

FASHION DOLLS E A MODA: Como as bonecas incorporam tendências e estilos
FASHION DOLLS AND FASHION: How dolls incorporate trends and styles

Nicole Molina Baggio¹, UMFG, molinabaggionicole@gmail.com
Amanda Vatras², UMFG, amandavatras@hotmail.com

Resumo: As *fashion dolls* desempenham um papel significativo na difusão de tendências e na construção de identidades visuais, refletindo e influenciando a moda contemporânea. Ao longo das décadas, essas bonecas deixaram de ser apenas brinquedos infantis para se tornarem importantes veículos de expressão cultural, acompanhando mudanças sociais e estéticas. Este resumo expandido aborda parte da pesquisa desenvolvida para o Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharel em Moda da UMFG que será apresentado ao final do ano de 2025 e se ocupa de investigar como as roupas de bonecas incorporam elementos das tendências atuais e representam diferentes estilos e subculturas, contribuindo para a sua popularização entre diversos públicos. A escolha do tema se justifica pela crescente influência dessas figuras no imaginário coletivo e no consumo de moda, atingindo tanto crianças quanto colecionadores, além de desempenharem um papel na validação e difusão de estéticas alternativas, contribuindo para o reconhecimento de grupos de subculturas de moda. O objetivo principal do referido estudo é analisar a relação entre a moda e as bonecas, com ênfase na linha da Mattel a Monster High, explorando como a marca dialoga com referências da cultura pop, tendências de moda, estilos e a expressão emocional de seus consumidores por meio de pesquisas quantitativas e qualitativas para o desenvolvimento de uma coleção de moda.

Palavras-chave: Moda; *Fashion dolls*; Cultura pop; Monster High;

Abstract: Fashion dolls play a significant role in the diffusion of trends and the construction of visual identities, both reflecting and influencing contemporary fashion. Over the decades, these dolls have evolved from being merely children's toys to becoming important vehicles of cultural expression, keeping pace with social and aesthetic changes. This extended abstract presents part of the research developed for the Bachelor's Degree Final Project in Fashion at UMFG, to be presented at the end of the current year. It investigates how doll clothing incorporates elements of current trends and represents different styles and subcultures, contributing to their popularization among various audiences. The choice of this theme is justified by the growing influence of these figures in the collective imagination and in fashion consumption, reaching both children and collectors, as well as playing a role in validating and disseminating alternative aesthetics, thereby contributing to the recognition of fashion subculture groups. The main objective of this study is to analyze the relationship between fashion and dolls, with an emphasis on Mattel's Monster High line, exploring how the brand interacts with pop culture references, fashion trends, styles and the emotional expression of its consumers through quantitative and qualitative research for the development of a fashion collection.

Keywords: Fashion, Fashion dolls; Pop culture; Monster High;

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da história, a moda tem desempenhado o papel fundamental de construir identidades culturais e sociais, refletindo culturas, costumes e até mesmo classes sociais de cada época, sendo uma forma de comunicação poderosa, que carrega mensagens de indivíduos ou grupos para outros. “A moda, é vista como meio de comunicação e como instrumento de construção de uma identidade, serve tanto ao indivíduo quanto a um grupo social inteiro. Sua mensagem, entretanto, só pode ser compreendida dentro de um contexto cultural.” (GONÇALVES, 2007, p. 26).

¹ Cursando Bacharel em Moda na Universidade UMFG de Cianorte.

