carismática e ótima jogadora, adquiriu fama e passou a ser reconhecida como o “rosto” do *Link Vrains*. Essa duelista é o *avatar* utilizado por *Aoi Zaizen* (Figura 1), uma adolescente comum, estudante do colegial, com 16 anos de idade, que passa a maior parte do seu tempo estudando ou duelando dentro do *Link Vrains*, seu interesse por duelos se iniciou como uma forma de ganhar o respeito do seu irmão mais velho, *Akira Zaizen* de 26 anos, que é quem ela mais admira. *Akira Zaizen*, que é o gerente de segurança do *Link Vrains* na empresa *Sol Technologies* e é um dos poucos que sabem a sua identidade como *Blue Angel* no universo virtual. Por ser uma ótima duelista, *Aoi* conseguiu destaque no *Link Vrains* como *Blue Angel* e se tornou uma das pessoas mais famosas e admiradas da plataforma virtual de duelos.

**Figura 1** – *Aoi Zaizen* (à esquerda) ao lado do seu avatar, *Blue Angel*.



Fonte: < <https://www.zerochan.net/2097080> >  
Acessado em: 01 outubro de 2020.

Para compreender melhor a trajetória da personagem, alguns acontecimentos marcantes serão relatados de forma resumida. O primeiro deles acontece entre os episódios 6

e 12, quando a *Blue Angel* é contaminada por um vírus que não permite que ela saia do *Link Vrains* e a mantém inconsciente, o que faz com que ela entre em coma no mundo real, até o *Playmaker* conseguir vencer o líder dos *cavaleiros de Hanoi* e obter o programa de remoção do vírus, que faz com que ela consiga sair do *Link Vrains* e se recuperar do coma.

Devido a este incidente, ela deixa de entrar no *Link Vrains* respeitando uma restrição de seu irmão *Akira*, é somente no episódio 25 que ela entra novamente, e outro evento marcante se inicia, que foi o desafio que a *Blue Angel* faz a médica responsável pela criação do vírus que contaminou a ela, e muitos outros jogadores depois dela, para competirem em um duelo e vence. Durante este duelo a médica se comove com a esperança e determinação da *Blue Angel* de conseguir vencer e depois da sua derrota resolve ajudar a todos os outros infectados, liberando o programa de remoção do vírus dentro do *Link Vrains*.

É necessário relatar que até este ponto a *Blue Angel* havia duelado sempre pensando em si mesma e em seus objetivos, porém, depois desse duelo no qual mesmo sem a intenção ela ajudou outras pessoas, ela decide que dali em diante lutaria por todos. Nesse ponto podemos perceber que este acontecimento influenciou na construção da sua identidade, que passou de estrela do *Link Vrains* para heroína do universo virtual o que se reflete nos ocorridos do episódio 32, quando os *cavaleiros de Hanoi* assumiram o controle do *Link Vrains* e ao lado do *Playmaker* e do *Go Onizuka*<sup>18</sup> ela começou a lutar para que o universo virtual não fosse destruído, uma vez que além de destruir o *Link Vrains* os *cavaleiros de Hanoi* também iriam destruir a rede de internet como um todo<sup>19</sup>.

Ainda sobre esse momento decisivo no enredo do anime, é crucial explicar sobre os planos que o *Revólver*, líder dos *cavaleiros de Hanoi*, coloca em prática para atingir seu objetivo, dentre eles o principal foi provocar caos no universo virtual com furacões e tempestades de dados que destruíam e absorviam tudo ao redor, incluindo os dados de jogadores que não conseguiram sair do *Link Vrains* a tempo, e formavam uma torre (a torre de *Hanoi*) que quando concluída se autodestruiria apagando todos os dados absorvidos. É no meio disso que a *Blue Angel* encontra com um *cavaleiro* chamado *Spectre*, o mesmo que a contaminou com o vírus que a deixou em coma, e eles iniciam um duelo. Durante o duelo, *Spectre* afirma que sabe que ela se inspira em uma heroína de um livro infantil<sup>20</sup>, que ela está

<sup>18</sup> Segundo melhor duelista do *Link Vrains*, que também possui uma imagem de estrela do universo virtual, assim como a *Blue Angel*.

