



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

ANA KAROLINE NASCIMENTO DOS SANTOS

**ANÁLISE DOS FIGURINOS DE CARRIE BRADSHAW
NOS FILMES DE *SEX AND THE CITY***

Caruaru

2025

ANA KAROLINE NASCIMENTO DOS SANTOS

**ANÁLISE DOS FIGURINOS DE CARRIE BRADSHAW
NOS FILMES DE *SEX AND THE CITY***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Comunicação.

Área de concentração: Cinema/Moda

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Machado Martins

Caruaru

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santos, Ana Karoline Nascimento dos .
Análise dos figurinos de Carrie Bradshaw nos filmes de Sex and the City /
Ana Karoline Nascimento dos Santos. - Caruaru, 2025.
103p. : il., tab.

Orientador(a): Marcelo Machado Martins
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Comunicação Social, 2025.
Inclui referências, apêndices.

1. Cinema. 2. Moda. 3. Imagens em movimento. 4. Análise de figurinos .
5. Sex and the City. 6. Carrie Bradshaw. I. Martins, Marcelo Machado .
(Orientação). II. Título.

300 CDD (22.ed.)

ANA KAROLINE NASCIMENTO DOS SANTOS

**ANÁLISE DOS FIGURINOS DE CARRIE BRADSHAW
NOS FILMES DE *SEX AND THE CITY***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Comunicação.

Aprovado em: 03/04/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Dr. Marcelo Machado Martins (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr. Amílcar Almeida Bezerra (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Taísa Vieira Sena (Examinadora Externa)
Pontifícia Universidade Católica do Paraná

Dedico este trabalho à minha mãe Alessandra Cursino que, com muito esforço, lutou pela minha educação. E a todas as mulheres da minha família que vieram antes de mim (*sobretudo minha avó materna, Edinalva Cursino, que faleceu em 2024*) para que eu pudesse chegar onde cheguei.

Isso é por e para vocês!

AGRADECIMENTOS

Cursar Comunicação Social, para mim, foi uma das decisões mais acertadas da minha vida, pois tive experiências que se estivesse em outro lugar jamais teria vivido. Foram momentos que me permitiram conhecer pessoas incríveis as quais chamo de amigos, ou melhor, uma família que escolhi. Sem eles eu não teria conseguido me manter sã durante toda essa jornada.

A Mayara Souza, que foi a primeira pessoa com quem conversei, ainda no dia de realizar a matrícula, obrigada, amiga, por ter estado presente nos momentos de surto e choro no RU. Você foi essencial!

Laís Guedes, minha conterrânea e amiga querida, dividimos não só a sala de aula e os trabalhos em grupo, mas também um lar. Obrigada por ter sido meu suporte e apoio nos momentos mais difíceis.

E agradeço a tantos outros amigos que, mesmo não tendo contato físico sempre, de alguma forma, percorreram esse caminho comigo, acreditando em mim e me encorajando, são eles: Mateus Alves, Cassiano Renan, Agnes Rafaela e Juliana Souto. Levarei comigo as palavras de carinho!

Nunca foi fácil sair de casa e viver os sonhos, tive muita sorte de ter encontrado tanta gente legal. Numa das aulas tive a oportunidade de ser entrevistada por um colega, Eduardo Silva, desde então começamos uma amizade com muitas trocas, muitas conversas difíceis e sensíveis. Agradeço imensamente tamanho acolhimento e empatia direcionados a mim por Eduardo, inclusive porque, por causa dele, pude me aproximar de mais alguns amigos: Janilson Silva, Lucas Barros, Lethycya Lima e Sammy dos Santos. Eles talvez não façam ideia da importância deles em minha vida, sobretudo no final da graduação. O meu coração se enche de alegria cada vez que estou com eles. Minha permanência em Caruaru não seria a mesma sem vocês. Obrigada, amores!

Gratidão ao meu namorado, Matheus Ferraz, que esteve comigo durante todo o processo de finalização deste trabalho, me encorajando, acreditando em mim e sendo meu maior suporte.

Agradeço também aos incríveis e maravilhosos professores que cruzaram meu caminho! Sempre fui muito tímida e tive uma certa dificuldade em pedir ajuda ou ultrapassar a linha entre professor/aluno. Minha admiração por vocês só cresce

cada dia mais, Fabiana Moraes, Amílcar Bezerra, Eduardo Cesar Maia, Sheila Borges, Diego Gouveia, Juliana Leitão, Rodrigo Barbosa e tantos outros.

Mas meu agradecimento principal vai para meu professor e orientador Dr. Marcelo Machado Martins, sem ele eu literalmente não teria conseguido! Eu acho que a nossa ligação é uma coisa celestial e espiritual, ninguém olhou para mim e enxergou potencial como você. Foi um período bastante difícil para nós dois. Ele, com problemas de saúde, e eu com medo de que tudo desse errado, mas no fim deu tudo certo e aqui estamos nós, concluindo nosso trabalho da melhor maneira possível. Obrigada, querido! Te levarei para sempre!

“O que você veste é como se apresenta ao mundo, especialmente hoje, quando os contatos humanos são tão rápidos. Moda é linguagem instantânea.”

(Prada, s.d)

RESUMO

Neste Trabalho de Conclusão de Curso, apresentamos uma investigação detalhada sobre a importância do figurino como elemento narrativo nos filmes da franquia *Sex and the City (SATC)*. A pesquisa é fundamentada na relação entre moda e cinema, por meio da qual são analisados os trajes da personagem Carrie Bradshaw – não apenas como eles contribuem para a construção da identidade da personagem, mas também como as peças influenciam o consumo e o imaginário coletivo. Neste estudo, utiliza-se o protocolo metodológico baseado nos trabalhos de Bezerra e Miranda (2014) e Gemma Penn (2002), destacando a análise de figurinos como componentes da narrativa cinematográfica em imagens em movimento. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, analisando oito cenas específicas dos filmes *SATC – o filme* (2008) e *SATC – 2* (2010). Cada cena foi selecionada com base na relevância dos figurinos para a construção da personagem e sua conexão com o discurso de moda, explorando a interação entre moda e indústria cultural, mapeando estudos acadêmicos relacionados ao tema, desenvolvendo uma metodologia de análise de figurinos aplicável em contextos cinematográficos (e do audiovisual, no geral) e examinando o impacto dos figurinos na narrativa e no consumo. O figurino de Carrie Bradshaw é investigado como uma extensão de sua identidade, simbolizando mensagens sociais e psicológicas. A pesquisa destaca como os trajes influenciam a percepção do público, conectando a estética cinematográfica ao consumo de moda. A análise aborda elementos como cores, formas, materiais, gestualidade, movimentos de câmera e plano de filmagem, estabelecendo conexões entre narrativa fílmica, contexto sociocultural e mercado da moda. A pesquisa contribuiu significativamente para os campos de cinema, moda e comunicação, ao oferecer uma perspectiva interdisciplinar que evidencia a potência do figurino como vetor de narrativas culturais e estéticas.

Palavras chave: *Sex and the City*; Figurino; Moda; Imagens em movimento.

ABSTRACT

In this Final Paper, we present a detailed investigation into the importance of costumes as a narrative element in the Sex and the City (SATC) films. The research is based on the relationship between fashion and cinema, through which the costumes of the character Carrie Bradshaw are analyzed - not only how they contribute to the construction of the character's identity, but also how the pieces influence consumption and the collective imagination. This study uses a methodological protocol based on the work of Bezerra and Miranda (2014) and Gemma Penn (2002), highlighting the analysis of costumes as components of the cinematographic narrative in moving images. The research adopts a qualitative approach, analyzing eight specific scenes from the films SATC - The Movie (2008) and SATC - 2 (2010). Each scene was selected based on the relevance of the costumes to the construction of the character and their connection to the fashion discourse, exploring the interaction between fashion and the cultural industry, mapping academic studies related to the topic, developing a methodology for analyzing costumes applicable in cinematographic contexts (and audiovisual contexts in general) and examining the impact of costumes on narrative and consumption. Carrie Bradshaw's costume is investigated as an extension of her identity, symbolizing social and psychological messages. The research highlights how costumes influence public perception, connecting cinematic aesthetics to fashion consumption. The analysis addresses elements such as colors, shapes, materials, gestures, camera movements and shots, establishing connections between film narrative, socio-cultural context and the fashion market. The research has made a significant contribution to the fields of cinema, fashion and communication by offering an interdisciplinary perspective that highlights the power of costumes as a vector for cultural and aesthetic narratives.

Keywords: Sex and the City; Costume; Fashion; Moving images.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Charlotte York, Carrie Bradshaw, Miranda Hobbes e Samantha Jones.....	53
Figura 2: Patricia Field, figurinista de SATC.....	54
Figura 3: Carrie Bradshaw caminhando em Nova Iorque.....	55
Figura 4: Carrie Bradshaw passeando pelas ruas de Nova Iorque.....	58
Figura 5: Carrie Bradshaw nas cenas iniciais do filme.....	62
Figura 6: Carrie Bradshaw indo encontrar as amigas em Nova Iorque.....	66
Figura 7: Carrie Bradshaw, após Mr. Big desistir de se casar com ela.....	71
Figura 8: Michael Patrick King, diretor da franquia SATC.....	75
Figura 9: Chris Noth, o Mr. Big de SATC.....	76
Figura 10: As amigas nos Emirados Árabes.....	77
Figura 11: Carrie Bradshaw no casamento de seu amigo.....	77
Figura 12: Carrie Bradshaw nos Emirados Árabes.....	82
Figura 13: Carrie Bradshaw em Abu Dhabi.....	86

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Trabalhos acadêmicos com o protocolo: de 2014 a 2024.....	39
Tabela 2: Carrie Bradshaw caminhando em Nova Iorque.....	55
Tabela 3: Carrie Bradshaw passeando pelas ruas de Nova Iorque.....	58
Tabela 4: Carrie Bradshaw nas cenas iniciais do filme.....	62
Tabela 5: Carrie Bradshaw indo encontrar as amigas em Nova Iorque.....	66
Tabela 6: Carrie Bradshaw, após Mr. Big desistir de se casar com ela.....	71
Tabela 7: Carrie Bradshaw no casamento de seu amigo.....	78
Tabela 8: Carrie Bradshaw nos Emirados Árabes.....	82
Tabela 9: Carrie Bradshaw em Abu Dhabi.....	86

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SATC – *Sex and the City*

HBO – *Home Box Office*

CAA – Centro Acadêmico do Agreste

NDC – Núcleo de Design e Comunicação

RU – Restaurante Universitário

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	19
2.1	História do Cinema: Evolução e Impacto Cultural.....	22
2.2	Indústria Cultural.....	24
2.3	Moda e Cinema.....	27
2.4	A Importância do Figurino no Cinema.....	29
3	METODOLOGIA.....	32
3.1	Protocolo de Análise.....	36
3.2	O Protocolo de Bezerra e Miranda na Graduação do CAA e no Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda (Colóquio de Moda): Levantamento Quantitativo.....	37
3.3	O <i>corpus</i> da pesquisa.....	51
4	APRESENTAÇÃO DOS FILMES E ANÁLISES.....	52
4.1	Sinopse <i>Sex and the City</i> – o filme (2008):.....	53
4.1.1	Análise <i>Sex and the City</i> – o filme (2008):.....	55
4.2	Sinopse <i>Sex and the City</i> – 2 (2010):.....	76
4.2.1	Análise <i>Sex and the City</i> – 2 (2010):.....	78
5	ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	91
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	94
	REFERÊNCIAS.....	97
	APÊNDICE A: FILMOGRAFIA SEX AND THE CITY.....	103

1 INTRODUÇÃO

Para Adorno e Horkheimer (1944)¹, a indústria cultural é responsável não só pelo lançamento de produtos diversos no mercado como, principalmente, pela criação de estratégias de convencimento de que eles são bons, necessários, queridos, importantes, valerosos etc. Um desses produtos que ganhou corpo e grande destaque do ponto de vista midiático – e depois, mercadológico – foi o cinema, compreendido, neste artigo, como objeto “fundador” da cultura do audiovisual, que, no decorrer do século XX, produziu diversos formatos, dos filmes exibidos nas grandes telas propriamente ditos (em gêneros diversos) às novelas, ao videoclipe, às animações, às séries, dentre tantas outras possibilidades de formatos de manifestação.

Dados os mecanismos de “educação” dos sentidos que foram construídos/imbuídos durante anos no espectador (que foi construído, do ponto de vista da sociedade capitalista, como integrante da cultura de massa e da cultura do consumo), que, atualmente, inclusive, a depender de sua atuação nas redes sociais digitais, tornou-se um “produtor de conteúdo”, com fotos e vídeos e depoimentos/julgamentos verbais; os sujeitos sociais não assistem mais a filmes unicamente como um simples passatempo. A noção de entretenimento foi ampliada: não se comenta mais apenas o conteúdo do audiovisual, mas os elementos técnicos, ou não, da sua linguagem; importam os jogos interativos entre o realizador da obra e quem a assiste; importam os detalhes que acionam a cognoscência do espectador para ele poder mais bem interpretar as questões do conteúdo da história a partir dos elementos que a estruturam – e eles mesmos –, como o cenário, a iluminação, a atuação e o figurino.

Como um dos elementos constituintes da *mise-en-scène*², o figurino tem uma grande importância na narrativa do audiovisual, porque, sobre a pele do ator, produz com ele efeitos de sentido diversos, desde os sociais aos pessoais e psicológicos (Costa, 2002; Martins e Castilho, 2005; Martins et al. 2022). Isso acontece porque, de acordo com Ghisleri (2005), por exemplo, o figurino é um traje “mágico” que

¹ “A Indústria Cultural: O Esclarecimento Como Mistificação das Massas”. *Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos* (1947, p. 2 – 23).

² Oliveira (2013) explica que o termo *mise-en-scène* surgiu na França, nas apresentações clássicas de teatro em meados do século XIX, para definir todos os elementos que compõem a encenação, como atores, iluminação, cenografia, adereços, figurino, maquiagem, etc.

possibilita, por um tempo, o ator ser outra pessoa – em um determinado espaço, semantizando tanto os efeitos da cena como os constituintes da personagem. Assim, o figurino torna-se, inclusive, um elemento decisivo na identificação do espectador com a personagem, e se a roupa não criar efeitos de verdade ou de realidade, de acordo com o cenário, época e personalidade da personagem, os espectadores perceberão essa “falta” e ausência de coesão e de coerência interna à obra. Portanto, como na vida fora das telas, no audiovisual a maneira como as personagens se vestem tem grande impacto na aceitação por parte do público, do mesmo modo que ocorre nas relações intersubjetivas estabelecidas entre as pessoas, em leituras de “primeiro contato”, no julgamento sobre o outro a partir da roupa etc. Por meio de identificações, a indústria cultural, que englobada as produções audiovisuais, expõe em seus produtos vetores ou comportamentos que estimulam a cadeia do consumo, sobretudo por meio do figurino que é um elemento identitário da personagem, passível de discretização para a descrição e análise de seus constituintes e na relação com a narrativa (Bezerra et al., 2017; Bezerra e Miranda, 2014; Miranda e Bezerra, 2014; Miranda e Maciel, 2009).

O vestuário desempenha um papel crucial nas produções artísticas e culturais, como teatro, circo, televisão, cinema e espetáculos de dança. Ele se refere às roupas usadas pelos atores durante suas representações. De acordo com Souza e Ferraz (2013), o vestuário pode também ser chamado de traje de cena e consiste em roupas e acessórios que podem ser comprados prontos ou criados especificamente para personagens, dançarinos, apresentadores, dentre outros. Por outro lado, Viana e Bassi (2014), definem o traje de cena como “a vestimenta específica das artes cênicas”, ou seja, das apresentações realizadas exclusivamente em palco, como teatro e dança, distinguindo-o do termo figurino usado nas mídias audiovisuais, como televisão e cinema. Dado que alguns autores usaram as definições de traje de cena e figurino de forma intercambiável, este estudo considera ambos os termos como equivalentes também.

Independentemente do tipo de espetáculo, o figurino desempenha o papel de atrair o espectador para o mundo representado no palco e na cena, já que cada peça de roupa porta elementos estéticos que se conectam com a apresentação (Castro; Costa, 2010, p. 80). Mesmo sem recorrer à comunicação verbal, o figurino tem o poder de transmitir informações importantes sobre o enredo, como o contexto histórico, a estação do ano e a localização geográfica da narrativa. Conforme Leite e

Guerra destacam, “ao vestir o ator, o traje de cena sugere informações como idade, *status* social, profissão, personalidade e visão de mundo da personagem, estabelecendo assim uma comunicação eficaz com o público” (2002, p.62). O figurino é um objeto de análise fundamental porque à roupa plasmam-se significados e ela comunica mensagens e contribui com a construção de narrativas. Vestir não é apenas uma prática funcional ou estética; é um ato simbólico que reflete aspectos culturais, sociais, históricos e psicológicos. Por meio do figurino, é possível interpretar como personagens, contextos ou épocas são representados, tornando-se uma chave para decodificar camadas de significado que vão além da aparência imediata.