² Mestre em *Design* de Moda e Especialista em Cultura de Moda com experiência em práticas projetuais. Compõe o corpo docente da Faculdade UMFG no Curso de Bacharel em Moda com as disciplinas de Introdução ao *Design*, História da Moda I e II, Figurino, *Design* de Detalhes e Acessórios, Sustentabilidade Aplicada à Moda, Metodologia do Trabalho Científico, Visual Merchandising e, Novos Cenários da Moda

O desenvolvimento da moda está intimamente ligado às mudanças nos cenários históricos e culturais. Na contemporaneidade, a moda se torna mais dinâmica, refletindo demandas das mais variadas, como a inclusão, diversidade e sustentabilidade, que são as preocupações centrais das novas gerações. Neste contexto da moda, as tendências surgem como influências temporárias, que afetam tanto o comportamento quanto o vestuário, direcionando e inspirando estilos que vão das passarelas às ruas e, mais recentemente, aos produtos culturais como as *fashion dolls*. Conforme Crane (2006), as tendências expressam e reafirmam identidades, facilitando o pertencimento a grupos sociais e culturais específicos. “A moda contribui para redefinir identidades sociais ao atribuir novos significados aos artefatos.” (CRANE, 2006, p.43). Assim, as tendências se estendem para além da moda real, influenciando também a cultura pop e a criação de personagens e produtos que refletem essas estéticas emergentes.

Nesse cenário, surgem as *fashion dolls*, bonecas de moda, que além de simples brinquedos, são bonecas que representam estilos, identidades e movimentos culturais. A presente pesquisa busca analisar como as tendências contemporâneas são aplicadas na moda das bonecas, com o foco na linha das Monster High³ destacando a utilização de subculturas e estilos alternativos. O trabalho busca, ainda, compreender como as tendências contribuem para a moda e construção de identidade dos consumidores que se identificam com a singularidade das referidas bonecas.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo foi concebido através da revisão bibliográfica sobre a moda contemporânea, identidade visual, cultura pop e o papel das *fashion dolls* na representação de estilos e subculturas, bem como, de pesquisa quantitativa realizada por meio de formulário online aplicado a colecionadores, com o objetivo de compreender suas percepções sobre a influência das bonecas na construção de identidades e no consumo de moda. Já a pesquisa qualitativa com foco nas respostas descritivas do público alvo, buscou analisar como as referências visuais presentes nas bonecas, em especial da linha Monster High, impactam em seus gostos estéticos e vínculos pessoais com subculturas. O desenvolvimento da marca de moda autoral inspirada nas *fashion dolls* encontra-se em andamento, com base nas análises obtidas ao longo da pesquisa e será apresentado ao final do ano de 2025 no Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharel em Moda na Faculdade UMFG.

3 RESULTADOS: APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO

As pesquisas desenvolvidas até o momento tanto da fundamentação teórica quanto da análise dos dados coletados por meio do formulário online, reforçam a ideia de que as *fashion dolls*, em especial as da linha Monster High, atuam como instrumentos importantes para a expressão estética, identidade visual e disseminação de subculturas dentro da moda contemporânea para o público que apreciam as mesmas e estão conectados aos estilos representados nas vestimentas dessas.

Vivemos em uma época marcada pela efemeridade, em que a moda reflete tensões culturais e se renova constantemente em ciclos acelerados, refletindo seus valores, a moda é como um sistema de comunicação visual e social, transcendendo a vestimenta e se inserindo na formação de identidade e expressão individual e coletiva na relação entre tradição e inovação. Dentro deste contexto, Crane (2006) destaca como a moda não atua apenas como um mecanismo essencial para a criação de identidade:

O vestuário, sendo uma das formas mais visíveis de consumo, desempenha um papel de maior importância na construção social da identidade. A escolha do vestuário propicia um excelente

³ Monster High é uma franquia de bonecas lançadas pela Mattel em 2010, inspirada em monstros clássicos da cultura pop e conhecida por sua estética alternativa.

campo para estudar como as pessoas interpretam determinada forma de cultura para seu próprio uso, forma essa que inclui normas rigorosas sobre a aparência. (CRANE, 2006, p.21)

É nesse contexto que a cultura pop se insere e se interliga com a moda por meio de figuras icônicas da música, do cinema, da televisão e das mídias sociais, passando a ditar tendências que serão absorvidas e ressignificadas pela indústria *fashion*. A moda, por sua vez, também contribui para a construção de identidade visual de artistas e personagens icônicos, consolidando estéticas e padrões que possuem a capacidade de impactar diferentes gerações.