<sup>19</sup> Todo o mundo (dentro do universo fictício do anime) ficaria sem acesso à internet.

<sup>20</sup> Este é um conto fictício que aparece somente no anime. É um livro infantil que conta a história de uma personagem que é um anjo azul e vive sozinha, fingindo que gosta de estar só, mas sempre que está de fato sozinha ela chora lágrimas azuis como o oceano. Quando o mal a ataca ela recebe ajuda de outros anjos que se tornam seus amigos, fazendo com que ela se torne cada vez mais gentil. No fim da história ela chora lágrimas azuis novamente, porém desta vez são lágrimas de alegria e amor.

fazendo tudo aquilo porque descobriu sua missão como *Blue Angel*, o que confirma a nova imagem que a *Blue Angel* possui de Heroína do universo virtual, e momentos antes da derrota dela ele completa dizendo que ela era apenas uma garota patética que não conseguiu se tornar o *Anjo Azul (Blue Angel)*.

A conclusão destes acontecimentos se dá apenas mais à frente, no episódio 46, quando *Playmaker* consegue vencer o *Revólver* em um duelo de mestres e salva o *Link Vrains* e todos os dados que haviam sido absorvidos pela torre de *Hanoi*, incluindo dados dos jogadores que haviam sido absorvidos durante as tempestades de dados, ou daqueles que haviam perdido duelos contra *cavaleiros de Hanoi*, assim como a *Blue Angel*.

Então mais à frente no episódio 53, a *Blue Angel* adere a mudanças em seu figurino, trocando de seu vestido curto e rodado com botas de cano médio (Figura 1), por um macacão curto, sem mangas e justo ao corpo com botas de cano alto (Figura 2), sendo esse o momento em que as diferentes adaptações que a personagem adere com o passar do tempo fica mais evidente, uma vez que substitui a vestimenta inicial por algo mais funcional.

**Figura 2** - *Blue Angel* (que passou a ser conhecida como *Blue Girl*) em seu hoverboard no *Link Vrains*.



Fonte: <[https://yugioh.fandom.com/wiki/Skye\\_Zaizen?file=Blue\\_Girl.png](https://yugioh.fandom.com/wiki/Skye_Zaizen?file=Blue_Girl.png)>  
Acessado em: 29 de setembro de 2020.

Se tratando da mudança no figurino, Da Costa (2002) explana em sua análise a influência do figurino na definição de elementos de uma narrativa, tais como: personagem, tempo e espaço; e declara que mudanças na vestimenta de um personagem auxiliam na percepção de passagem de tempo dentro do enredo retratado, sendo uma das formas de

demonstrar a evolução do personagem, como exemplo ele utiliza a vestimenta utilizada no filme *Pearl Harbor*<sup>21</sup>, dizendo:

A transição do figurino dos personagens protagonistas Ben Affleck e Josh Hartnett ajuda a plateia a acreditar na elipse que a história propõe. As roupas dos personagens, além disso, denotam a evolução do seu status social – de pretensos aviadores eles passam a ases voadores, e passam a se vestir como tal. (DA COSTA, 2002, p.39)

A *Blue Angel* faz essa mudança de vestimenta durante uma missão para capturar uma inteligência artificial, que está escondida em uma área restrita que possui um único portão de acesso no *Link Vrains*, esse portão fica em uma zona altamente vigiada pelos programas de proteção da Sol Technologies. Para essa missão o irmão dela, *Akira Zaizen* contratou a caçadora de recompensas conhecida como *Ghost Girl*<sup>22</sup> e por estar junto com ele nesse momento a *Aoi (Blue Angel)* o convenceu a deixar que ela fosse junto executar a missão. Por ser alguém conhecida dentro e fora do *Link Vrains*, a *Blue Angel* decide mudar o seu *avatar*, já que a missão se trata de algo extremamente sigiloso e ela ser reconhecida poderia causar problemas, com a mudança a *Ghost Girl* passa a chamá-la de *Blue Girl*, nome que ela decide adotar durante toda a missão.