As análises de figurinos aqui desenvolvidas seguem modelos protocolares, recorrendo a autores especializados para garantir ao trabalho que ora ganha estampa rigor metodológico requerido pela academia; elas partem de uma fundamentação teórica basilar, sendo essencial para que as conclusões não se limitem ao senso comum ou à subjetividade da autora, mas sustentadas por critérios objetivos e argumentos consistentes. Assim, busca-se evitar interpretações arbitrárias, construindo uma análise que possa ser debatida, comparada e replicada por outros estudiosos. A abordagem fundamentada permite uma leitura mais aprofundada e interdisciplinar do objeto estudado, enriquecendo o campo de conhecimento que intersecciona moda e cinema (consumo e comunicação).

Dado o exposto, a pesquisa assenta-se na problemática específica da descrição e análise do figurino como expressão não verbal integrante da narrativa fílmica, com funções bem específicas: quais são as funções do figurino no projeto fílmico que constitui sua *mise-en-scène*? Como o figurino aciona uma identificação com a personagem por parte do público espectador feminino e quais marcas de moda circulam no discurso fílmico, acionando, por sua publicidade, o consumo – e, conseqüentemente, enfatizando-se como objeto de desejo e possibilidade de projeção do espectador? Como elemento orientador das etapas da pesquisa, foram elaborados os seguintes objetivos:

Objetivo Geral

Descrever e analisar os figurinos da personagem Carrie Bradshaw, entendendo-os como elemento não verbal da narrativa fílmica, de modo a pontuar as

relações intrínsecas que desenvolvem na franquia cinematográfica de *Sex and the City*.

Objetivos Específicos

- Analisar a relação entre a indústria cultural, o cinema e a moda, investigando de que forma os figurinos ajudam a construir personagens no audiovisual;
- Explorar o conceito da moda como construção de sentido, examinando como as escolhas de figurino em filmes podem transmitir significados, simbolismo e informações sobre a personagem e a narrativa;
- Mapear trabalhos acadêmicos que utilizaram o modelo protocolar elaborado e/ou divulgado por Bezerra et al., 2017; Bezerra e Miranda, 2014; Miranda e Bezerra, 2014; Miranda e Maciel, 2009, tendo como base de dados o Repositório Attenu da UFPE e os *Anais* do Colóquio de Moda e do Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda (CIC_DEM);
- Desenvolver um modelo protocolar de análise de figurinos, estruturando uma abordagem metodológica para examinar detalhadamente os elementos visuais, estilísticos e simbólicos dos figurinos em contextos cinematográficos;
- Analisar os filmes *Sex and the City* – o filme (2008) e *Sex and the City* – 2 (2010) à luz do modelo protocolar, examinando como os figurinos contribuem para a caracterização da personagem, a progressão da narrativa e o desenvolvimento de temas centrais nos filmes, discutindo a *mise-en-scène*, das cenas/sequências dos filmes que integram o *corpus*, a partir das relações de sentido balizadas pelo figurino na imagem em movimento.

A pesquisa foi estruturada em 6 capítulos, compostos por: *Introdução*, com os objetivos geral e específicos e justificativa; *Fundamentação Teórica*, abordando conceitos como: História do Cinema: Evolução e Impacto Cultural, Indústria Cultural, Moda e Cinema e A Importância do Figurino no Cinema; *Metodologia*, no qual se

apresenta o Protocolo de Análise e o Protocolo de Bezerra e Miranda utilizado na graduação do Centro Acadêmico do Agreste (CAA) e o resultado de um levantamento quantitativo de suas referências em trabalhos científicos e acadêmicos no Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda (CIC_DEM); em seguida, partimos para o *Corpus* da pesquisa, em seguida para a apresentação dos filmes e as análises composta pelas sinopses de *Sex and the City* – o filme (2008), e *Sex and the City* – 2 (2010), e para as *Análises dos Figurinos* das cenas dos respectivos filmes; após isso, apresentamos a *Análise dos Resultados, Considerações Finais, Referência Bibliográfica* e, para finalizar, os *Anexos*, este composto pela filmografia da franquia *Sex and the City*. Neste trabalho, optou-se por uma distinção entre “figuras” e “fotos” com base em suas respectivas funções e contextos dentro da pesquisa. As “figuras” referem-se às imagens inseridas nas tabelas, que apresentam os figurinos da personagem Carrie Bradshaw, sendo elementos essenciais para a análise detalhada dos aspectos visuais, estéticos e simbólicos da produção. Já as “fotos” são imagens que retratam personagens da série e indivíduos envolvidos na produção dos filmes, tais como os membros da equipe de criação e os atores; elas têm o propósito de contextualizar a construção da narrativa visual e os aspectos do processo de filmagem. Essa separação visa proporcionar uma organização clara e funcional das imagens, facilitando a compreensão e a análise dos diferentes elementos visuais presentes na pesquisa.

Para encerrar esta Introdução, é importante registrar que a pesquisa se apresenta como relevante pelos seguintes motivos: foi realizada no contexto de Caruaru, que, junto com Santa Cruz do Capibaribe e Toritama – todas cidades do Agreste pernambucano –, forma uma importantíssima cadeia de produção e comércio/consumo de confecção no Estado³; e por ser realizada no contexto do CAA, o trabalho, como pano de fundo, discute uma proposta teórica-metodológica de análise de figurino – análise cinematográfica/audiovisual – produzida e divulgada por professores do Centro Acadêmico, Amílcar Almeida Bezerra (NDC: curso de Comunicação Social) e Ana Paula Celso de Miranda (Ex-NDC e atualmente UFRJ).

³ *Perspectivas e Oportunidades Econômicas 2024: Municípios de Caruaru, Santa Cruz do Capibaribe e Toritama*. (Instituto Fecomércio PE, 2023).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nos anos finais do século XIX, os irmãos Lumière apresentaram ao mundo uma pequena máquina movida à manivela capaz de captar imagens, revelar o filme e projetá-lo em uma tela: o cinematógrafo. O intento da produção de pequenos filmes tinha, para os irmãos, um cunho documental, no sentido de eles simplesmente registrarem a “realidade” cotidiana por meio de imagens em movimento, conforme anunciavam alguns títulos que produziram: *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895), *Repas de bébé* (1895), *L'arroseur arrosé* (1895), *Partie de cartes* (1895), *L'arrivée d'un Train en Gare à la Ciotat* (1896), *Champs-Élysées* (1896), *Démolition d'un mur* (1896), *Arrivée à Lyon* (1896), dentre tantos outros que realizam até o fim da vida. Mas a criação ultrapassou essa fronteira, aperfeiçoando-se continuamente e, aos longos anos, tornou-se uma importante fonte de entretenimento e de comunicação para as massas.

Mota (2010), ao desenvolver todo um estudo sobre a vida moderna, sob o espectro do primeiro cinema, afirma que Georges Méliès foi um dos principais artistas e inventores que contribuíram para a construção do cinema nas primeiras décadas introduzindo nele a “trucagem” para criar efeitos visuais, ou seja, uma ilusão, por meio de distorções, sobreposições, montagens etc., além de projetarem a fabricação de equipamentos para a produção de filmes. Ainda de acordo com Mota, em 1902 Méliès produziu *Viagem à Lua*, a primeira narrativa do cinema que iniciou os caminhos da indústria cinematográfica, nos moldes do cinema espetacular que conhecemos hoje.

Acompanhando a história do cinema e dos estudos oriundos da denominada sétima arte (por exemplo: Jacques Aumont, Jean-Pierre Esquenazi, Anne Goliot-Lété, Francis Vanoye, dentre tantos outros), evidencia-se que os filmes não são importantes apenas por suportarem uma história, por desenvolverem uma narrativa, mas sim por trabalharem uma série de elementos que contribuem para a produção de um conteúdo: a performance dos atores na construção das personagens, os sons (diálogos, ruídos, músicas), a produção filmica (montagem, planos), a composição cênica (cenário, fotografia, figurino) etc. De acordo com Metz (1980), a linguagem cinematográfica – ou audiovisual, como denominamos neste trabalho – é constituída por códigos específicos e por códigos não específicos. Os

primeiros centram-se nos elementos constituintes dos movimentos de câmera e da montagem; os segundos, por sua vez, presentes em outras linguagens, são formados por elementos como iluminação, o cenário, a cor, a atuação dos atores e o figurino. Esses códigos podem ser analisados na sua totalidade ou, evidentemente, particularizados em unidades, como prevê a orientação desta pesquisa, ou seja, a de discutir o universo da constituição do figurino (roupas e acessórios) que veste o ator e sua função na narrativa, tanto para contextualizar, identificar, relacionar a personagem no tempo e espaço do enunciado, aproximando-a ou a distanciando do espectador; como para, do ponto de vista mercadológico, servir como vitrina de marcas e desencadeador de consumos diversos. Para tanto, optamos por proceder pela decomposição de cenas em planos e, na sequência, desenvolver a análise das relações dos elementos decompostos – conforme será explicitado mais adiante.

Jullier e Marie (2009) apresentam uma proposta organizacional de discretização para o que chamam de “interpretação” do filme, que pode ser realizada a partir de três níveis: 1) do filme inteiro, 2) da sequência e, 3) do plano. No primeiro, que se refere à combinação de sequências, apreendem-se os recursos da história, a distribuição dos saberes sobre a narrativa, o gênero, o estilo, os jogos interativos-cognitivos com o espectador; no segundo, o da combinação de planos que formam uma unidade, verificam-se a organização da montagem, a cenografia e como se organizam em termos de efeitos e sentido; no terceiro, por fim, no nível do plano, são examinadas as partes entre dois planos de corte. Nesse plano, tem-se uma “unidade da imagem” que pode ser apreendida a partir das diferentes opções da apreensão fílmica da imagem em termos de plano (geral, médio, *close-up*, detalhe), movimentos de câmera, fotografia, enquadramento, aproximação/distanciamento do campo, jogos de luzes, paletas de cores, cenários e figurinos.

A profundidade das análises desses níveis ressoa no que, em outros modelos teóricos que se complementam (por exemplo, Bordwell e Thompson, 2013) é denominado a *mise-en-scène* (*grosso modo*, cenário, iluminação, encenação e figurino). Neste trabalho, o foco é a descrição e análise do figurino, compreendido como elemento de comunicação não verbal na narrativa do audiovisual (Bezerra et al., 2017; Bezerra e Miranda, 2014; Miranda e Bezerra, 2014; Miranda e Maciel, 2009); portanto, deve-se considerar que ele integra aspectos teóricos e metodológicos em perspectivas diversas da literatura especializada, que sempre

ênfatiza a importância de suas funções na narrativa audiovisual. Além disso, defendemos também que o figurino expressa uma realidade da época/espaço do filme, bem como de sua realização, registrando nas imagens em movimento a organização social da aparência, um simulacro do parecer que baliza as relações interpessoais desenvolvidas nas histórias, destacando a performance dos atores em cena, as “estrelas” que trafegam entre o real factual e o real criado pela indústria, integrando um universo particular de existência e trânsito, ou, conforme Morin: “... o conteúdo, a direção e a publicidade dos filmes gravitam ao redor da estrela. O *star system* é, desde então, o coração da indústria cinematográfica” (1980, p. 20).

2.1 História do Cinema: Evolução e Impacto Cultural

A história do cinema é marcada por uma série de avanços tecnológicos e transformações culturais que moldaram a indústria e a forma como o público consome conteúdo audiovisual. Desde suas origens no final do século XIX até a era digital contemporânea, o cinema evoluiu como uma poderosa ferramenta de expressão artística e reflexão social. Zanella (2006) defende que o cinema surgiu como uma nova manifestação artística, descendente direta da fotografia, do teatro, da literatura e das artes plásticas, influenciando na abertura de um enorme leque de práticas sociais, que passaram a impactar diretamente no cotidiano das cidades e, acrescentamos, o imaginário dos indivíduos.

As produções cinematográficas desde antes da célebre Era de Ouro do cinema dos Estados Unidos (anos 1920 – 1960), além de causar estupor aos espectadores, maravilhados com e pela inovação tecnológica, e propor a evasão deles face às mazelas do cotidiano; criaram o *star system* e, com ele, a divindade mítica de atrizes e atores, os “alimentos dos sonhos” (Morin, 1989), que, por sua vez, foram confundidos, por meio de simbioses, com as personagens que criaram nas telas de cinema; no conjunto construído e manipulável pela indústria, essas estrelas guiarão “nossos atos, gestos, poses, atitudes, suspiros de êxtase, lamentações sinceras” (Morin, 1989, p. 97). É nesse imbricamento que o figurino de cinema ultrapassa os limites entre ficção e realidade até os dias de hoje e instaura diálogos profundos com os discursos da Moda, sendo um viés altamente eficaz na difusão de ofertas de consumo: das roupas a comportamentos; de práticas sociais a ideologias. Parafraseando Bauman (2001), pode-se dizer, em retrospecto

cronológico, que “a vida desejada tende a ser a vida ‘vista no *audiovisual*’” (grifo nosso).

O cinema começou a se desenvolver no final do século XIX, com inventores como Thomas Edison nos Estados Unidos e os irmãos Lumière na França. Em 1895, os irmãos Lumière realizaram a primeira exibição pública de filmes usando o cinematógrafo, apresentando curtas-metragens documentais que capturavam cenas do cotidiano, como vimos. O processo de exibição de filmes iniciou entre os anos de 1893 – quando o empresário e inventor Thomas Edison registrou a patente de um novo equipamento que possibilitava o movimento em imagens – e 1895 – quando os irmãos Lumière realizaram, em Paris, a projeção pública de filmes através de um equipamento aperfeiçoado (Costa, 2006).

A Era do Cinema Mudo (1895-1927) foi um período de intensa experimentação e crescimento (Morais, 2006). Georges Méliès, por exemplo, é conhecido por seus filmes fantásticos e por inovações em efeitos especiais, enquanto D.W. Griffith desenvolveu técnicas narrativas que influenciaram profundamente a linguagem cinematográfica. Durante esse período, o cinema se consolidou como uma forma de arte popular, com a construção de grandes estúdios e a ascensão das primeiras estrelas de cinema. O cinema, neste contexto, estava surgindo em decorrência dos avanços nos estudos fotográficos. Pouco tempo depois, se tornava um divertimento popular e, com o passar dos anos, se consolidou no mercado, exercendo um importante papel na indústria do entretenimento (Carvalhoes, 1975).

A introdução do som no cinema, exemplificada pelo lançamento de *O Cantor de Jazz*, em 1927, marcou uma revolução significativa na indústria. A transição do cinema mudo para o cinema sonoro transformou a experiência cinematográfica, permitindo um maior aprofundamento nas narrativas e na expressão artística (Vianna, 2015).

A Era de Ouro de Hollywood (1920-1960) foi caracterizada pela dominação dos grandes estúdios e pelo desenvolvimento de um sistema de produção altamente organizado (Sá, 2024). Durante esse período, surgiram muitos dos gêneros cinematográficos que ainda hoje são populares, como o *western*, o filme *noir* e o musical. Diretores como Alfred Hitchcock, John Ford e Orson Welles elevaram o cinema a novos patamares artísticos, explorando temas complexos e técnicas inovadoras de filmagem.

A partir da década de 1960, o cinema passou por uma série de revoluções artísticas e tecnológicas. A *Nouvelle Vague* francesa, com cineastas como Jean-Luc Godard e François Truffaut, desafiou as convenções narrativas tradicionais e influenciou cineastas ao redor do mundo (Lusvarghi e Nascimento, 2023). Nos anos seguintes, o cinema continuou a evoluir com o surgimento de novos movimentos e o impacto crescente da tecnologia digital. Atualmente, o cinema é uma forma de arte global, com uma diversidade de vozes e estilos que refletem a complexidade do mundo contemporâneo.

[...] a partir da segunda revolução industrial no século XIX e prosseguindo no que se denomina agora sociedade pós-industrial ou pós-moderna (iniciado nos anos 1970) as artes foram submetidas a uma nova servidão: as regras do mercado capitalista e a ideologia da indústria cultural baseada na ideia e na prática do consumo de “produtos culturais” fabricados em série. As obras de artes são mercadorias, como tudo que existe no capitalismo. (Chauí, 2003, p.156)

Para Stam, “desde os primeiros filmes mudos até as produções digitais de alta tecnologia de hoje, o cinema tem sido uma forma poderosa de expressão artística e uma janela para as transformações sociais e culturais” (2003, p.43). Isto é, o cinema sempre foi uma forma de arte e comunicação, desde os primeiros filmes sem som até as produções digitais de alta tecnologia que vemos nos dias atuais. Além disso, o cinema tem servido como uma forma de refletir e mostrar as mudanças sociais, tecnológicas e culturais que acontecem ao longo do tempo.

2.2 Indústria Cultural

A Escola de Frankfurt⁴ teve pensadores como Herbert Marcuse, Walter Benjamin, Theodor Adorno e Marx Horkheimer. Segundo Rüdiger (1998), Adorno e Horkheimer tiveram maior contribuição na elaboração do conceito de Indústria Cultural e das suas implicações na sociedade cegamente sistematizada pela lógica do capitalismo. Isto é, para Adorno, o capitalismo cria necessidades ao consumidor, que deve se contentar com o que é oferecido, fazendo com que este compreenda sua condição de receptor. Sendo assim, instaura-se uma dominação natural e

⁴ A Escola de Frankfurt foi uma escola de pensamento e análise filosófica e sociológica que surgiu na Universidade de Frankfurt, na Alemanha, no início do século XX. A escola foi formada por marxistas dissidentes e agregados do Instituto para Pesquisa Social da universidade, “um programa de pesquisa que pode ser caracterizado, em poucas palavras, como uma ampliação da análise marxista do fetichismo da mercadoria a esfera dos fenômenos culturais.” (Rüdiger, 1998, p. 17).

ideológica, que tem sua mola motora o desejo (fetiche) de posse constantemente renovado.