A cultura pop exerce uma forte influência sobre a moda, disseminando tendências por meio de filmes, séries, videocliques e redes sociais. Esses meios atuam como catalisadores de estilo e tornam a moda como uma parte essencial da narrativa cultural contemporânea. Segundo Crane (2006), “a maioria dos consumidores escolhe seus modelos de comportamento a partir da identificação com grupos sociais, que são representados na mídia por artistas populares” (CRANE, 2006, p. 247). Isso evidencia a relação simbiótica entre a moda e a cultura pop e a forma como ambas se influenciam e se renovam continuamente com base nas transformações sociais e estéticas promovidas.

A relação entre a moda e a identidade pessoal também se estende ao universo lúdico, onde os brinquedos assumem um papel de representação, se apresentando como plataformas visuais, traduzindo tendências e comportamentos, reforçando a influência da moda em contextos voltados para o entretenimento, bem como a imaginação. Neste contexto, estão inseridas as *fashion dolls*, que servem como uma espécie de modelos em miniatura, refletindo as tendências vigentes e, muitas vezes, antecipando movimentos estéticos, incorporando estilos específicos, tornando-se referências culturais e didáticas sobre a moda e atuando como influenciadoras ao popularizar estéticas e estilos. Além de conquistarem o público infantil, as *fashion dolls* também despertam o interesse entre adolescentes e adultos que encontram nelas não apenas um objeto de afeto e nostalgia, mas também como uma forma de expressão estética e cultural.

O que conhecemos como *fashion dolls* teve seu início em 1959 com a criação da Barbie, idealizada por Ruth Handler que buscava oferecer um novo tipo de boneca que representasse mulheres adultas, ao contrário dos modelos infantis disponíveis na época. A Barbie se destacou por possibilitar que meninas se imaginassem no papel de mulheres independentes e modernas, desde então ela se tornou uma plataforma para expressar tendências de moda ao longo das décadas. Reconhecida como um ícone *fashion*, a boneca firmou colaborações com marcas de luxo como Dior e Versace, aproximando o universo da alta costura dos brinquedos. Segundo Godart (2010) “a moda afirma, une, distingue, separa. Identifica, conglera e rechaça” (GODART, 2010, p. 45). Esse ciclo de aceitação e rejeição de tendências é amplificado pelas *fashion dolls*, que se tornam propagadoras de moda ao apresentarem novos estilos e as consolidam como parte do imaginário coletivo. Outro exemplo de bonecas *fashion*, e que é o foco desta pesquisa, é a linha Monster High. Lançadas em 2010, marcaram um novo paradigma nas *fashion dolls* com a introdução de personagens inspirados por monstros clássicos da cultura pop e a utilização de subculturas de moda alternativa. A linha refletiu um esforço deliberado para atender um público mais diversificado e desafiador em relações aos padrões tradicionais de beleza, e segundo Garret Sander, idealizador das bonecas, em entrevista para a Folha (2013):

Todo mundo se sente diferente em algum momento da vida, principalmente na escola. Foi isso que inspirou a criação de Monster High. Com a marca, procuramos mostrar que se sentir diferente faz parte da vida e são essas diferenças que nos tornam únicos. Como diz a Frankie, "libere o seu lado único!".

As bonecas monstros carregam em seu estilo os elementos do gótico, *punk*, *glam rock* e *emo*, combinando tendências com subculturas de moda. A linha das Monster High utiliza diretamente a

estética de moda alternativa e elementos como as cores *neons*, estampas e acessórios excêntricos. Também contribuiu ao trazer as subculturas e seus elementos para o *mainstream*⁴ tornando-as mais acessíveis e apreciadas pelo público geral.