---

<sup>21</sup> *Pearl Harbor* : um filme de drama e guerra biográfico americano de 2001, produzido por Jerry Bruckheimer, dirigido por Michael Bay e distribuído pela *Touchstone* e *Buena Vista*. Fonte:<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Pearl\\_Harbor\\_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pearl_Harbor_(filme))> Acessado em: 01 de outubro de 2020.

<sup>22</sup> Avatar utilizado por Emma, essa personagem aparece principalmente dentro do *Link Vrains* como *Ghost Girl*, uma vez que sua identidade no mundo real é conhecida por pouquíssimas pessoas.



#### 4 A COR E FORMA DO FIGURINO DA *BLUE ANGEL*

A imagem da *Blue Angel* é de uma jovem delicada, simpática e confiante, fatores que colaboraram para que ela conquistasse o respeito e admiração de muitos fãs. Um dos elementos que contribuem para que ela mantenha essa imagem é o figurino utilizado por ela nos 52 primeiros episódios, que se resume em um vestido curto com a saia rodada e corpete justo, com uma parte superior fazendo uma sobreposição levemente mais solta, sem mangas, dois braceletes, duas pulseiras, botas de cano médio e meias altas com babados, tudo isso acompanhado de brincos, acessórios de cabelo e asas (Figura 3).

**Figura 3** – *Blue Angel* segurando uma carta e detalhes do rosto.



Fonte: <[https://yugioh.fandom.com/wiki/Skye\\_Zaizen?file=Aoi\\_VR\\_form.png](https://yugioh.fandom.com/wiki/Skye_Zaizen?file=Aoi_VR_form.png)>  
Acessado em: 29 de setembro de 2020.

O uso de muitos acessórios e adornos é uma característica predominantemente feminina desde o séc. XIX, no qual:

Às mulheres, as toaletes faustosas de preços atordoantes; aos homens, o traje preto e austero, símbolo dos novos valores de igualdade e de poupança, de racionalidade e de disciplina, de medida e de rigor. A nascente idade moderna democrática associou-se a um despojamento masculino dos signos da aparência dispendiosos e, simultaneamente, a uma consagração sem igual dos emblemas resplandecentes do feminino. “Vitrine” do homem, a mulher, por intermédio do vestir, vê-se encarregada de exhibir o poder pecuniário e o estatuto social do homem. (LIPOVETSKY, 2005, p.70)

Considerando que essa característica não se perdeu completamente com o passar dos anos, constata-se que o uso de vários acessórios, incluindo as asas, babados e enfeites na roupa e sapatos, é um dos meios que a *Blue Angel* utiliza para demonstrar a sua feminilidade, ao mesmo tempo em que afirma seu status como “vitrine” e “estrela” do do *Link Vrains*, sendo considerada referência dentro e fora da plataforma.

Ao analisar a forma do primeiro figurino utilizado pela personagem, percebe-se como a vestimenta transmite ao espectador a ideia de feminismo, delicadeza e inocência (uma vez que além do nome *Angel* (anjo) ela também possui asas), passando uma imagem bem jovial e amorosa através do penteado, dos acessórios em formato de flor e coração e das meias altas com babados. Souza (1987) afirma que as vestimentas femininas e masculinas são extremamente diferentes desde as sociedades primitivas, como uma forma de distinguir os dois lados, sendo assim a modelagem e forma das peças eram desenvolvidas de acordo com a função que o indivíduo iria exercer, reservado ao mundo feminino tarefas mais sedentárias e ao mundo masculino tarefas que exigiam mais movimento. Uma das peças utilizada apenas no universo feminino era a saia, elemento que neste caso serve como uma ferramenta para reforçar a feminilidade da personagem, já que neste momento o objetivo dela não é ser funcional e sim se adequar aos padrões de feminilidade.