A palavra “fetiche”, originária do francês *fétiche*, tem dentre suas acepções a ideia de “feitiço”. Com isso, podemos associar conceitos e estabelecer um ponto de partida para a compreensão do fetichismo⁵ do objeto de consumo; ou seja, fetiche trata do feitiço que um objeto desejado pelo homem pode exercer sobre ele.

Walter Benjamin, em sua obra *Passagens*, escrita entre 1927 e 1940, propõe uma espécie de catálogo de inúmeras questões teóricas e descrições de fenômenos urbanos. Benjamin comenta a Moda como cerne do tempo moderno, em sua nova inserção na cultura capitalista com as mudanças de hábitos e desejos. O filósofo é atento à batalha publicitária do jornalismo de moda, em particular com a roupa feminina, contrapondo a alta-costura e o comércio do vestuário, apontando os significados dos padrões da época, as mudanças do gosto e o impacto da moda para diferentes classes sociais. De acordo com Benjamin, o atributo da novidade recai sobre a mercadoria com um caráter fetichista e a moda apresenta uma necessidade de produzir novidades, uma espécie de “sempre-novo” que é característica primordial do modo de produção capitalista, investigando a própria ideia de inovação, pois o novo resgata o antigo numa figuração moderna de repetição e citação. Nesse sentido, a moda no pensamento benjaminiano alimenta-se do passado em forma de citação, aproximando-se da ideia de eterno retorno, já que nela não há ontologicamente nada que seja realmente novo ou original.

O próprio Benjamin expõe que trata de uma dialética de temporalidade, como uma repetição ambivalente da modernidade e da cultura de massa. As conexões entre o cinema e a moda podem ser analisadas a partir do pensamento de Benjamin. Afinal, o encontro da moda com o cinema se constroi com a própria ideia e análise da modernidade.

Para Walter Benjamin, então, a moda alimenta-se do passado num processo de citação e antecipação de tendências, novas percepções e estilos. Analisando algumas cenas dos filmes de *Sex and the City*, foi possível ver a forte reafirmação de estereótipos sobre a mulher que a indústria cultural faz, inclusive pautados nas idas e vindas de “novo” produtos de moda “revisitados”, o que corrobora o

⁵ Para Karl Marx (1944), o fetichismo é o valor de troca pela qual se opera a exploração do trabalho alienado e, desse modo, a obtenção do lucro por parte do capitalista/burguês.

pensamento de Benjamim. Os filmes — apesar de serem produtos da indústria cultural — parecem ir contra as ideologias arraigadas da sociedade, mas não conseguem fugir da retratação de estereótipos femininos e da visão dos homens sobre as mulheres.

O que é culturalmente passado pela família e sociedade em geral é que os papéis que devem ser desempenhados pelo homem e pela mulher sempre foram para que os meninos sejam, ‘fortes, independentes, agressivos, competentes e dominantes’, e as meninas ‘dependentes, sensíveis, afetuosas e que suprimam seus impulsos agressivos e sexuais’, de algum modo, formam conjuntos de disposições diferenciais a serem seguidos” (Biaggio, 1976 *apud* Negreiros e Féres-Carneiro, 2004, p. 35).

No contexto das narrativas de SATC, portanto, “Há uma reconciliação entre o feminismo e o consumo, uma vez que o ‘empoderamento feminino’ passa a ser vinculado à expressividade sexual e ao poder de compra. [esse feminismo] é ainda alavancado ao mergulhar no mundo da cultura pop (...) na qual as marcas de moda [são] protagonistas, conjuntamente com as personagens da trama”, conforme Peres e Peruzzo (2023, p.24).

De acordo com Diana (2024), estereótipo é um termo inserido no conceito de indústria cultural, que transmite a ideia de que a cultura, na qual desejos e valores mais ocultos são projetados, deixou de ser espontânea do homem, para se tornar um modo de exploração econômica, focada apenas na obtenção do lucro e a fim de garantir a adesão ao sistema capitalista por parte do público.

A mídia e os meios de comunicação de massa exercem enorme influência sobre o imaginário do receptor, reproduzindo sobre ele o imaginário do capitalismo. Vieira (2003) nos ensina que, além da informação, o aspecto de liberdade de expressão em si, é uma necessidade básica do homem para que este possa se manter em sociedade, ou seja, as pessoas anseiam saber o que está acontecendo ao seu redor. Para suprir essa função, temos a tecnologia, que se desenvolveu de tal forma a eliminar barreiras e facilitar a comunicação global. Essa dominação se dá porque o sujeito recebe as informações de forma passiva ao mesmo tempo em que a mídia produz tanto o desejo, quanto seu objeto de satisfação, captando e cativando seus receptores pela emoção, além de induzi-los ao prazer ilusório e momentâneo e às falsas necessidades, pois eles se projetam na imagem de seus mitos.

A indústria cultural em conjunto com os meios de comunicação absorve as aspirações, anseios e desejos identificados na maioria dos seres humanos para vender seus produtos e ideias, atraindo o indivíduo e criando nele uma sensação de satisfação, ela desenvolve seus produtos para a massa e os exhibe como padrões a serem seguidos, independentemente da real necessidade daquelas pessoas, pois as outras necessidades são criadas e como tal aceitas pelo público, num movimento em que se encontra o processo de fetichização. Para Cabral, tal perspectiva “ (...) permite compreender de que forma age a indústria cultural (...). Oferecendo produtos que promovem uma satisfação compensatória e efêmera, que agrada aos indivíduos, ela impõe-se sobre estes, submetendo-os a seu monopólio e tornando-os acríticos” (2024, s/p.).

Mendes (2024) defende que a indústria cultural, pelos meios de comunicação de massa, consegue interferir e ditar tendências de moda, costumes alimentares e até da gestualidade do ser humano – ou seja, ela divulga e difunde, explícita ou implicitamente, ideologias sobre todo tipo de comportamento, “massificando” os modos de ser e de fazer das sociedades. Os efeitos dessa influência são, portanto, a homogeneização e a padronização desses comportamentos; a indústria faz isso através das generalizações, que, sabemos não funcionam, já que cada ser humano apresenta preferências e experiências diferentes.

2.3 Moda e Cinema

Para Silva, a moda e a história sempre estiveram ligadas, pois,

Numa sociedade, a indumentária ajudava à identificação de camadas sociais, profissões, idades e sexo, ou seja uma demonstração dos valores de um povo na sua época. Deste modo, a indumentária sempre foi um reflexo da sociedade vivida em cada período, refletindo características econômicas, culturais e políticas de cada era. (2014, p.09)

Segundo Pollini (2007), no século XV a palavra *mode* começou a ser utilizada na França – significando basicamente “modo” – derivada da palavra latina *modus* que, por sua vez, fazia referência à “medida agrária” e depois passou a significar “maneira de se conduzir”. “A moda está muito mais relacionada a um conjunto de fatores, a um sistema de funcionamento social, do que especificamente às roupas, que são apenas a ponta desse iceberg” (Pollini, 2007, p. 17).

Para o filósofo francês Gilles Lipovetsky, as mudanças na moda acontecem devido ao impulso de fantasia, o gosto pelas novidades, o individualismo e a intensa valorização do presente. A moda inicia-se como fenômeno com os ditames da sociedade, o poder dos signos da intimidade das mentes, o maravilhado mecanismo de diferenciação grupal que é conferido à medida das necessidades devidamente sutis (Lipovetsky, 2007); impera em todos os meios de comunicação da sociedade moderna. A partir do momento em que estamos fazendo uso de certa indumentária, adquirindo hábitos e transformando-nos em diversas formas para ajustar-se à realidade, estamos também produzindo e respondendo aos estímulos que nos rodeiam, estamos comunicando, fazendo uso da moda.

A moda é um sistema que acompanha o vestuário e o tempo, que integra o simples uso das roupas no dia a dia a um contexto maior: político e social. Ela vai muito além do ato de vestir uma roupa ou tingir o cabelo; revela a subjetividade do sujeito expressa em gostos, preferências, humores, fantasias, desejos; demarca temporal e espacialmente as práticas de vida, sendo, por tudo isso, a base “para a construção de personagens sociais (...), exercendo, assim, comunicação, exprimindo noções, qualidades, posições, significados” (Mota, 2006, p. 189).

A roupa ajuda a compor as diversas identidades que a realidade nos faz viver. Não apenas por força da mídia e dos mecanismos da indústria cultural, mas porque os contextos e relações sociais mudam rapidamente nos colando o desafio de acompanhar o tempo [...] Pode-se construir diversas identidades para buscar estar mais próximo do que se quer ser ou parecer ser, ou daquilo que se estabelece para que se seja (Mota, 2006, p. 189).

A moda, como conflito, dilui e abre portas como possibilidades para a novidade, pois daí é que a moda se nutre e é sustentada, da desestruturação do antigo e de suas referências; a moda cria e recria o que tem propensão de chama de original, o que vai ser replicado na própria ideia de figurino, que, conforme Silva, “surge já no teatro primitivo (...) tendo uma função não só de vestimenta como também de suporte de comunicação” (2014, p. 08). Ainda uma outra relação simbiótica dos sistemas da moda e do figurino pode ser apreendida nos dizeres de Guimarães e Ribeiro (2018): “para criar a ligação e envolvimento entre espectador e personagem, peças do vestuário do cotidiano do público precisam ser introduzidas no figurino e cenografia, criando elos de emoção com a personagem e envolvimento na trama” (p. 08). De uma maneira ou de outra, a roupa, nesses dois universos,

compõem a aparência do sujeito e relacionam-se à criação de significados nas cenas em que eles atuam.

2.4 A Importância do Figurino no Cinema

De acordo com Sabino, figurino é o termo usado para designar “a indumentária utilizada por qualquer personagem em teatro, cinema, show ou televisão. Pode ser também aplicada para denominar o conjunto de roupas e acessórios especialmente criado ou composto para qualquer um desses eventos” (2007, p. 265). O traje utilizado em uma apresentação deve ser adaptado de acordo com o espetáculo em questão, seguindo as diretrizes do diretor e as necessidades do enredo. Ele é essencial para dar suporte à história, sendo descrito como o “esqueleto da narrativa” (Castro; Costa, 2010, p. 82). Isso significa que o figurino deve ser cuidadosamente concebido para integrar harmoniosamente com outros elementos da cena, como cenário e iluminação e o próprio corpo do ator. Como afirmam Bordwell e Thompson (2013, p. 218), muitas vezes o cineasta deseja dar destaque às figuras humanas, enquanto o cenário pode servir como pano de fundo neutro; nesse contexto, o figurino desempenha um papel crucial ao enfatizar as personagens.

Leite e Guerra (2002) observam que o figurino mantém uma relação constante e interdependente com o espetáculo. Em vez de ser o centro das atenções, o traje de cena busca transmitir uma ideia predefinida pela trama, fornecendo informações cruciais sobre personagens e a história que está sendo contada. Os autores traçam historicamente parte da história do figurino, retomando sua origem na representação teatral no passado e a remontando aos rituais místicos e mágicos em que as pessoas evocavam desejos e fantasias por meio de ações específicas.

O homem, através do ritual em círculo, do espaço fechado, realizava seus cultos através de jogos de imitação e representação. [...] Nesses círculos, os indivíduos, buscando representar diferentes situações, condições, animais e pessoas, necessitavam de trajes que pudessem auxiliar nessa representação. Não se tratava de suas roupas do dia a dia, mas de trajes que auxiliariam na incorporação de entidades e/ou personagens. Inventava-se, assim, o figurino para compor as cenas nas cerimônias religiosas e culturais, que logo acabou se tornando uma produção artística, um traje para cena, um figurino cênico (Souza; Ferraz, 2013, p. 27).

Leite e Guerra (2002) ainda explicam que quando um ator veste um figurino em vez de suas próprias roupas, ele se transforma em uma personagem. Muitas vezes, ao se caracterizar, o ator adota imediatamente uma postura diferente, exibindo gestos e movimentos que são distintos de sua maneira habitual de agir. O termo *figurino* engloba não apenas as roupas, mas todos os elementos que contribuem para a identidade visual da personagem, como acessórios, maquiagem e adereços. Em alguns casos, até mesmo o uso do corpo nu em cena é considerado como parte do figurino – a ausência das peças, neste caso, é significativa: o não-figurino é também um figurino –, pois ajuda a contar a história da personagem na encenação projetada.

Nas pesquisas desenvolvidas por Ghisleri (2001) e Leite (2002), desde os primórdios da encenação o homem se veste para viver uma personagem. Nos rituais pré-históricos, ao usar as peles dos animais capturados e máscaras que representavam seus espíritos, o homem praticava um ato teatral. Ao endossá-los, ele não só ativava sua força, como também, por um espaço de tempo, incorporava os às características dos próprios animais e passava a representá-los. Essa transformação só era possível por meio dessa vestimenta, que tinha, então, “poderes mágicos”. Sem ela não havia transformação, não existia representação.

De acordo com Pereira e Viana (2021), o traje de cena é a indumentária, a roupa usada nas artes cênicas – teatro, circo, ópera, balé, musicais – não importa o formato. Pode ser cinema ou performance⁶. Ou seja, toda cena em que alguém estiver portando um traje, vai ter um traje de cena ou, como nos referimos aqui, um figurino.

O que marca seu aparecimento é o teatro grego, cerca de 500 antes de Cristo. Vem dos rituais feitos para o deus Dionísio e vai mudando ao longo dos séculos. Os enormes teatros gregos, com capacidade para até vinte mil espectadores, exigiam um traje que fosse complementado por coturnos altos, cabeleiras e um diadema, o onkos, para não deixar a figura humana tão achatada. (2021, p. 06)

Ainda de acordo com Pereira e Viana,

⁶ “(...) ‘Performance’ designa um ato de comunicação como tal; refere-se a um momento tomado como presente. O termo faz referência à presença concreta de participantes implicados num ato, numa ação, de maneira imediata. Nesse sentido, não é falso dizer que a performance existe fora da duração. Ela atualiza virtualidades mais ou menos numerosas, sentidas com maior ou menor clareza. Ela as faz “passar ao ato”, fora de toda consideração pelo tempo. Por isso mesmo, a performance é a única que realiza aquilo que os autores alemães, a propósito da recepção, chamam de ‘concretização’ (ZUMTHOR, 2007, p. 50).

O figurino, de forma geral, apontava elementos quase óbvios. Localização geográfica, por exemplo: um ator usando roupas de esquimó indicava que estava no Polo Norte. O clima ou a época do ano: uma atriz trajando casaco de pele mostra o inverno, assim como uma atriz trajando um maiô pode retratar um clima mais quente, ou o verão. A idade da personagem. Um ator usando roupinha de marinheiro pode estar representando uma criança de 6 anos da década de 1930. Dá até para discutir a identidade de gênero da personagem. O traje profissional de determinadas categorias é revelador quanto à sua ocupação: roupa de garçom ou de maître, por exemplo. A posição social de uma personagem pode ser expressa através da riqueza de seus trajes. (2021, p. 11).

No fim do século XIX, novos pesquisadores começam a encarar o traje de teatro como um complemento fundamental da cena no sentido da adequação do traje à personagem. “O traje de cena começa a ser reconhecido como importante elemento de ligação entre o palco e a plateia, entre o ator e o espectador, transferindo imagens, causando impressões” (Pereira; Viana, 2021, p. 07). Por sua própria natureza, o traje (no teatro) é um dos primeiros elementos a serem oferecidos aos olhos do público. Sem maiores aprofundamentos: o traje ajuda não só o ator a compor a sua personagem, mas também o público, revelando quem ele é. “(...) porque a vestimenta é uma linguagem simbólica, um estratagema de que o homem sempre se serviu para tornar inteligível uma série de ideias como o estado emocional, as ocasiões sociais, a ocupação ou o nível do portador” (Souza, 1987, p. 125).

Cosgrave (2005) afirma que na segunda metade do século XX a população entra num estado de consumismo extremo, ou seja, a aquisição de bens torna-se algo já espontâneo no qual a publicidade desempenha um papel influenciador. Os movimentos da produção de bens e de consumo nos períodos pré e pós guerras mundiais oscilam entre a carência e o excesso, o que, de certo modo, explica o *boom* contínuo depois da 2ª. Guerra Mundial. E o cinema o impulsiona fortemente, tornando-se cada vez mais um meio de publicidade e passagem de tendências (Lipovetsky, 2006).