[Figura 1 – Bonecas Monster High]



Fonte: Pinterest

A pesquisa quantitativa, aplicada de forma online, contou com 116 respostas e permaneceu acessível para o preenchimento entre os dias 17 de maio de 2025 à 21 de maio 2025. O objetivo principal foi coletar informações sobre consume, interesses, relação com o universo das *fashion dolls* e a percepção da moda como forma de expressão. A pesquisa teve como respondente um público composto majoritariamente por jovens (de 18 a 24 anos) e jovens adultos (de 25 a 34 anos) que demonstram interesse por moda criativa e diferente, além da cultura pop, especialmente por produtos com a estética inspirada nas bonecas *fashion*.

As respostas da pesquisa revelaram que 62,9% dos participantes usariam roupas inspiradas nas bonecas, destacando o estilo criativo e ousado como o atrativo. Outros 33,6% considerariam usar peças adaptadas ao cotidiano, e apenas 3,4% não se identificam com esse tipo de visual. Além disso, 77,5% reconhecem que as bonecas possuem algum grau de influência dentro da moda real, em relação ao consumo, enquanto 56,9% demonstraram interesse direto em adquirir peças com essa estética e 42,2% comprariam dependendo do estilo. Os dados apontam uma forte receptividade do público a propostas de moda com referências visuais a bonecas e a estética divertida, nostálgica e contemporânea, pois se trata de um público que acompanha tendências, principalmente pelas redes sociais e valoriza a originalidade, identidade e conexão com moda alternativa.

Com base nos resultados da pesquisa, foi criada a marca Creep Couture que busca traduzir as estéticas exploradas pelas *fashion dolls* em peças reais, conectando a moda ao lúdico, ao nostálgico e ao alternativo. As bonecas, portanto, são valorosa inspiração com grande potencial por carregarem ferramentas simbólicas de representação e inspiração, influenciando estilos e contribuindo para a construção de identidades através da moda.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa, até o dado momento, alcançou seus objetivos ao demonstrar que as *fashion dolls*,

⁴ Termo usado para se referir a tendências, produtos ou ideias amplamente aceitas e populares, partes da cultura dominante.

especialmente as conhecidas por Monster High, influenciam a construção de identidade e o consumo de moda de forma significativa por meio da representatividade de estilos e subculturas.

Desde o lançamento das mesmas, o perfil de consumidores se mostra além da funcionalidade inicial da boneca que está no brincar, atingindo interesses mais profundos, bem como uma maior conectividade com um público que não é infantil.

Os dados da pesquisa confirmam a receptividade do público à estética dessas bonecas e seu potencial como inspiração criativa para a articulações de estilos, sendo este estudo, uma forma de contribuição que reforça o papel das bonecas na moda contemporânea e seu impacto na percepção e vivência de seus consumidores.

REFERÊNCIAS

CRANE, Diana. **A Moda e seu papel social: Classe, gênero e identidade das roupas**. 2º Edição. Editora Senac. São Paulo, 2006

GERBER, Robin. **Barbie e Ruth: a história da mulher que criou a boneca mais famosa do mundo e fundou a maior empresa de brinquedos do século XX**. São Paulo: Ediouro, 2009.

GODART, Frédéric. **Sociologia da Moda**. Editora Senac. São Paulo, 2010

GONÇALVES, Patrícia. **Moda como meio de comunicação**. 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2007.

PINTEREST. **Pin 485755509807451444**. Disponível em:
<<https://br.pinterest.com/pin/485755509807451544/>>. Acesso em: 14 nov. 2024

SANT'ANNA, Hugo. FRANÇA, Janaina. **Moda e Identidade Social**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 7º, 2006, Curitiba. Anais. P&D. Disponível em: <https://www.academia.edu/828972/Moda_e_Identidade_Social>. Acesso em: 11 nov. 2024.

SOARES, Louise. **'Brinquedos são para todos', diz criador de monstros que são sucesso entre meninas**. Folha de São Paulo, 2013. Disponível em:
<<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2013/11/1365645-brinquedos-sao-para-todos-diz-criador-de-monstros-que-sao-sucesso-entre-meninas.shtml>>. Acesso em: 14 nov. 2024.