A palavra あおい (Aoi) no idioma japonês significa azul, a personagem possui este nome e faz referência a ele no nome de seu *avatar* (*Blue Angel*<sup>23</sup>), na cor do cabelo e nas cores do figurino que utiliza, o mesmo sendo majoritariamente composto por variações de tons da cor azul. As cores da sua vestimenta são: branco, rosa, lilás, azul celeste, azul médio e azul marinho; o cabelo possui apenas dois tons de azul. Sobre a cor azul Heller (2013) declara, a partir de seu estudo:

O significado mais importante do azul está no simbolismo das cores, nos sentimentos que vinculamos ao azul. O azul é a cor de todas as características boas que se afirmam no decorrer do tempo, de todos os sentimentos bons que não estão sob o domínio da paixão pura e simples, e sim da compreensão mútua. Não existe sentimento negativo em que o azul predomine. Portanto, não é de se estranhar que o azul seja uma cor tão querida. (HELLER, 2013, p. 46)

Além desses aspectos, a autora também afirma que a cor azul também é percebida como a cor da simpatia, da harmonia, da confiança e da amizade, todos estes são aspectos que

---

<sup>23</sup> Significado da palavra *Blue*: azul.

caracterizam a *Blue Angel* dentro do contexto em que ela se encontra, aspecto que fica mais evidente após o momento em que ela decide representar e lutar por todos no universo virtual.

Ao falar sobre a cor branca, a primeira associação que se apresenta no estudo desenvolvido por Heller (2013) é a de cor feminina da inocência, a mais perfeita de todas as cores. Além disso a autora também afirma que esta cor não possui nenhuma associação a qualquer concepção que seja negativa, sendo também muito associado a luz e considerada uma cor dos tipos cujo caráter é tranquilo e passivo.

Ao analisar das cores rosa e lilás, Heller (2013) menciona essas cores como sendo femininas, o rosa como delicado, charmoso, gentil e suave. Essas duas cores, ao lado do branco e azul, reforçam a ideia de feminilidade, inocência e delicadeza da *Blue Angel*.

Mais à frente no decorrer da narrativa, como abordado brevemente no capítulo anterior, o figurino da personagem muda (Figura 4) no início de uma missão sigilosa (a partir do episódio 53), na qual ela precisa ser eficiente e discreta, é nesse momento que o vestido é substituído por um macacão curto, sem mangas e justo ao corpo, com luvas longas e botas de cano longo, diferente do traje anterior este possui um cinto com dois suportes laterais, o cabelo está solto com apenas um pequeno acessório do lado direito da cabeça.

**Figura 4 - Blue Girl.**



Fonte: <<https://www.deviantart.com/alanmac95/art/Blue-Girl-Render-746347924>>  
Acessado em: 29 de setembro de 2020.

A troca do vestido por um macacão reforça a ideia de que a vestimenta anterior dela não tinha como objetivo ser algo funcional, mas sim o de ser uma forma de reforçar o lado feminino e delicado da personagem, acontecimento que reforça a afirmação anterior de que o uso de vários acessórios era uma forma de demonstrar que ela era a “vitrine” do *Link Vrains*.

Da Costa (2002) afirma em seu estudo, que as roupas de um personagem também podem servir para delinear a história, através da significação que uma peça ou parte dela tem dentro do contexto em que se passa, e no caso da *Blue Angel* isso fica evidente por ela mudar a sua vestimenta somente quando a função da peça que ela está usando, dentro do contexto em que ela se encontra, precisa ser percebida de modo diferente, quando a função de praticidade e funcionalidade do que ela está vestindo passa a ser mais importante que a sua função na construção da sua imagem como alguém delicada e feminina.

Após essa troca de vestimenta ela também decide adotar um novo nome, passando a ser chamada de *Blue Girl*, conseqüentemente ela começa a ser percebida como alguém que quer cumprir a missão de forma eficaz, ao invés de ser apenas uma estrela do *Link Vrains* que decidiu participar de uma missão secreta, representando uma mudança na identidade e objetivo da personagem.