Para Muniz, “O conceito de figurino é bem diferente do conceito para moda, porém a moda funciona como um grande campo de referência” (2004, p. 138). A moda e a arte de criar figurinos são áreas bastante distintas, mas se interligam em alguns aspectos, tanto que as bases da moda e do teatro são as mesmas: no conhecimento sobre tecidos, nas técnicas de modelagem, técnicas de tingimento, nas técnicas de desenho, confecção e acabamento. O figurino pode não ser moda,

mas inclui moda; constroi personagens de moda, em que o vestuário serve de suporte para representar comportamentos e modos de se estar na sociedade que são transmitidos através de códigos incutidos na indumentária (Hoffman, 2012). Numa leitura mais abstrata e, talvez, poética, podemos afirmar que eles tematizam nas telas da mesma maneira que as propostas-conceitos tematizam nas passarelas da alta-costura.

Silva (2014) defende que a relação entre a moda e o teatro acontece desde cedo, e o mesmo acontece com o cinema.

Vários são os figurinistas que se inspiram em trabalhos de designers para a criação de trajes de cena tal como vários são os designers que se inspiram em trabalhos de figurinistas para a criação de novas coleções. A relação entre a moda e o cinema na década de 1950, Givenchy consagrou a atriz Audrey Hepburn como ícone de elegância, através de diversas criações para filmes como “Sabrina” (1954), “Cinderela em Paris” (1957) e “Bonequinha de Luxo” (1961) que eternizou a imagem da actriz com o seu vestido preto, figurino da sua personagem, com brincos e colares de pérolas que mantinham o toque clássico da personagem. Ralph Lauren, em 1974, criou o guarda-roupa masculino do filme “O Grande Gatsby” (1974), protagonizado por Robert Redford; em 1977, o estilista contribuiu também para os figurinos utilizados por Diane Keaton em “Annie Hall” (1977) de Woody Allen, onde foi popularizado o estilo de roupa masculino para o sexo feminino: blusas largas, calça, gravata e casaco. (Silva, 2014, p. 27)

A autora ainda defende que os figurinos utilizados pelas estrelas de cinema passam a ser copiados e adaptados para a realidade do público – e, como dissemos, o cinema contribui para a divulgação de possibilidades de consumo e consequentemente para o aumento do consumo de produtos de moda. Para a autora, a vestimenta auxilia a narrativa cinematográfica, a elaboração do espaço cênico e a imagem, permitindo que a história seja contada através dos figurinos. Na elaboração de um figurino existem simbolismos, signos e significados que lhes estão implícitos e nem sempre o público os capta de imediato. Apesar da sua função estética e material, o guarda-roupa deve ser visto também como um elemento que auxilia na construção da história. Perito e Rech (2012, apud Ghisleri, 2001) apontam que o espaço cênico enquadra a personagem e o figurino como elementos visuais que são unidos com elos de significações numa peça. Além de todas essas funções do figurino na narrativa fílmica, ao mesmo tempo – do ponto de vista da intersecção de áreas e de referências –, o grande ecrã torna-se uma fonte de inspiração para a criação de peças para coleções de moda, servindo também, como dissemos, como suporte de divulgação (Silva, 2014, p.31) a um ávido público consumidor.

3 METODOLOGIA

A pesquisa que se projetou teve um caráter qualitativo, considerando que sua finalidade foi a descrição e análise aprofundada de um fenômeno, isto é, as funções do figurino de uma personagem fílmica, tanto em relação aos elementos da *mise-en-scène*, como em relação com os discurso de Moda extrínseco à narrativa do audiovisual. Os filmes, neste trabalho, foram considerados instrumentos de coleta e constituição de dados; *painéis semânticos foram criados pela autora deste trabalho* e incorporados ao protocolo de análise exposto por Bezerra e Miranda (2014). Eles contribuíram para, depois, serem organizadas as tabelas do protocolo de base, composto por elementos como: *forma, cor, materiais, composição e gestualidade*, apreendidos e lidos de duas perspectivas, a *denotação* e a *conotação*, ampliadas pelo aporte de sentidos dado por instrumentais relacionados à produção do movimento na imagem (planos e movimentos de câmera, por exemplo). De nosso ponto de vista, os resultados foram obtidos pela condução e pelo rigor dados à atenção e ao detalhamento científicos, condizentes com o tipo de trabalho que realizamos.

Com relação à descrição e análise do figurino no audiovisual, há uma série de orientações já trabalhadas em diversos cursos de graduação da área de comunicação e afins. No entanto, para ampliar a divulgação de trabalhos teóricos e metodológicos desenvolvidos no Núcleo de Design e Comunicação, optamos por seguir o modelo protocolar de *descrição e análise da imagem em movimento* proposto por professores do núcleo, em parceria com outros pesquisadores. Assim, a orientação teórico-metodológica da descrição e análise de figurino que realizamos baseou-se predominantemente em Bezerra et al., 2017; Bezerra e Miranda, 2014; Miranda e Bezerra, 2014; Miranda e Maciel, 2009, que abordam tanto a imagem parada como a imagem em movimento, a partir das orientações de Gemma Penn (2002), com foco na análise do figurino e suas relações funcionais com a narrativa e com o discurso do filme/audiovisual. Além disso, foram basilares também trabalhos orientados por eles, apresentados em eventos de cunho acadêmico/científico e no formato de TCC monográfico nos períodos de 2014 a 2024, depositados na biblioteca setorial da UFPE. No item subsequente, será apresentado um levantamento quantitativo da utilização deste protocolo em trabalhos acadêmicos em

dois ambientes, o Repositório ATTENA do CAA da UFPE e no Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda (CIC_DEM e Colóquio de Moda).

Dos três “atos” propostos pelos autores no protocolo elaborado, centramo-nos nos dois primeiros: a) a criação de um inventário denotativo dos elementos percebidos na imagem em movimento e, b) a apreensão desses elementos denotativos em conotações que estabelecem percursos interpretativos da produção de sentido das cenas analisadas. Os três atos são etapas estruturadas que visam aprofundar a compreensão de imagens paradas e em movimento. Eles organizam-se em:

1º Ato: Descrição do visível

Nesta etapa inicial, o foco recai sobre uma descrição minuciosa dos elementos presentes na imagem ou sequência audiovisual. O objetivo é identificar aspectos formais e visíveis, como cores, formas, texturas, movimentos, composições e enquadramentos, sem ainda interpretar ou atribuir significados a eles – é um inventário. Essa abordagem objetiva garante um mapeamento rigoroso do conteúdo visual, considerando tanto a imagem em si quanto seus contextos de apresentação.

2º Ato: Relação com o contexto

O segundo ato explora os significados e interpretações associados à imagem ou ao movimento a partir de seu contexto sociocultural e histórico. É nesta fase que se consideram as possíveis relações entre os elementos visuais e os discursos culturais, políticos ou artísticos que os permeiam. No caso de Gemma Penn, autora basilar utilizada para a produção do protocolo, poderiam ser analisados temas como o corpo, a performatividade ou o gênero, à luz de debates contemporâneos.

3º Ato: Construção de hipóteses interpretativas

Por fim, no terceiro ato, o pesquisador sintetiza os dados coletados nas etapas anteriores para propor hipóteses interpretativas que conectem o objeto de análise ao seu impacto semiótico e narrativo. Trata-se de uma leitura crítica e reflexiva que integra o material analisado à sua potência discursiva, levando em

conta as camadas de significado que emergem do diálogo entre o objeto e seu contexto.

Todas as descrições e análises fundaram-se na observação do conjunto constituinte que compõe a cena/sequência, com destaque para o figurino e suas funções narrativas evidenciadas pelos planos, enquadramentos e movimentos de câmera.

Com efeito, os componentes aportados aos níveis de descrição e análise do figurino em cena/sequência são: a) forma – modelagem, corte e volumes do traje; b) jogo de cores presentes na composição da cena/sequência; c) materiais – tecidos, aviamentos da roupa e dos acessórios; d) composição – relação conjuntiva que o corpo + roupa estabelecem; coesão com comportamento da personagem e seu contexto; e) gestual – os efeitos de comunicação no imbricamento roupa + corpo, de modo que possam “comunicar” entre si, de forma acordante (harmônica) ou não acordante (polêmica); e, por fim, f) denotação – o que é, e conotação – o que significa.

Os filmes analisados foram *Sex and the City* – o filme (2008) e *Sex and the City* – 2 (2010), nos quais se destaca o poder discursivo e imagético/visual na construção da personagem Carrie Bradshaw. Carrie é uma figura que não apenas está atenta à moda, mas vive e respira por ela, usando o vestuário como extensão de sua identidade e como uma forma de comunicação não verbal. Essa construção imagética não se limita à tela: ela transborda para o mundo real, influenciando tendências de consumo e moldando o imaginário coletivo sobre moda e estilo de vida.

A escolha por focar em uma única personagem, Carrie, justifica-se por sua centralidade narrativa e sua forte ligação com o universo da moda, que é explorado de maneira mais intensa em relação às demais personagens. Além disso, o recorte é necessário para garantir profundidade analítica, permitindo examinar como cada detalhe – do figurino à performance – contribui para compor o quadro de significações do figurino numa peça. Por meio de uma análise imagética e discursiva, destaca-se como Carrie utiliza a moda não apenas como uma ferramenta estética, mas como um veículo de expressão pessoal e social. Suas escolhas de figurino comunicam aspectos de sua subjetividade, ao mesmo tempo em que dialogam com tendências e padrões do mercado da moda, impactando diretamente no imaginário coletivo e no consumo na vida real. Os figurinos da personagem,

cuidadosamente compostos e integrados à narrativa, tornam-se um campo de estudo frutífero para compreender a interface entre cultura pop, identidade e consumo, até porque eles propõem tendências e divulgam tendências e marcas, concretizando uma faceta importante da relação de consumo entre produção de cinema e patrocinadores.

Quanto à seleção de cenas/sequências, para este trabalho foram selecionadas oito cenas/sequências específicas dos filmes. A escolha foi orientada por critérios rigorosos que consideram: 1) a relevância da cena para o desenvolvimento da narrativa; 2) a presença de figurinos que dialogam diretamente com a identidade de Carrie e que apresentam uma conexão clara com a moda como discurso e prática social; e 3) a capacidade da cena de exemplificar como a moda transcende a estética para se tornar um elemento narrativo, simbólico e cultural. Esses critérios asseguram que cada cena analisada seja representativa da relação multifacetada de Carrie com a moda, ao mesmo tempo em que mantém a coerência e a profundidade analítica que a pesquisa exige. Os critérios de escolha incluíram: 1) a relevância do figurino na cena, seja como destaque visual ou como elemento narrativo; 2) a capacidade da sequência de sintetizar aspectos essenciais de Carrie, como sua paixão pela moda e seu estilo de vida; e 3) o impacto cultural ou simbólico do momento da produção fílmica, refletido na repercussão ou no diálogo da cena com o universo fora da tela. Dessa forma, cada cena escolhida funcionou como uma janela privilegiada para compreender a relação entre moda, narrativa e consumo na personagem.

3.1 Protocolo de Análise

Utilizamos o protocolo de análise proposto por Bezerra e Miranda (2014) e por Bezerra, Miranda et al. (2017) – e outros textos dos autores já mencionados. O referido protocolo, baseado nos estudos de Gemma Penn (2002), segue a seguinte orientação para a análise da imagem em movimento: a apreensão denotativa se dá pela descrição da cena e da indumentária das personagens, “A descrição elege como focos principais as ações das personagens, a indumentária, os cenários, os enquadramentos e os movimentos de câmera no contexto da narrativa.” (Bezerra e Miranda, 2014, p.7).

Como já explicitamos, o protocolo propõe uma abordagem de análise dos componentes cor, material, composição, gestual, plano e movimento por meio de leituras denotativas e, depois, conotativas. Apresentamos a abordagem por meio de tabelas compostas por esses constituintes. Para tanto, cada item foi separado, começando com um pequeno resumo dos filmes e, na sequência, são apresentadas as cenas selecionadas, cujas imagens compõem as figuras que o integram.

No painel, apresentamos uma análise detalhada dos figurinos da personagem Carrie Bradshaw em *Sex and the City*⁷, utilizando a metodologia proposta por Bezerra e Miranda (2014) e Bezerra, Miranda et al. (2017). Essa abordagem orienta a identificar, nomear e contextualizar as cenas ou sequências selecionadas, evidenciando que cada imagem/frame analisada faz parte de uma narrativa visual *em movimento*.

Elementos da Metodologia:

Título/Nome da Cena ou Sequência

Cada figura ou frame apresentado no painel traz o nome ou título da cena/sequência correspondente, permitindo que a análise seja contextualizada dentro do enredo do filme. O título sintetiza a essência ou a ação principal da cena, destacando a relevância do figurino para a narrativa.

Marcador de Tempo

Conforme o protocolo metodológico, cada cena ou sequência é marcada com precisão em minutos/segundos para situar o momento exato na narrativa audiovisual. Esse detalhe é fundamental para reforçar que a análise não é de imagens isoladas, mas de imagens que integram uma continuidade em movimento.

Descrição e Análise do Figurino

Em cada análise, retoma-se a importância da cena ou sequência dentro da narrativa, explorando como o figurino de Carrie contribui para a construção da personagem e seu papel no contexto da história. A análise destaca o impacto das escolhas de figurino, sempre relacionando a imagem ao movimento do audiovisual.

⁷ A série *Sex and the City* foi amplamente reconhecida pela crítica, conquistando diversos prêmios ao longo de suas seis temporadas, incluindo sete *Emmy Awards* e oito *Golden Globe Awards*. Esses reconhecimentos destacaram tanto as atuações do elenco quanto a inovação no roteiro, direção e design de figurino, consolidando a produção como um marco na televisão e na cultura pop.

3.2 O Protocolo de Bezerra e Miranda na Graduação do CAA e no Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda (Colóquio de Moda): Levantamento Quantitativo

O protocolo de Bezerra e Miranda foi elaborado pelos professores Ana Paula Celso de Miranda⁸ e Amílcar Almeida Bezerra⁹, após sua colaboração deles na disciplina de Moda e Cinema, ofertada no curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Centro Acadêmico do Agreste (CAA). A base para a criação do protocolo vem dos estudos de Gemma Penn (2002), que, como dissemos, propõe uma análise detalhada do figurino de personagens do audiovisual, especificamente a partir de imagens paradas (*prints* de cenas selecionadas). Miranda e Maciel (2009) utilizaram a proposta de Penn em 2009, no 5º. Colóquio de Moda, analisando imagens paradas e discutindo questões relacionadas ao consumo de moda. Anos depois Miranda e Bezerra, por sua vez, ampliaram a perspectiva da autora de base e repensaram sua proposta para a imagem em movimento – daí surgem os desdobramentos de trabalhos dos próprios autores, de seus orientandos e de colegas professores que passaram a se utilizar do documento como instrumental teórico e ou metodológico.

De acordo com nossos levantamentos, o protocolo da imagem em movimento foi utilizado pela primeira vez em 2014, no artigo “Anna Karenina: O figurino como instrumento da narrativa de marcas no cinema”¹⁰, publicado e apresentado por Miranda e Bezerra no 10º Colóquio de Moda¹¹, em 2014, em Caxias do Sul/RS. A partir desse momento, outros pesquisadores e alunos começaram a adotar o protocolo, especialmente na área de Moda e Cinema; o documento ganhou

⁸ Doutora em Administração pela Universidade de São Paulo (USP) e fundadora e ex-líder do Grupo de Pesquisa em Consumo de Moda (G-COMO) da UFPE. Atualmente é professora da UFRJ.

⁹ Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e coordenador da linha de pesquisa em “Cultura Pop” do Grupo de Pesquisa em Consumo de Moda (G-COMO) da UFPE. Esse grupo encerrou suas atividades depois que sua fundadora, responsável por seu registro no CNPq, professora Ana Paula Celso de Miranda, foi redistribuída para a UFRJ. O grupo desempenhou um importante papel dentro no Núcleo de Design e Comunicação do CAA, agregando pesquisadores de áreas diversas que se debruçaram sobre pesquisas e projetos de extensão relacionados ao consumo e à moda.

¹⁰

<https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/ARTIGOS-DE-GT/GT02-CONSUMO-DE-MODA/GT-2-Anna-Karenina-O-Figurino-Como-Instrumento-Da-Narrativa-De-Marcas-No-Cinema.pdf>

¹¹ 1º. Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda.

relevância no campo acadêmico e foi progressivamente integrado às pesquisas de moda e comunicação.

O protocolo é fundamental para a análise fílmica, especialmente no contexto dos estudos acadêmicos, pois possibilita uma investigação mais aprofundada sobre o papel do figurino como elemento narrativo no cinema. Além disso, ele contribui para a visibilidade e compreensão das escolhas estilísticas dos filmes, ajudando a analisar o impacto visual e simbólico dos figurinos e como estes se relacionam com os contextos culturais e sociais representados na tela. O uso do protocolo também abre um caminho para maior colaboração entre as áreas de moda, cinema e comunicação e design, favorecendo um diálogo interdisciplinar.

A pesquisa realizada com base neste protocolo também tem impacto na formação de alunos do curso de Design da UFPE e em cursos relacionados à comunicação e moda. Através desse método, os alunos aprendem a observar e a analisar criticamente os elementos do figurino no cinema, além de desenvolver habilidades metodológicas que podem ser aplicadas em outras áreas da comunicação visual e das artes no geral.

O protocolo de Bezerra e Miranda contribui com a divulgação do trabalho autoral dos professores, em especial no campo da moda, cinema e consumo. Ao focar na interiorização das universidades federais, o trabalho desenvolvido na UFPE e no CAA permite que os alunos da região do Agreste de Pernambuco se conectem com as metodologias e pesquisas de ponta nas áreas de moda e cinema, promovendo maior visibilidade para os estudos e pesquisas realizados fora dos grandes centros urbanos. A interiorização da pesquisa não apenas amplia o alcance acadêmico, mas também reforça a relevância das universidades do interior para o desenvolvimento de novas perspectivas de ensino e de pesquisa no Brasil. Desde 2014, o protocolo foi utilizado de maneira crescente – do ponto de vista quantitativo –, tanto em pesquisas de alunos quanto de outros pesquisadores. A pesquisa realizada sobre o uso do protocolo foi aprofundada a partir dos currículos *Lattes* dos professores envolvidos — Ana Paula Celso de Miranda, Amílcar Almeida Bezerra e Marcelo Machado Martins (também professor da referida disciplina e divulgador do protocolo). O Currículo *Lattes* serviu como campo de busca de dados e para posterior entendimento da trajetória acadêmica dos professores e como suas pesquisas contribuíram para o desenvolvimento e a aplicação do protocolo de

Bezerra e Miranda. A seguir, uma amostra quantitativa das utilizações do protocolo pode ser observada:

Tabela 1: Trabalhos acadêmicos com o protocolo: de 2014 a 2024

Ano	Autor(es)	Título	Principais Contribuições	Fonte (Artigo/Evento/Livro) ¹²
2014	Amílcar Almeida Bezerra Ana Paula Celso de Miranda	Anna Karenina: o figurino como instrumento da narrativa de marcas no cinema	Introdução da ideia do figurino como narrativa visual no cinema, destacando sua relação com marcas.	10º Colóquio de Moda, Caxias do Sul, 2014
2014	Amílcar Almeida Bezerra Ana Paula Celso de Miranda	<i>Narrative of brands in the male universe of the great gatsby</i>	A presença de marcas no universo masculino de <i>O Grande Gatsby</i> .	2º CIMODE, Milão, 2014
2014	Amílcar Almeida Bezerra José Augusto Ribas	A influência do feminismo nos <i>games</i> : um estudo de caso com a personagem Lara Croft	Análise da evolução da personagem Lara Croft ao longo do tempo, considerando como ela foi retratada antes e após o surgimento das questões feministas no contexto dos <i>games</i> .	10º Colóquio de Moda; 1º CIC_DEM, Caxias do Sul, 2014.
2015	Amílcar Almeida Bezerra Ana Paula Celso de Miranda	Diálogos entre marcas de moda e narrativa cinematográfica em	Apresentação do conceito de figurino como uma forma de narrativa visual no cinema, enfatizando sua	Revista dObra[s], 2015.

¹² De acordo com a leitura que fizemos do Lattes, vários trabalhos apresentados nos eventos foram depois publicados em seus respectivos *Anais*, a exemplo do Colóquio de Moda e do Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda (CIC_DEM).

		Anna Karenina	conexão com marcas.	
2015	Amílcar Almeida Bezerra Isaac Matheus Santos Batista	<i>No Dior, no Dietrich: diálogos simbólicos entre marca de moda e cinema no filme Stage Fright</i>	Análise de como a escolha do figurino, especialmente os vestidos e acessórios Dior, contribuiu para a construção das personagens e das suas identidades, além de refletir as tendências da moda da época.	2º. CIC_DEM, Curitiba, 2015.
2016	Isaac Matheus Santos Batista	A construção da personalidade de marca da Dior no cinema	Investiga como a marca Dior constroi e comunica sua personalidade através do cinema. O estudo examina como a marca utiliza elementos cinematográficos, como figurinos, cenários e parcerias com diretores e estilistas, para reforçar e expressar sua identidade e valores.	Monografia (TCC), UFPE, CAA, Design, 2016.
2016	Mayara Isis Silva	Os sentidos do figurino na construção das personagens em <i>Ligações Perigosas</i>	O estudo analisa como as escolhas de figurino, como roupas, acessórios e estilo, são utilizadas para	Monografia (TCC), UFPE, CAA, Design, 2016.

			comunicar as características psicológicas, sociais e emocionais das personagens, especialmente no contexto da alta sociedade francesa do século XVIII.	
2016	Diane Maria da Silva	Figurino como narrativa não verbal: uma análise do figurino de Daenerys Targaryen da série <i>Game of Thrones</i>	O estudo analisa as escolhas de vestuário, tecidos, cores e acessórios que compõem o visual de Daenerys ao longo da série, e como esses elementos são usados para expressar aspectos de sua personalidade, evolução e papel dentro da trama.	Monografia (TCC), UFPE, CAA, Design, 2016.
2016	Maria Geisiane Feitosa Bezerra	Uma análise sobre a influência das princesas de contos de fadas na imagem da mulher contemporânea: um olhar sobre as personagens Branca de Neve, Bela Adormecida e Cinderela, suas histórias originais, suas representações nos filmes da Disney Studios e no cinema contemporâneo.	O trabalho investiga como essas personagens, inicialmente moldadas por estereótipos tradicionais e passivos, foram ressignificadas ao longo do tempo, especialmente a partir da intervenção da Disney, e como essas transformações refletem e influenciam as expectativas	Monografia (TCC), UFPE, CAA, Design, 2016.

			sociais e culturais sobre a mulher nos dias de hoje.	
2016	Amílcar Almeida Bezerra e Isaac Matheus Santos Batista	A marca Dior no cinema (1950-1970)	A pesquisa foca nas colaborações da Dior com filmes e produções de Hollywood, examinando como seus figurinos e a estética foram utilizados para transmitir <i>status</i> , sofisticação e luxo, elementos importantes tanto para a construção de personagens como para a ambientação de filmes da época.	Intercom – XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Caruaru, 2016.
2016	Amílcar Almeida Bezerra Isaac Matheus Santos Batista	A relação histórica entre a marca de luxo Dior e a atriz Marlene Dietrich no cinema.	Explora a colaboração icônica entre a grife francesa Dior e a lendária atriz Marlene Dietrich, sobretudo em como essa parceria influenciou a moda, o cinema e a construção de imagem de ambas as partes.	Congresso Internacional de Moda, Memória e Museu, Curitiba, 2016, Anais do VI Seminário Moda Documenta, São Paulo. 2016.
2016	Amílcar Almeida Bezerra Isaac Matheus Santos Batista	Interações simbólicas entre a marca Dior e a atriz Sophia Loren no cinema	Explora como a atriz italiana Sophia Loren e a grife Dior colaboraram para criar narrativas de elegância e sofisticação tanto na moda quanto	3º CIMODE, Buenos Aires. 2016.

			no cinema.	
2017	Amílcar Almeida Bezerra Ana Paula Celso de Miranda Diane Silva Olga Maria Coutinho Pépece.	Figurino como narrativa não verbal: uma análise de Daenerys Targaryen da série <i>Game of Thrones</i>	A pesquisa investiga como as escolhas de figurino para Daenerys são utilizadas para transmitir aspectos de sua evolução emocional, social e política ao longo da trama.	Revista Diálogo com a Economia Criativa, 2017.
2018	Elizeu Emerson Silva Galvão Marcelo Machado Martins	Análise dos figurinos da era Ziggy: composição e comunicação de personagem	Explora o impacto e o simbolismo dos figurinos utilizados por David Bowie durante sua fase como Ziggy Stardust, um dos seus alter egos mais icônicos. A pesquisa foca em como o figurino foi utilizado para construir e comunicar a identidade de Ziggy, destacando aspectos estéticos, culturais e narrativos.	5°. CIC_DEM, Curitiba, 2018.
2021	Joyce Agápito Marcelo Machado Martins	Análise de figurino em imagem parada: <i>Burlesque</i>	Examina os figurinos presentes no filme <i>Burlesque</i> (2010), dirigido por Steven Antin, com foco em como eles contribuem para a construção narrativa, estética e simbólica das	7°. CIC_DEM, virtual, 2021.

			<p>personagens e do universo burlesco. A pesquisa utiliza a técnica de análise de imagem parada para explorar detalhes específicos das composições visuais e os significados transmitidos pelos trajes.</p>	
2021	<p>Vicente G. C. Silva</p> <p>Marcelo Machado Martins</p>	<p>Análise das relações figurino/personagem/câmera: o protocolo de Bezerra e Miranda (GOT)</p>	<p>Explora como os figurinos da série <i>Game of Thrones</i> (GOT) interagem com a construção das personagens e com a linguagem cinematográfica, utilizando o protocolo metodológico desenvolvido por Bezerra e Miranda (2014). Esse protocolo propõe uma abordagem estruturada para analisar o figurino no audiovisual, considerando suas relações com as personagens e o uso da câmera.</p>	<p>7º. CIC_DEM, virtual, 2021.em Design e Moda, 2021.</p>
2021	<p>Wesley R. C. R. Silva</p> <p>Marcelo Machado Martins</p> <p>et al.</p>	<p>Análise das relações figurino/personagem/câmera: o protocolo de Bezerra e Miranda (POSE)</p>	<p>Aplica o protocolo metodológico desenvolvido por Bezerra e Miranda (2014) para analisar como os figurinos na série <i>Pose</i> (2018-2021) interagem com a construção das</p>	<p>7º. CIC_DEM, virtual, 2021.</p>

			<p>personagens e a narrativa visual da série, levando em consideração a relação com a câmera. <i>Po-se</i> é uma série que retrata a cena da cultura de balé em Nova Iorque durante os anos 1980 e 1990, com foco na comunidade LGBTQIA+ e, especialmente, nas pessoas trans. O artigo examina como os figurinos são usados para comunicar aspectos da identidade, classe social, empoderamento e resistência das personagens, além de explorar como a câmera e os ângulos de filmagem reforçam o significado desses trajes.</p>	
2021	<p>Thiago E. A. Lima</p> <p>Marcelo Machado Martins</p>	<p>Gaultier em <i>O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante</i></p>	<p>Análise de sequências em que se reitera a comunicação das cores e formas do figurino e sua relação com o espaço cenográfico.</p>	<p>7º. CIC_DEM, virtual, 2021.</p>
2021	<p>Marcelo Machado Martins</p>	<p>na subversão da ordem, uma NOVA ordem do corpo e da moda (apontamentos</p>	<p>Discute as relações entre cores, formas, materiais e</p>	<p>UAG/UFAPPE, palestra, 2021</p> <p>USP:ECA:</p>

		sobre elsa schiaparelli e chanel)	texturas como expressões constituintes do figurino e reiteraões de seus significados através dos movimentos de câmara e planos de filmagem.	negócios e estética da aula, 2021
2022	Jéssica J. C. Azevedo Lucilene Simões-Mattos Marcelo Machado Martins	Enredos zoonóticos: dos perigos de contágio à proteção pela “segunda pele (sobre o filme Contágio, 2011)		8º. CIC_DEM, virtual, 2022.
2023	Ana Karoline Nascimento dos Santos Marcelo Machado Martins	<i>Sex and the City</i> : uma análise dos figurinos das quatro personagens – baseando-se no protocolo de Bezerra e Miranda (2014)	Examina os figurinos das protagonistas da série <i>Sex and the City</i> (Carrie Bradshaw, Charlotte York, Miranda Hobbes e Samantha Jones), utilizando um método analítico específico proposto por Bezerra e Miranda (2014). Este protocolo fornece diretrizes para avaliar aspectos estéticos, narrativos e simbólicos do figurino em produções audiovisuais.	9º. CIC_DEM, Fortaleza, 2023.
2023	Maria Eduarda	Análise de figurino: as sociedades de Série	Examina como o figurino da série	9º. CIC_DEM, Fortaleza,

	Rodrigues Marcelo Machado Martins	3%	brasileira 3% é usado para representar e diferenciar as sociedades retratadas no enredo — o Continente e o Mar Alto —, além de reforçar temas centrais como desigualdade social, opressão e resistência.	2023.
2023	Mayara Kelly da Silva Souza Marcelo Machado Martins	<i>The Get Down</i> : análise das relações figurino, personagem e câmera (protocolo de Bezerra e Miranda)	Explora a conexão entre o figurino, a construção das personagens e os enquadramentos de câmera na série <i>The Get Down</i> , utilizando como base o protocolo analítico de Bezerra e Miranda.	9°. CIC_DEM, Fortaleza, 2023.
2023	Thiago Estevão Azevedo de Lima Marcelo Machado Martins	Análise do figurino da personagem Kat, na série <i>Euphoria</i>	Explora como o figurino da personagem Kat Hernandez, interpretada por Barbie Ferreira, é utilizado para refletir sua jornada de autodescoberta, empoderamento e transformação ao longo das temporadas. A série <i>Euphoria</i> , conhecida por sua estética marcante, usa o figurino como uma ferramenta	9°. CIC_DEM, Fortaleza, 2023.

			narrativa para aprofundar os conflitos internos e as mudanças das personagens.	
2024	Mayara Kelly da Silva Souza Lucas Domingos Barros Marcelo Machado Martins	Análise das relações de figurino, personagem e câmera na saga <i>Crepúsculo</i> , de acordo com o protocolo de Bezerra e Miranda.	Aplica-se o protocolo metodológico desenvolvido por Bezerra e Miranda (2014) para examinar como os figurinos dos filmes da saga <i>Crepúsculo</i> (2008-2012) se relacionam com a construção das personagens e como a câmera interage com esses elementos para reforçar a narrativa visual. A série <i>Crepúsculo</i> , baseada nos livros de Stephenie Meyer, apresenta uma história de romance sobrenatural entre Bella Swan, uma humana, e Edward Cullen, um vampiro, ambientada em uma atmosfera misteriosa e cheia de simbolismos.	10°. CIC_DEM, São Paulo, 2024.
2024	José Alex dos Santos Thiago Estevão Azevedo de Lima	Retratos do feminino: análise da imagem parada	Discutem-se leituras interpretativas de casos exemplares da história da arte e a configuração do feminino,	10°. CIC_DEM, São Paulo, 2024.

	Marcelo Machado Martins		relacionando seu figurino a aspectos da imagem em movimento.	
2024	Lucas Domingos Barros Mayara Kelly da Silva Souza Marcelo Machado Martins	Figurino como símbolo: análise de Katniss Everdeen na adaptação cinematográfica de <i>Jogos Vorazes: em chamas</i>	A partir da descrição dos elementos constituintes do figurino em suas leituras denotativa e conotativa, discute-se a ênfase dada a determinadas simbologias do figurino, destacando os sentidos reiterados pelos movimentos de câmera e pelo planos de filmagem.	10º. CIC_DEM, São Paulo, 2024.
2024	Thiago Estevão de Azevedo Lima Marcelo Machado Martins	<i>Pobres Criaturas</i> : a influência do período vitoriano na criação do figurino de Bella Baxter	Investiga como o figurino da personagem Bella Baxter, do filme <i>Pobres Criaturas</i> (2023), é influenciado pelo período vitoriano, refletindo aspectos históricos, sociais e culturais dessa época. O filme, dirigido por Yorgos Lanthimos, adapta a obra de Alasdair Gray, e a personagem Bella Baxter é uma mulher que revive após ser trazida de volta à vida por um cientista. O figurino de Bella desempenha um	10º. CIC_DEM, São Paulo, 2024.

			papel fundamental na construção da sua identidade, refletindo suas origens e as tensões entre seu passado e o presente.	
--	--	--	---	--

Fonte: Elaborada pela autora, 2025.

A distribuição do uso do protocolo ao longo dos anos pode ser observada nas produções dos professores e dos alunos do CAA e da UFPE. A quantidade de artigos e publicações que utilizaram o protocolo cresceu consideravelmente desde sua introdução, em 2014, com o envolvimento de diversos pesquisadores e estudantes. No total, de acordo com o levantamento feito através dos currículos *Lattes* dos professores envolvidos, foram mapeados o total de vinte e oito trabalhos em que o protocolo foi utilizado direta ou indiretamente, seja em forma descritiva ou em formato de tabelas, ao longo de dez anos, desde sua introdução na literatura (2014-2024).

O protocolo de Bezerra e Miranda se consolidou como uma ferramenta relevante para a análise do figurino no cinema/audiovisual, oferecendo uma nova perspectiva para a investigação acadêmica nas áreas de moda e cinema. Sua utilização desde 2014 tem contribuído significativamente para o desenvolvimento de estudos interdisciplinares e para a formação dos alunos dos cursos de Design, Moda e Comunicação da UFPE, CAA. A importância do protocolo reside também na sua contribuição para a interiorização das pesquisas acadêmicas e na visibilidade do trabalho autoral dos professores Ana Paula Celso de Miranda e Amílcar Almeida Bezerra, que desempenharam um papel essencial no desenvolvimento da metodologia. Esse trabalho ajudou a consolidar o protocolo como um método de pesquisa valioso e acessível, contribuindo com novos entendimentos sobre o papel do figurino no audiovisual e seu impacto na narrativa cinematográfica. O protocolo de Bezerra e Miranda, ao ser utilizado por diversos pesquisadores, solidifica-se como uma referência dentro da comunidade acadêmica e continua a influenciar e a orientar estudos nas áreas de moda, cinema e comunicação e design.