A escolha na forma da nova vestimenta revela a falta de eficiência do vestido, uma vez que a personagem opta pela troca por precisar se mover de forma mais rápida, cautelosa e discreta. A partir daí a feminilidade dela passa a ser percebida através de outros elementos, como por exemplo o cabelo solto com um acessório na cor rosa em formato de borboleta, os corações nas botas, e mais detalhes na roupa que são na cor rosa, cor que constatamos anteriormente que é percebida como uma cor feminina e delicada. Além desses fatores, é necessário ressaltar que essa nova vestimenta possui um cinto com uma funcionalidade muito evidente, por possuir dois suportes laterais nos quais ela pode colocar ferramentas que sejam úteis para a execução de sua missão.

Percebe-se que a gama de cores permanece a mesma, com exceção do cinto que possui as cores amarelo e vermelho. A diferença vai estar na predominância das cores, o primeiro possui mais azul celeste e azul médio (Figura 3), já o segundo possui mais azul marinho, azul médio e rosa, com a presença do azul celeste apenas em pequenos detalhes (Figura 4). O azul adquire uma tonalidade mais escura quando misturado a cor preta, uma cor que pode ser percebida como mistério (HELLER, 2013), o que auxilia a *Blue Angel* a adquirir um aspecto mais discreto e para não adquirir uma imagem muito sombria ou agressiva, detalhes nas cores rosa ou branco são colocados efetuando uma quebra na sobriedade do azul marinho.

## 5 CONCLUSÃO

O figurino de uma narrativa possui diversas funções, desde estabelecer o tempo e lugar, até a de construção de uma identidade para os personagens, fazendo com que o espectador consiga reconhecer e aceitar a história que está sendo proposta.

Esse aspecto é necessário principalmente quando a narrativa será apresentada através de um meio audiovisual, como uma novela, filme ou animação, visto que o contato entre o espectador e a narrativa se dá visualmente logo de início. Através da vestimenta dos personagens pode-se perceber diversas características, como idade, posição social, profissão ou ocupação e o desenvolvimento ou evolução dele. Essas particularidades variam de acordo com a proposta da narrativa, existindo também a possibilidade de um figurino ser utilizado como meio de dificultar a percepção de personalidade de um personagem.

Essa vestimenta utilizada pelo personagem vai adquirir simbologias e significados que precisam estar em acordo com a proposta da narrativa, a mesma pode ou não estar de acordo com os conceitos que conhecemos e percebemos em nossa sociedade, já que o contexto de tempo e espaço do meio em que ela se encontra que vão determinar essas questões.

A identidade de um personagem vai estar diretamente relacionada a vestimenta que o mesmo utiliza no decorrer da narrativa, as mudanças no contexto e identidade dele vão se refletir no figurino que ele utiliza, como um meio de estabelecer e demonstrar a consolidação dessas mudanças.

Por se tratar de uma animação com uma narrativa inspirada e embasada na sociedade em que vivemos, mesmo possuindo caráter fictício, o anime *Yu-Gi-Oh! Vrains* possui uma história original e complexa, com personagens bem elaborados e bem definidos, cada um com uma personalidade singular e distinta.

É através da junção de acontecimentos no decorrer da narrativa e das mudanças que ocorrem no figurino utilizado pela personagem *Blue Angel*, que a construção da identidade da personagem fica evidente, demonstrando o amadurecimento e desenvolvimento da personagem. Ela muda a maneira de pensar e conseqüentemente aspectos da sua vestimenta também passam a ter outra função ou significado.

Trocar um vestido rodado por um macacão curto, representou para a *Blue Angel* mais do que uma simples troca de roupa de um *avatar*, essa mudança representou amadurecimento, demonstrou como aspectos que anteriormente eram primordiais, como demonstrar sua delicadeza e simpatia, ficaram em segundo plano quando ela decidiu que precisava ser eficiente e objetiva para conseguir cumprir uma missão.

Uma hipótese que pode ser considerada para estudos ou análises futuras é a de que a mudança no figurino tenha sido não só um amadurecimento da personagem mas, também um reflexo da mudança na visão do figurino de personagens femininas em plataformas virtuais, como animes, jogos, cinema e etc., que tem ocorrido nos últimos anos, fazendo com que a vestimenta feminina adquira características mais funcionais, deixando um pouco de lado a ornamentação e frivolidade que ela possuía antes da mudança.