3.3 O *corpus* da pesquisa

Dentre as possibilidades de construção do *corpus* para descrição e análise do figurino como elemento integrante do gênero audiovisual, foram selecionadas cenas/sequências em que aparece a personagem Carrie Bradshaw, nos filmes *Sex and the City* – o filme (2008) e *Sex and the City 2* (2010), após um levantamento e registro (tabela, painel semântico, elementos [forma; cor; materiais; composição e gestualidade], denotação e conotação) da presença da personagem nas cenas/sequências dos referidos filmes. Fogliarini (2015), ao desenvolver todo um estudo sobre as novelas serem a vitrina da moda, afirma que a moda, quando atrelada ao entretenimento televisivo, influencia os consumidores a investir seus recursos em produtos que permitem obter a personalidade daqueles personagens. Com efeito, as tendências lançadas pelo universo cinematográfico e televisivo conferem ao consumidor o poder de “comprar” as características que ele gostaria de ter e como tal protagonista possui. O consumidor percebe uma vantagem em usar um item que foi utilizado por uma personagem como uma forma de “viver” aquela personalidade ou determinadas características dela. Ou seja, as denominadas “imagens em movimento” são características fundantes do audiovisual em mídias que desde sua criação conduzem uma profícua relação entre figurino e imagens de moda, tendências para o cotidiano e vitrina de marcas e estilistas, sendo ainda nos dias atuais uma propulsora importante para o consumo de bens, serviços e estilos ou formas de vida – sobretudo por sua imensa capacidade de construir mundos “possíveis” e bastante desejáveis para seu público.

4 APRESENTAÇÃO DOS FILMES E ANÁLISES

Sex and the City – o filme, foi lançado em 2008, quatro anos após a finalização da história contada na série *Sex and the City* (HBO, entre 1998-2004) – e em 2010, ele foi continuado em *Sex and the City 2*. Ambos os filmes dialogam com a série, inspirada no livro homônimo de Candace Bushnell, e mostra as aventuras de um quarteto de amigas: Carrie Bradshaw (Sarah Jessica Parker), Charlotte York (Kristin Davis), Miranda Hobbes (Chyntia Nixon) e Samantha Jones (Kim Cattrall), que aparentam ter idades entre 30 e 40 anos, mas são bastante diferentes com relação às suas personalidades, que, defendemos, podem ser interpretadas a partir dos figurinos que as vestem. Suas narrativas giram em torno de questões sociais relevantes e modernas abordadas no conjunto das obras – de sexualidade, feminilidade, papéis sociais de gênero, romantismo, à relação do sujeito com a(s) cidade(s) etc.–, concomitantemente às aventuras das mulheres, amigas inseparáveis. Dada a abordagem do figurino, que, inclusive, faz parte das atividades laborais da protagonista, Carrie Bradshaw, uma escritora que mantém uma coluna de moda e comportamento em um *site*, tanto a série como os filmes transitam nesse universo de marcas (de luxo) e da identidade do sujeito pela aparência, e do mercado da moda.

O primeiro filme, escrito por Michael Patrick King, parte de situações que englobam a vida das personagens após o desfecho da série. Para guiar o espectador que talvez desconheça o universo predecessor, Carrie, no papel da narradora, faz as apresentações dele logo na abertura, resumindo alguns pontos cruciais de sua história e a de suas companheiras, Charlotte, Miranda e Samantha. Tais informações narradas em primeira pessoa são intercaladas com imagens alusivas de cada uma. Já o segundo filme, que se passa dois anos depois do primeiro filme, retoma o casamento de Carrie com Mr. Big, foca na vida da protagonista, que passou a ter uma vida menos agitada de quando era solteira e a sentir mais ciúmes do marido com outras mulheres. Convidada por sua amiga Samantha a uma viagem a Abu Dhabi, nos Emirados Árabes, Carrie – e as outras duas integrantes do quarteto, Charlotte e Miranda – aceitam a aventura e o grupo parte para novas experiências em uma cultura diferente; lá, ela continua sendo uma personagem totalmente envolvida com a moda, e o filme retrata essa faceta por

meio dos figurinos que a vestem, reiterando mesmo um estilo de direção de arte que enfatiza a relação roupa/personagem que marcou a história da série e dos filmes com tais personagens.

4.1 Sinopse *Sex and the City* – o filme (2008):

O filme *Sex and the City* (2008), dirigido por Michael Patrick King, dá continuidade à narrativa da série de televisão homônima, explorando as dinâmicas interativas e emocionais entre as quatro personagens principais: Carrie Bradshaw (Sarah Jessica Parker), Charlotte York (Kristin Davis), Miranda Hobbes (Cynthia Nixon) e Samantha Jones (Kim Cattrall).

Figura 1: Charlotte York, Carrie Bradshaw, Miranda Hobbes e Samantha Jones



Reprodução: Getty Images

A trama centraliza-se na vida de Carrie Bradshaw, uma colunista de sexo e relacionamentos, que está envolvida em um relacionamento com Mr. Big (Chris Noth). O enredo se intensifica com o planejamento do casamento entre Carrie e Mr. Big, que enfrenta diversos obstáculos e desentendimentos, levando a uma crise que ameaça a realização do evento. Os figurinos, assinados por Patricia Field¹³,

¹³ Patricia Field é reconhecida como uma das maiores figurinistas da indústria do entretenimento, tendo sido indicada ao Oscar pelo figurino do filme *O Diabo Veste Prada* (2006). Sua contribuição

desempenham um papel crucial na narrativa visual do filme, refletindo a personalidade das personagens e destacando temas como moda, identidade e estilo de vida. A expertise de Patricia Field em criar looks icônicos contribui para a construção das identidades individuais das protagonistas e para o fortalecimento do apelo visual da produção.

Figura 2: Patricia Field, figurinista de SATC



Reprodução: Pinterest

O filme também aborda as experiências individuais das demais personagens. Charlotte York lida com as complexidades do casamento e da maternidade, enquanto Miranda Hobbes enfrenta desafios profissionais e pessoais que testam suas convicções e relacionamentos. Por outro lado, Samantha Jones se vê imersa em uma busca pelo equilíbrio entre sua vida amorosa e suas ambições profissionais. Além de retratar a evolução das personagens principais e suas respectivas jornadas emocionais, o filme examina temas como a amizade, a identidade feminina e a busca pela realização pessoal. A narrativa é marcada por uma combinação de humor e drama, mantendo a estética sofisticada, marcada por um estilo de moda elegante, mas com um toque de ousadia e personalidade e o estilo característico da

para *Sex and the City* foi fundamental para definir o estilo icônico da série e do filme, influenciando tendências de moda e consolidando sua reputação como uma referência no design de figurinos que mesclam narrativa e estilo pessoal.

série, ao mesmo tempo em que proporciona uma reflexão sobre as complexidades das relações interpessoais e as expectativas sociais contemporâneas.

4.1.1 Análise *Sex and the City* – o filme (2008):

Figura 3 - Carrie Bradshaw caminhando em Nova Iorque



Fonte: reprodução: canal HBO, 2008

Tabela 2: Carrie Bradshaw caminhando em Nova Iorque

Protocolo de análise de cenas	<i>Sex and the City</i> – o filme	Duração da cena: 00:01:27 – 00:01:51
--------------------------------------	--	---

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
Forma	Linhas retas e modelagem justa ao corpo; sobreposição de peças.	O modo de caminhar retesa o corpo, e a personagem caminha de um modo que valoriza sua autoconfiança,

	Circular na bolsa.	destacando-se na postura em movimento sensualidade e feminilidade. O formato da bolsa é um dos elementos do figurino que remete à dinamicidade, mas sobre o acessório recai um efeito contrário, isto é, de estaticidade, que faz ressaltar o teor da feminilidade da personagem e da própria cena,
Cor	Cores bem demarcadas: rosa, branco e preto.	A combinação exala feminilidade, embora o rosa esteja mais contido. Cria-se também um efeito de leveza e de limpeza, reiterando o traço de criatividade e de personalidade Carrie, como pode ser apreendido também pela bolsa estilo “caixa de presente”.
Materiais	O material predominante é derivado de linho e zibeline.	Classe, bom gosto e luxo são expressos pelos materiais, que também destacam o lado romântico da personagem e ao mesmo tempo a sua necessidade (e recursos) de se destacar, pelo figurino, no meio da multidão.
Composição	Esses elementos distribuem-se nos itens da composição vestimentar do seguinte modo: camisa rosa com listras brancas, colete branco, gravata e sapatos pretos, calça de alfaiataria branca e bolsa branca (com fundo bege).	A alfaiataria predomina sobre a composição, organizando os sentidos dos elementos em conjunto para um conceito relacionado ao empoderamento e à visibilidade do feminino, construindo a imagem de uma mulher de “mente aberta” e que tem competência para combinar formas e cores de modo a reiterar sua personalidade, posição social e subjetividade a partir e dentro de um universo do luxo (não extravagante ou puramente ostentatório).
Gestualidade	Com relação ao gestual, observa-se que Carrie caminha por Nova Iorque sorrindo, com a postura ereta e com uma expressão de tranquilidade ou mesmo de felicidade, olhando diretamente para a câmera.	No conjunto, corpo e roupa fazem valorizar a autoconfiança da personagem, inclusive com relação ao livre transitar pela cidade; destacam-se ainda pela corporalidade e gestualidade o sensual e a feminilização de Carrie. Em várias cenas (das privadas do lar às públicas do trabalho e das festas), a personagem mantém um ar de

		felicidade expresso pelo sorriso, mesmo se apenas nos cantos da boca.
Plano	A cena é apresentada por meio de um plano geral que mostra a personagem da cabeça aos pés, e um plano de fundo por vezes embaçado que apresenta a personagem cercada por outras pessoas na dinâmica das práticas da rua da cidade.	Cria-se um efeito de evidência ou de destaque para a figura da personagem, seu papel social e seu espaço de circulação, apresentando-a como protagonista e linha integradora do desenvolvimento das narrativas ao público do filme.
Movimento de câmera	O movimento é o <i>travelling</i> , por meio do qual a câmera efetivamente se desloca no espaço para acompanhar o objeto que está sendo filmado, mantendo a mesma distância e o mesmo ângulo da câmera em relação ao objeto; na medida em que se deslocam, o entorno fica cada vez mais embaçado.	Cria-se um efeito de aproximação entre a personagem e o público, embora ela não se efetive pelo fato de a câmera caminhar para trás na mesma medida em que Carrie caminha para frente. De qualquer forma, estabelece-se uma relação dialógica entre personagem e público, sobretudo pelo olhar dela captado pela câmera e pela sombra dela projetada ainda mais para a frente, vazando, inclusive, a própria cena e, assim, invadindo o espaço do espectador.

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 4 - Carrie Bradshaw passeando pelas ruas de Nova Iorque



Fonte: *Carrie Bradshaw Style*; Reprodução: Instagram

Tabela 3: Carrie Bradshaw passeando pelas ruas de Nova Iorque

Protocolo de análise de cenas	<i>Sex and the City</i> – o filme	Duração da cena: 00:03:00 – 00:06:52
--------------------------------------	--	---

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
Forma	Vestido estruturado com saia de modelagem solta ao corpo e sobretudo de mangas (na mesma altura do vestido), com aumento de tecido na parte superior, como uma gola prolongada invertida, mas só dos lados, para o fechamento (de botões, se preciso); cinto grosso, com tachas metálicas em relevo; sandália vazada, criando figuras geométricas nos pés e calcanhares, e bolsa com forma e desenho da	Sobreposição de formas criadas pelas peças destaca uma figuratividade geométrica quase desconstruída. Modernidade, ousadia e sofisticação são apreendidas na estrutura do vestido com a saia fluida, equilibrando elegância e movimentos ritmados; o cinto com tachas, o sobretudo com design contemporâneo e as sandálias introduzem pelas formas elementos de rebeldia e praticidade à figura da personagem.

	Torre Eiffel.	
Cor	Vestido verde esmeralda, com estampas de rosas com sombreado que vai do azul escuro ao preto, sendo esta a mesma cor do cinto e das sandálias. Sobretudo também na cor verde esmeralda, estampado. Coesão de continuidade cromática (do interno mais escuro para o externo mais claro) no conjunto em que se desenham diferentes figuras florais, elegantemente distribuídas na estampa.	A conotação das cores descritas para o vestido e o sobretudo é uma combinação de luxo, sofisticação e romance com uma pitada de dramaticidade. O verde esmeralda é uma escolha que remete à riqueza e elegância, enquanto as estampas florais com sombreado aportam ao conjunto das cores um elemento de complexidade e modernidade, inclusive como releitura da moda. O cinto preto e as sandálias adicionam uma estética de diferentes tribos, remetendo a uma brincadeira em que se conjugam temporalidades passada e atual, enquanto a continuidade da cor verde entre o vestido e o sobretudo reforça a harmonia e a sofisticação do figurino, descontinuada pela cor do ferro (dourado, polido, quase em ouro) do símbolo da capital francesa.
Materiais	O material do vestido é do sobretudo é gabardine. Cinto com metais e sandália de couro – e uma rápida referência ao ferro (na bolsa).	Organizam uma combinação de elementos de sofisticação, e durabilidade e de elegância. O gabardine sugere um visual bastante refinado e profissional, com uma qualidade prática e atemporal, condizente com a construção de uma aparência elegante e bem estruturada. O cinto de couro adiciona um toque de luxo e robustez; modernidade e rebeldia, reforçando um efeito de qualidade, de versatilidade, de consistência e durabilidade (reiterado pela presença do ferro). Juntos, esses materiais criam um figurino que é ao mesmo tempo sofisticado, durável e elegante, adequado para uma ampla gama de ocasiões e estilos.
Composição	Os elementos distribuem-se nos itens da composição vestimentar do seguinte modo: vestido com cinto grosso e tachas; sobretudo com mangas;	A composição do figurino com um vestido com cinto grosso e tachas e um sobretudo com mangas cria uma conotação de estilo ousado e moderno. Rígido e durável, pela presença dos materiais. O vestido,

	sandálias vazadas e bolsa.	com seu cinto adornado com tachas, sugere uma imagem de força e rebeldia, combinando feminilidade e assertividade, traços recorrentes no caráter da personagem. O sobretudo com mangas adiciona uma camada de sofisticação e versatilidade, refletindo uma estética contemporânea e prática. Juntas, essas peças transmitem um visual que é ao mesmo tempo elegante, inovador e dinâmico, adequado para quem deseja fazer uma declaração de estilo marcante e atual. Refinamento e assertividade tematizam a composição e declaram o estilo que conceituam ao mesmo tempo em que mantêm um aspecto de elegância e funcionalidade, com liberdade de movimento do corpo, expandido pela pelo sobretudo.
Gestualidade	O contraste entre o verde e o ambiente urbano cinza e neutro reforça a singularidade da personagem. Carrie caminha com uma postura confiante e elegante, abrindo-se à visibilidade do outro de modo a refletir sua personalidade vibrante e sua paixão pela moda. Seus passos são graciosos, e ela exibe um certo charme enquanto se move pela cidade. O vestido flui e brilha a cada movimento, adicionando um toque de dinamismo à sua caminhada. A expressão facial de Carrie é uma mistura de satisfação e contemplação. Ela parece estar aproveitando o momento e a cidade, com um sorriso sutil e um olhar relaxado. A alegria e a confiança que ela exibe refletem a sensação de liberdade e	O vestido verde esmeralda simboliza o empoderamento e a individualidade de Carrie. Sua escolha de roupa expressa sua confiança e estilo pessoal, destacando-a em meio à cidade movimentada. O vestido não só a diferencia dos outros, mas também reflete sua ousadia e amor pela moda e pelo como se constroi identitariamente por ela. A cena captura a essência do estilo de vida de Carrie em Nova Iorque. A cidade é mostrada como um lugar de oportunidades e sonhos, onde Carrie se sente livre para expressar sua personalidade e buscar suas paixões. A caminhada dela pela cidade com o vestido sofisticado é uma representação visual de seus sonhos e ambições. O contraste entre o vestido vibrante e o ambiente urbano que a engloba sugere que Carrie, como personagem, é uma força de cor e energia na e sobre a Nova Iorque é apresentada como um cenário que potencializa e realça sua presença e estilo, destacando a relação simbiótica entre Carrie e seu ambiente. A cena também tem uma qualidade romântica

	empoderamento que a moda e a cidade lhe proporcionam.	e nostálgica. O vestido e a caminhada por Nova Iorque evocam uma sensação de magia e romance, capturando a experiência de se sentir especial e único em um dos maiores centros urbanos do mundo, marcadamente estruturado pela verticalidade, como remete à figura da Torre Eiffel e, então, metaforicamente à própria personagem (tamanho e importância de seu papel como protagonista e editora de moda).
Plano	A cena é filmada com uma mistura de planos gerais e detalhes. Planos gerais são usados para situar Carrie em meio à paisagem urbana de Nova Iorque, destacando o contraste entre sua figura e o cenário ao redor. Esses planos capturam a cidade movimentada, criando um pano de fundo dinâmico que realça a presença da personagem no contexto. Planos detalhados são utilizados para focar no vestido verde esmeralda e na expressão de Carrie. A câmera se aproxima para capturar os detalhes do tecido e o seu brilho, mostrando sua elegância estética e a forma como ele reflete a luz da cidade.	A cidade engloba a personagem, mas ao mesmo tempo a personagem, englobada, se apresenta tão grandiosa como a própria cidade. São sujeitos integrantes de um mesmo espaço e cada, a seu modo, tem sua dinamicidade (espelhada uma na outra).
Movimento de câmera	A câmera segue Carrie em um movimento suave, acompanhando seu passeio pela cidade. A cinematografia é fluida, dando a sensação de que o espectador está caminhando ao lado dela. Em alguns momentos, a câmera faz uma panorâmica para mostrar a	Cria-se um efeito de interação entre personagem e espectador e, ao mesmo tempo, de o espectador estar imerso na cidade que envolve a cena representada. Além disso, intensifica percepções sobre o objeto da imagem, ora a expressão facial, ora os gestos e ora, detalhes do figurino da protagonista, ressaltando seus movimentos relacionados ao mostrar-se e ao ser visto.

	<p>cidade ao fundo, mantendo o foco na interação entre Carrie e o ambiente urbano. A câmera utiliza o foco seletivo para destacar Carrie e desfocar o fundo. Isso ajuda a concentrar a atenção do espectador no vestido e na personagem, ao mesmo tempo em que mantém um contexto da cidade ao redor.</p>	
--	---	--

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 5 - Carrie Bradshaw nas cenas iniciais do filme



Fonte: Getty Images

Tabela 4: Carrie Bradshaw nas cenas iniciais do filme

<p>Protocolo de análise de cenas</p>	<p>Sex and the City – o filme</p>	<p>Duração da cena: 00:33:09 – 00:33:19</p>
---	--	--

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
<p>Forma</p>	<p>Blusa de algodão ou collant justo na parte superior e vestido solto e rodado na parte inferior. A</p>	<p>A forma remete a uma mistura de elegância sofisticada e feminilidade romântica. O ajuste justo na parte superior realça a silhueta e dá uma</p>

	<p>forma constroi uma figura triangular, tendo como base o fim do vestido que circula o corpo e, como ápice, o pescoço, de frente, e a nuca, vista de trás.</p>	<p>aparência refinada, enquanto a saia rodada de tule acrescenta leveza, facilidade de movimentação e um toque de encanto – propício ao traje de cena de bailarinas, por exemplo. O contraste entre a parte superior ajustada e a parte inferior fluida sugere uma harmonia entre estrutura e suavidade, criando um visual que é tanto clássico como moderno.</p>
Cor	<p>As cores se demarcam em <i>off white</i>.</p>	<p>A cor <i>off white</i> no figurino conota uma elegância discreta e refinada, oferecendo uma sensação de sofisticação clássica com uma abordagem moderna ao corpo e, ao mesmo tempo, remetendo à arte da dança. É uma cor versátil que pode ser utilizada em diversas ocasiões e estilos, proporcionando um visual polido e atemporal. Além disso, o <i>off white</i> adiciona um toque de calidez e simplicidade, contribuindo para um estilo que é ao mesmo tempo elegante e acessível.</p>
Materiais	<p>Blusa de algodão, faixa de seda e saia de tule.</p>	<p>Combinam-se conforto casual e sofisticação refinada. A blusa de algodão aporta ao uso uma ideia de praticidade e conforto, apropriado para um estilo mais descontraído e versátil. A faixa de seda adiciona um elemento de luxo e feminilidade à peça, elevando a aparência geral do figurino com sua suavidade e brilho, além de demarcar as fronteiras do corpo e dos diferentes materiais (partes superior e inferior). A saia de tule oferece um toque romântico e etéreo, criando volume e estrutura com um charme delicado. Juntas, essas peças criam um visual que é ao mesmo tempo confortável e sofisticado, com uma fusão de estilos casual e elegante, adequados para uma variedade de ocasiões e atmosferas, dentro do espaço de circulação de Carrie.</p>
Composição	<p>O conjunto constroi</p>	<p>A combinação das peças aporta à</p>

	<p>visualmente o estilo “bailarina”.</p>	<p>cena do corpo assim vestido um aspecto de jovialidade; ela sugere, pela estrutura moderna, conforto e, ao mesmo tempo, uma sensação de graça, elegância e feminilidade. A combinação ainda cria um equilíbrio entre um estilo mais prático e um visual encantador e festivo, versátil, portanto, adequado para quem deseja um <i>look</i> que é ao mesmo tempo elegante e confortável e com claras referências à arte da dança – mesmo fora do contexto, e é justamente daí que emerge a jovialidade e a versatilidade a que nos referimos, traços bastante característicos da personalidade da protagonista.</p>
<p>Gestualidade</p>	<p>A cena em que Carrie Bradshaw experimenta roupas em seu closet é um momento que reflete seu estilo pessoal e seu relacionamento com a moda. Nessa cena, ela usa uma blusa e uma saia de bailarina, evocando o <i>look</i> icônico da abertura da série.</p>	<p>O <i>look</i> de blusa e saia de bailarina remete ao estilo icônico da abertura da série, criando uma sensação de nostalgia e continuidade. A cena reflete a evolução de Carrie como personagem, ao mesmo tempo em que homenageia seu estilo original. Isso cria uma conexão emocional com os fãs da série, lembrando-os do início da jornada de Carrie. A cena expressa a auto expressão e a confiança de Carrie através da moda. Experimentar roupas e se admirar no espelho simboliza a forma como a moda é uma extensão de sua identidade. O prazer que ela sente ao vestir as roupas reflete sua autoestima e o papel vital que a moda desempenha em sua vida. O <i>closet</i> de Carrie é apresentado como um espaço luxuoso e bem organizado, refletindo seu estilo de vida e seu amor pela moda. A cena enfatiza o luxo e a exclusividade de suas roupas, mostrando como ela combina elegância e personalidade em seu estilo pessoal. A cena transmite uma sensação de diversão e alegria. O processo de experimentar roupas e o entusiasmo de Carrie em se vestir e se ver no</p>

		espelho destacam a moda como uma fonte de prazer e expressão criativa. Isso reforça a ideia de que a moda é uma forma de arte e autoafirmação para Carrie.
Plano	A cena é predominantemente filmada em planos médios e próximos, focando em Carrie e em suas roupas. Estes planos permitem que os espectadores vejam os detalhes das peças de roupa e o processo de - de Carrie.	A intercalação dos planos cria um efeito de movimento à cena, condizente com a passagem de uma prova vestimentar à outra e aos movimentos corporais de auto-observação e autoavaliação com respeito ao conjunto “experimentado”.
Movimento de câmera	A câmera captura a blusa e a saia de bailarina com ênfase, mostrando a textura e o movimento das roupas e o que o conjunto faz com o desenho e o movimento do corpo. Há também planos gerais que mostram o espaço do <i>closet</i> , que é grande e bem iluminado, repleto de roupas e acessórios. Esses planos situam Carrie em seu ambiente particular de moda, destacando a organização e a quantidade de peças que ela possui. O <i>closet</i> reflete a paixão dela pela moda e sua coleção diversificada. A câmera realiza movimentos suaves e fluidos, acompanhando Carrie enquanto ela se move e experimenta diferentes roupas. Em alguns momentos, a câmera faz uma panorâmica lenta para mostrar a reação dela enquanto	Movimentação é um termo de base para o entendimento da cena/sequência. E ela se refere tanto à câmera em si como à protagonista na ação de experimentar diferentes roupas diante do espelho, no <i>closet</i> . A câmera foca na personagem, na roupa, mas também oferece ao espectador uma perspectiva do espaço, tornando-o mais próximo da protagonista, seus gostos, seus objetos de uso e a organização dele. É uma entrada do público no espaço privado de Carrie, compartilhado por ela em movimentos corporais que ajudam a criar uma sensação de dinamismo. Nesse ambiente de revelação, apresenta-se a transformação de Carrie em tempo real. Sua linguagem corporal é confiante e animada, refletindo seu entusiasmo pela moda; sua expressão facial é um misto de alegria e reflexão. Ela sorri e se olha no espelho com um olhar satisfeito, revelando seu apreço pelo estilo e pela estética das roupas e, por fim, o prazer e a autoaceitação são evidentes em seu comportamento e em sua expressão facial, contagiando o espectador que diverte-se com ela – considerando, inclusive, os recursos da ttilidade da roupa sobre

	experimenta as roupas. Ela gira, posa e se admira no espelho, demonstrando a sensação de prazer e diversão que sente ao experimentar roupas.	o corpo, do auto toque, além da olfatividade (do lugar e perfumes), da auditividade, pelos sons dos materiais e da veste-e-tira roupas – reforçando a própria visualidade dos movimentos e resultados das composições realizadas.
--	--	---

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 6 - Carrie Bradshaw indo encontrar as amigas em Nova Iorque



Fonte: Finding Carrie's Closet. Reprodução: *Instagram*

Tabela 5: Carrie Bradshaw indo encontrar as amigas em Nova Iorque

Protocolo de análise de cenas	<i>Sex and the City</i> – o filme	Duração da cena: 00:00:55 – 00:01:04
--------------------------------------	--	---

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
Forma	Vestido justo, franzido e minimamente aberto na sua finalização (mais à	A conotação de um figurino com forma justa e franzida é uma combinação de sofisticação e dinamismo. O ajuste

	<p>direita de seu corpo). Na parte superior, uma enorme flor à direita dela (do mesmo lado da abertura), de parte do seio para além do pescoço, e sua forma se dá em alto-relevo e também na continuação do desenho da flor na estampa do vestido. O tecido da flor tem o mesmo frisado que o tecido do vestido, sendo do mesmo material; ao lado, uma carteira retangular segurada por uma mão em cujo punho se encontra um bracelete também dourado e, aos pés, sandálias vazadas.</p>	<p>justo acentua a silhueta e projeta uma imagem de confiança e elegância contemporânea. Por outro lado, os detalhes franzidos introduzem textura e movimento, conferindo um toque de feminilidade, romantismo e originalidade ao design. Juntas, essas características criam um visual que é ao mesmo tempo polido e interessante, combinando precisão no ajuste com uma abordagem criativa e detalhada.</p>
Cor	<p>Vestido branco com detalhe de uma enorme flor em prata e dourado; carteira em tom laranja/dourado; sandálias pretas.</p>	<p>A conotação de um vestido branco com detalhe de uma flor em prata e dourado é uma combinação de pureza e elegância sofisticada. O vestido branco representa simplicidade, frescor e versatilidade, proporcionando uma base neutra e clássica. O detalhe floral em prata e dourado introduz um toque de luxo e romantismo, conferindo ao vestido um brilho sofisticado e uma sensação de <i>glamour</i>. Juntas, essas características criam um visual que é ao mesmo tempo refinado e deslumbrante, adequado para ocasiões especiais e eventos onde se deseja uma presença marcante e elegante.</p>
Materiais	<p>Viscose e organza para a roupa; couro para os acessórios; metal para o bracelete; fios em cor de ouro e prata nos detalhes das flores (na flor e no vestido)</p>	<p>A conotação dos materiais viscose e organza é uma combinação de conforto e sofisticação elaborada. A viscose oferece suavidade, fluidez e uma alternativa acessível à seda, sugerindo um estilo elegante e confortável. A organza contribui com uma estrutura rígida e um efeito visual de <i>glamour</i>, ideal para roupas formais</p>

		e festivas. Juntos, esses materiais criam um figurino que é ao mesmo tempo sofisticado e prático, com uma mistura de elegância acessível e detalhes refinados que adicionam um toque de criatividade e formalidade ao visual.
Composição	Vestido de uma alça só, com fenda na parte inferior direita; flor agiganta-da para além do pescoço; carteira, bracelete e sandálias.	A conotação de um vestido de uma alça só com fenda na parte inferior direita é uma combinação de modernidade, elegância e sensualidade. O design assimétrico da alça única sugere um estilo inovador e sofisticado, enquanto a fenda na parte inferior adiciona um toque de sensualidade e movimento ao visual. Juntos, esses elementos criam um figurino que é ao mesmo tempo ousado e elegante, refletindo uma abordagem contemporânea à moda que valoriza tanto a criatividade quanto a funcionalidade, reforçada pelo estilo da sandália. A flor engrandecida dá um aspecto surrealista para a peça, inclusive porque parte dela é finalizada na estampa do vestido, integrando os materiais e as cores utilizados e tornando-se um acessório ornamental estético bastante eficaz que remete também à feminilidade – hiperbólica –, ao contrário do aspecto minimalista em torno da carteira e do bracelete. A personagem tem utiliza várias peças do figurino com flores agigantadas e em alto-relevo, elementos que se torna uma peça recorrente em seu guarda-roupa.
Gestualidade	A justeza do vestido não impede movimentos livres do corpo, cujos gestos são redesenhados e expandidos pela flor agigantada, criando um efeito de oposição entre o justo e o alargado em que se apreende um	O vestido branco com detalhes dourados simboliza elegância e sofisticação, além de serem vistos como a extensão da flor no vestido. Com seu design luxuoso e detalhado, reflete a importância do evento e o desejo de Carrie de se destacar com um visual impressionante, lúdico e chamativo. O vestido é um exemplo de como a moda pode ser uma

	<p>aspecto lúdico e fático da roupa em conjunto com o corpo que a veste.</p>	<p>declaração de estilo e <i>status</i>, além de suas peças remeterem a outros discursos, como o surrealista, e aos seus processos de criação, como a ludicidade e o aspecto fático dos elementos visuais. A forma como Carrie se move e interage no vestido demonstra confiança e autoestima. O traje não só realça sua aparência, mas também reflete seu estado emocional e seu conforto com sua própria imagem. A cena mostra Carrie se sentindo segura e empoderada, o que é um tema recorrente na série e no filme. O vestido, com seus detalhes dourados, contribui para um impacto visual festivo e chamativo. Ele é projetado para se destacar e capturar a atenção, reforçando a ideia de que Carrie está em um evento especial e quer ser notada. O brilho e a opulência do vestido adicionam um toque de <i>glamour</i> à cena. O vestido de Eugene Alexander é uma expressão do estilo pessoal de Carrie, que é conhecida por ser ousada e sofisticada; séria, mas também divertida. A escolha desse vestido específico sublinha sua habilidade de combinar moda e auto expressão, mostrando sua capacidade de usar roupas para contar uma história sobre quem ela é.</p>
<p>Plano</p>	<p>A cena é predominantemente filmada em planos médios e próximos, permitindo uma visão detalhada do vestido, das expressões de Carrie – e menos dos acessórios. A câmera foca nos detalhes do vestido, capturando a textura do tecido e os detalhes dourados, que são essenciais para a estética e o impacto visual da peça. Há</p>	<p>Criam-se efeitos de dinamicidade, propondo ao espectador uma visão ampla do conjunto corpo + roupa e contexto e, depois, mais particularizada; esta, por sua vez, vai para além da informação dos detalhes da produção, retomando estratégias de aproximação, de “intimidade”, entre espectador e personagem.</p>

	também planos gerais que mostram Carrie em contexto, situando-a em um ambiente elegante, como uma festa ou evento formal. Esses planos ajudam a situar o vestido em um cenário apropriado.	
Movimento de câmera	A câmera realiza movimentos suaves com <i>travelling</i> e <i>zoom</i> para seguir Carrie enquanto ela se movimenta pelo espaço. Esse movimento fluido ajuda a destacar o caimento e o brilho do vestido enquanto Carrie se move e interage com os outros. A câmera também gira em torno de Carrie para capturar diferentes ângulos e mostrar o impacto visual do vestido em vários contextos. Carrie se move com graça e confiança, refletindo a sofisticação do vestido.	Os movimentos engrandecem a visibilidade dos gestos elegantes da protagonista, com movimentos suaves que destacam a fluidez e o <i>glamour</i> do vestido. Apreende-se na cena/sequência que ela ajusta ou alisa o vestido ocasionalmente, evidenciando seu cuidado com que lida com a peça. A expressão facial de Carrie é de prazer e satisfação. Ela exibe um sorriso confiante e um olhar de apreciação, refletindo a importância do evento e sua confiança no traje que está usando. A expressão é uma combinação de orgulho e contentamento, destacando seu estilo pessoal e o impacto do vestido, que, no conjunto com as outras peças, constitui tanto um traço de seu estilo como um fragmento da sua subjetividade materializada no corpo vestido do modo que ela de fato quer ou deseja, manifestando por ele aspectos de sua identidade.