A análise aqui apresentada contemplou apenas uma personagem, considerando apenas uma das mudanças que ocorrem no figurino dessa personagem, o que é bem superficial dado a complexidade e extensão da narrativa do anime, uma vez que dos 120 episódios somente 56 foram considerados nesta análise. Portanto, pretende-se que este estudo possa servir como base ou ponto de partida para estudos posteriores sobre o terceiro figurino utilizado pela *Blue Angel* neste mesmo anime, sobre o figurino de outros personagens deste mesmo enredo que também passam por mudanças ou estudos sobre o figurino de personagens em animes.

Além disso, este estudo pode servir de referência ou ponto de partida para o desenvolvimento de futuras discussões envolvendo a análise do figurino ou vestimenta utilizados em diversas plataformas virtuais, como animes, jogos, filmes de ficção, mangás, HQ's, etc., uma vez que a utilização de mídias virtuais estão crescendo e se popularizando.

## REFERÊNCIAS

- COSTA, Francisco Araújo. O figurino como elemento essencial da narrativa. In: Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v, 4, nº, 8, p. 38-41 agosto 2002.
- COSTA, Larissa Ximenes. **Game of thrones e o empoderamento feminino através do figurino**. 2018. 124 f. Monografia (Graduação em Design-Moda) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/33697>>. Acessado em: 27 de maio de 2019.
- CRUZ, Carlos Gutemberg de Sousa. **Gênero em jogo: a representatividade da mulher através do figurino em League of Legends**. 2017. 104 f. Monografia (Graduação em Design-Moda)-Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.
- EUGÊNIO, Yana Narjara Pontes. **O figurino na construção e interpretação da personagem Ana Francisca da novela Chocolate com pimenta**. 2017. 80 f. Monografia (Graduação em Design-Moda)-Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/32653>>. Acessado em: 27 de maio de 2019.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.
- GODOY, Arilda Schmidt. **PESQUISA QUALITATIVA: tipos fundamentais**. Revista de Administração de Empresas / EAESP / FGV, São Paulo, Brasil, 1995.
- HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. 1 ed. 2012. 311p. ISBN 9788565985079.
- LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- LIMA, Vitalina Alves de. **O FIGURINO DOS FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA**. dObras[s], v. 2, n.4, São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.26563/dobras.v2i3.360>>. Acessado em: 22 de abril de 2019.
- LIPOVETSKY, Gilles, 1994 -. **O luxo eterno: da idade do sagrado ao tempo das marcas / Gilles Lipovetsky e Elyette Roux; tradução Maria Lúcia Machado**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense. 1990.
- MENDONÇA, Marianna Calixto. **Análise de figurino para a construção do personagem: a saga Harry Potter**. 2017. 174 f. Monografia (Graduação em Design-Moda) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/32818>>. Acessado em: 27 de maio de 2019.
- PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernâni César de. Metodologia do Trabalho Científico [recurso eletrônico]: **Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/Ebook%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2017.
- SANT'ANNA, Mara Rúbia. **Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo**. São Paulo: Estação das Letras, 2007.
- SILVA, Thamires Santos da. **Um estudo histórico-social de figurino no mangá Kuroshitsuji de Yana Toboso**. 2017. 58 f. Monografia (Graduação em Design-moda)-Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/27137>>. Acessado em: 27 de maio de 2019.
- SOUZA, Gilda de Mello e. O espírito das roupas: a moda no século dezanove. São Paulo: Companhia das Letras, 1987. 255 p. Originalmente apresentado como tese da autora (doutorado - Universidade de São Paulo). ISBN 8585095245.
- SOUZA, Jessé e OLÉLZE, Berthold. (orgs) **Simmel e a Modernidade**. 2ª ed. Brasília: Ed. UNB, 2005.

VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. **FIGURINO: Cosplay? Moderna era sua avó!**. dObra[s], v. 2, n.4, São Paulo, 2008. Disponível em: < <https://doi.org/10.26563/dobras.v2i4.327> > . Acessado em: 22 de abril de 2019.