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 7 - Carrie Bradshaw, após Mr. Big desistir de se casar com ela



Fonte: *Getty Images*

Tabela 6: Carrie Bradshaw, após Mr. Big desistir de se casar com ela

Protocolo de análise de cenas	Sex and the City – o filme	Duração da cena: 00:52:34 – 00:53:27
--------------------------------------	-----------------------------------	---

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
Forma:	Vestido sem alça com três saias sobrepostas; decote em V, com modelagem justa à cintura e grinalda fluida, com um pássaro azul taxidermizado e acetinado como parte integrante da peça.	A conotação de um vestido de noiva sem alça com três saias sobrepostas, decote em V, modelagem justa à cintura e grinalda fluida é uma combinação de elegância, <i>glamour</i> e sofisticação. As saias sobrepostas criam um efeito imponente e luxuoso, enquanto o decote em V alonga e suaviza a silhueta, acentuando a feminilidade. A modelagem justa à cintura define e destaca a forma do corpo, refletindo confiança e cuidado com o ajuste. A grinalda fluida adiciona um toque de leveza e

		<p>eterealidade, completando o visual de maneira romântica e delicada; o pássaro remete a práticas de moda antigas, trazendo à tona questões relativas ao uso de animais em peças de moda na contemporaneidade. Juntas, essas características criam um visual de noiva que é ao mesmo tempo grandioso e elegante, moderno e tradicional, refletindo uma celebração significativa com um estilo refinado e detalhado.</p>
Cor:	<p>Creme e bege no vestido e branco e azul na grinalda.</p>	<p>As cores creme e bege para um vestido de noiva transmitem uma combinação de elegância, sofisticação e suavidade. O creme sugere uma abordagem clássica e refinada (como o azul do pássaro e o próprio pássaro), com um toque de calor e romance que suaviza o visual tradicional do branco, que aparece no tule. Bege, por sua vez, adiciona uma sensação de calidez e naturalidade, oferecendo uma alternativa moderna e terrosa ao branco puro, criando uma graduação com o creme. Juntas, essas cores edificam um visual de noiva que é ao mesmo tempo sofisticado e acolhedor, refletindo uma escolha de estilo que é refinada e adaptável a diferentes temas e atmosferas de casamento.</p>
Materiais:	<p>Seda, viscose, tule, pele e pena de animal.</p>	<p>Os materiais seda, viscose e tule juntos criam uma conotação de um vestido de noiva que é ao mesmo tempo luxuoso e acessível, com um toque de elegância e romantismo. A seda contribui com um brilho sofisticado e uma sensação de luxo, refletindo um visual requintado. A viscose oferece uma alternativa elegante e confortável, mantendo um estilo refinado com um custo mais acessível. O tule adiciona um elemento de delicadeza e volume, criando um efeito visual romântico e estruturado. Juntos, esses materiais compõem um vestido de noiva que é</p>

		<p>sofisticado, confortável e visualmente impressionante, ideal para um dia especial cheio de glamour e estilo. O pássaro, independentemente do conteúdo ideológico que aporta à moda uma discussão sobre uso de animais na moda, cujo movimento contra esse tipo de prática se iniciou pelas redes sociais a partir dos anos 2000; retoma uma prática de uso histórica, pela necessidade dos tributos das peles e penas, e depois, aristocráticas, como objeto de moda de elites ao redor do mundo. No caso de Carrie, é um elemento estético que reitera o aspecto da tradição, do <i>glamour</i> de classe e da modernidade que se constroi na unidade de seu guarda-roupas de estilo fashionista.</p>
Composição:	Vestido de noiva rodado, com espartilho.	<p>A conotação de um vestido de noiva rodado com espartilho é uma combinação de elegância majestosa e sofisticação clássica (aspecto do tradicional). A saia rodada confere um visual grandioso e romântico, criando um efeito de conto de fadas e uma presença impactante. O espartilho define e acentua a cintura, proporcionando uma silhueta esculpida e elegante, e adiciona estrutura e suporte ao vestido. Juntos, esses elementos criam um vestido de noiva que é ao mesmo tempo sofisticado e tradicional, refletindo um desejo de se destacar com um estilo refinado e um toque de <i>glamour</i> clássico.</p>
Gestualidade:	<p>A gestualidade é muito significativa nessa cena. Carrie demonstra uma ampla gama de emoções, desde a expectativa ansiosa até a confusão e a tristeza profunda quando Mr. Big a abandona. A linguagem corporal de Carrie é marcada por</p>	<p>A cena é carregada de conotações emocionais e simbólicas. O abandono de Carrie no altar, usando um vestido Vivienne Westwood é um momento que encapsula o tema da desilusão e da ruptura. A igreja, que simboliza o compromisso e a união, torna-se o palco de um ato de traição e rejeição, enfatizando a ironia e a dor da situação. O espaço grandioso e solene da igreja contrasta com o</p>

	<p>movimentos de descrença e sofrimento, evidenciada por seu corpo encolhido e as lágrimas que caem. Mr. Big, por outro lado, tem uma postura mais rígida e uma expressão decidida, sublinhando sua decisão abrupta, portando-se de modo inverso ao da ex-noiva.</p>	<p>desespero e a impotência de Carrie, amplificando o impacto emocional do abandono. Seu corpo comunica decisão e, ao mesmo tempo, lamento, desilusão, dada a configuração gestual, a exemplo da mão na cintura e gesto de aproximar-se do buquê para cheirar as flores.</p>
Plano	<p>A cena é apresentada é, principalmente, um plano americano e plano médio.</p>	<p>Cria-se um efeito emocional, permitindo uma boa leitura da expressão facial de Carrie, mas também mostrando o contexto ao redor, como a igreja e a rua. Esse tipo de plano ajuda a construir a tensão emocional da cena. Em outros momentos dessa cena, há o uso de um plano médio, que captura Carrie da cabeça aos ombros ou da cabeça à cintura. Isso fica ainda mais nas expressões emocionais de Carrie, sem perder o contexto da cena.</p>
Movimento de câmera	<p>O movimento é travelling (movimento de câmera para frente ou para trás) que segue a personagem.</p>	<p>Cria-se um efeito de solidão e tristeza de Carrie enquanto ela observa Mr. Big vai embora. Esses movimentos são usados para enfatizar o sofrimento dela naquele momento e para dar ênfase à ruptura emocional entre os dois personagens. A câmera, ao captar a expressão de Carrie e o ambiente ao redor, cria uma sensação de imersão emocional para o público.</p>

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

4.2 Sinopse *Sex and the City – 2* (2010):

O segundo filme da série *Sex and the City – 2* (2010), também dirigido por Michael Patrick King, prossegue a exploração das vidas das quatro protagonistas — Carrie Bradshaw, Charlotte York, Miranda Hobbes e Samantha Jones — com uma ênfase renovada em temas de identidade e realização pessoal. A narrativa se inicia com as quatro amigas estabelecidas em suas respectivas situações de vida: Carrie está casada com Mr. Big, Charlotte ajusta-se à maternidade e à vida de casada, Miranda enfrenta tensões no trabalho e na vida conjugal, e Samantha navega nas complexidades de sua vida amorosa e profissional.

Figura 8: Michael Patrick King, diretor da franquia SATC



Reprodução: IMDb

Os figurinos, novamente criados por Patricia Field, continuam a ser um elemento essencial na construção das personagens, refletindo seus estados emocionais e trajetórias ao longo da narrativa. A abordagem estilística de Field reforça o papel da moda como uma extensão das identidades das protagonistas, enquanto captura o luxo e a fantasia que permeiam a estória.

O enredo do filme é catalisado por uma viagem das protagonistas para Abu Dhabi, uma jornada que serve tanto como um escape das pressões cotidianas, quanto como um cenário para a exploração de novas dinâmicas e desafios pessoais. Na capital dos Emirados Árabes, as personagens são confrontadas com questões de identidade e valores em um contexto cultural diferente, o que provoca reflexões

sobre suas próprias vidas e escolhas.

O filme explora a forma como cada personagem lida com as expectativas e realidades de suas vidas: Carrie enfrenta o impacto das expectativas de um casamento perfeito e das pressões sociais; Charlotte luta com as demandas de ser mãe e esposa em uma sociedade que nem sempre reconhece seu esforço; Miranda avalia suas prioridades profissionais e pessoais; e Samantha busca conciliar suas necessidades emocionais com seus desejos individuais.

Figura 9: Chris Noth, o Mr. Big de SATC

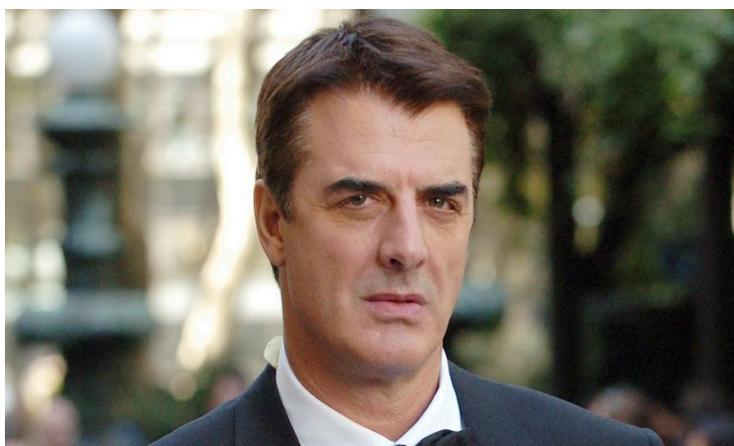


Imagem: Richard Corkery/NY Daily News

Além de tratar das questões de identidade e das relações interpessoais, o filme incorpora elementos de comédia e drama para refletir sobre a amizade e a busca pela realização pessoal e romântica em um contexto globalizado e diversificado. A narrativa oferece uma crítica à idealização do sucesso e do *status*, ao mesmo tempo em que reafirma a importância do suporte mútuo e da autoaceitação entre as amigas.

Figura 10: As amigas nos Emirados Árabes.



Fonte: Blog *She left their mind behind*

4.2.1 Análise Sex and the City – 2 (2010):

Figura 11 - Carrie Bradshaw no casamento de seu amigo



Fonte: Finding Carrie's Closet Reprodução: Instagram

Tabela 7: Carrie Bradshaw no casamento de seu amigo

Protocolo de análise de cenas	<i>Sex and the City – 2</i>	Duração da cena: 00:04:30 – 00:05:49
--------------------------------------	------------------------------------	---

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
Forma	Terno preto (smoking) de modelagem justa e reta, camisa social branca e gravata borboleta preta.	O terno feminino com modelagem justa e reta é uma combinação de elegância confiante e sofisticação clássica. A modelagem justa acentua a figura feminina, transmitindo uma imagem de austeridade e estilo moderno. A modelagem reta adiciona uma qualidade atemporal e refinada, oferecendo uma aparência clássica e profissional, mesmo brincando com a questão do gênero. Juntas, essas características criam um figurino que é ao mesmo tempo sofisticado e assertivo, refletindo uma preferência por um estilo que é elegante, moderno e apropriado para contextos formais e profissionais.
Cor	Terno em preto; camisa branca; gravata preta.	O figurino feminino com terno preto, camisa branca e gravata preta é uma combinação de elegância clássica e profissionalismo refinado. O terno preto transmite autoridade e sofisticação, enquanto a camisa branca adiciona clareza e formalidade. A gravata preta completa o <i>look</i> com um toque de tradição e coerência, reforçando a imagem de seriedade e competência. Juntas, essas escolhas de cor criam um visual que é ao mesmo tempo elegante, versátil e apropriado para ambientes formais e de negócios, refletindo um estilo que respeita as normas tradicionais enquanto demonstra um senso de profissionalismo e sofisticação.
Materiais	Alfaiataria; algodão.	O figurino feminino feito de alfaiataria e algodão é uma combinação de sofisticação estruturada e conforto prático. A alfaiataria sugere um estilo

		<p>formal e refinado, com um ajuste preciso e uma construção elegante que reflete um alto nível de cuidado e qualidade. O algodão adiciona um elemento de conforto e versatilidade, oferecendo suavidade e praticidade. Juntas, essas características criam um figurino que equilibra a elegância e a formalidade com a praticidade e o conforto, ideal para ambientes onde se busca um visual bem acabado, mas também funcional e acessível.</p>
Composição	<p>Terno de alfaiataria; camisa de botão; gravata borboleta.</p>	<p>O fato de Carrie usar um terno estilizado e uma gravata borboleta reflete também seu estilo único e irreverente. Isso transmite a ideia de que ela tem uma relação descontraída e personalizada com o conceito de casamento, criando uma estética que mistura sofisticação e irreverência. O figurino de Carrie Bradshaw no casamento usa a subversão do traje tradicional para fazer uma declaração de empoderamento feminino, individualidade e liberdade de expressão. Ao escolher algo tão distinto, ela reafirma sua autenticidade e sua abordagem não convencional em relação à vida e ao amor.</p>
Gestualidade	<p>A cena ocorre em um ambiente de festa elegante, com a maior parte da ação se desenrolando na entrada do hotel onde Carrie e Mr. Big se encontram. A gestualidade nessa cena é crucial para transmitir a mudança no relacionamento entre Carrie e Mr. Big. Ambas as personagens mostram uma mistura de nervosismo e alívio. Carrie está vestida de maneira deslumbrante</p>	<p>A cena é significativa porque marca um ponto de virada na relação entre Carrie e Mr. Big. O ambiente festivo do casamento do amigo Stanford é o cenário perfeito para um reencontro que simboliza a possibilidade de um novo começo para o ex-casal. O fato de eles estarem juntos em um momento de celebração sublinha a ideia de que, apesar das dificuldades passadas, há um potencial para renovação e crescimento. A reconciliação em um evento alegre e socialmente importante ajuda a reforçar a ideia de que o amor pode superar obstáculos e encontrar uma nova forma de expressão. Na cena/sequência, apreende-se o aspecto “espelhado” do figurino de</p>

	<p>e sua expressão muda de hesitação para um sorriso genuíno ao encontrar Mr. Big. A sua linguagem corporal é aberta e receptiva, refletindo sua vontade de superar os desafios passados. Mr. Big demonstra um comportamento mais calmo e confiante, o que sugere uma disposição para reconciliar e avançar. A interação entre eles é marcada por toques sutis e olhares significativos, demonstrando uma nova compreensão e um desejo de reconexão.</p>	<p>Carrie que é bastante próximo do figurino de Mr. Big, reiterando uma continuidade visual (formas, cores e materiais) entre ambos.</p>
<p>Plano</p>	<p>O enquadramento é cuidadoso para destacar o encontro inesperado e a interação entre as duas personagens. A câmera é frequentemente posicionada em planos médios e aproximados, capturando a intensidade emocional dos rostos de Carrie e Mr. Big. O cenário é retratado com uma paleta de cores sofisticada e iluminada, que contrasta com a tensão do encontro, e os detalhes luxuosos do ambiente ressaltam o tom festivo e a transição para um novo começo.</p>	<p>A sequência do enquadramento desnuda as personagens para o espectador, aproximando-os ainda mais delas e, ao mesmo tempo, na narrativa, esse desnudamento se dá entre as próprias personagens, com é o caso do espelhamento do figurino de Carrie na composição vestimentar de Mr. Big.</p>

<p>Movimento de câmera</p>	<p>O movimento predominante nesta cena é o travelling e a câmera lenta, usados para criar um foco mais emocional e envolvente. A câmera frequentemente usa o travelling lateral, movendo-se de um lado para o outro enquanto acompanha os personagens enquanto eles conversam. Em alguns momentos, a câmera se aproxima (travelling in) ou se afasta (travelling out) para destacar as reações emocionais dos personagens. Quando a cena está mais intimista e o diálogo está mais carregado de emoção, a câmera pode ficar estática, capturando os personagens de frente ou em ângulo.</p>	<p>Cria-se um efeito de intensificar a conexão emocional entre Carrie e Big, colocando o espectador dentro do momento, enquanto também destacam a tensão interna de ambos, refletindo sobre o casamento e seus próprios sentimentos.</p>
-----------------------------------	---	--

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 12 - Carrie Bradshaw nos Emirados Árabes



Fonte: Getty Images

Tabela 8: Carrie Bradshaw nos Emirados Árabes

Protocolo de análise de cenas	<i>Sex and the City – 2</i>	Duração da cena: 1:17:15 – 1:17:40
--------------------------------------	------------------------------------	---

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
Forma	Blusa em modelagem justa; saia com corte assimétrico; casaco de manga média; bolsa-sacola de tecido com estampa temática; salto alto rosa.	Transmite uma conotação de estilo moderno e ousado. A blusa justa destaca a silhueta, sugerindo confiança e sofisticação. A saia assimétrica adiciona um toque de originalidade e dinamismo ao <i>look</i> , enquanto o casaco de manga média equilibra o conjunto com uma peça que oferece tanto estilo quanto funcionalidade. Juntas, essas peças criam um visual que é ao mesmo tempo elegante e descomplicado, refletindo uma personalidade que valoriza tanto a individualidade quanto a praticidade.
Cor	Blusa preta com uma frase escrita em branco (<i>J'adore Dior 8</i>); saia lilás e rosé e cinza	Um figurino com essas cores — uma blusa preta com uma frase escrita em branco, e uma saia lilás, rosé e cinza escuro e a bolsa-sacola colorida na

	escura; sapato rosa.	estampa temática — transmite uma conotação de estilo contemporâneo e criativo. A blusa preta com uma frase em branco sugere mensagens, dando ao <i>look</i> um toque de atitude. A combinação de cores da saia — lilás, rosé e cinza escuro — adiciona um elemento de suavidade e complexidade ao visual. O lilás e o rosé conferem uma sensação de delicadeza e feminilidade, enquanto o cinza escuro introduz um contraste sofisticado e equilibrado. Juntas, essas peças criam um visual que é ao mesmo tempo moderno e expressivo, refletindo uma personalidade que valoriza tanto a comunicação pessoal quanto a harmonia estética. A cor dos sapatos e da bolsa harmonizam-se com o conjunto, em contraste.
Materiais	Algodão; organza; veludo.	A combinação desses materiais sugere um equilíbrio entre conforto e sofisticação. O algodão traz uma base casual e prática, enquanto a organza e o veludo introduzem elementos de <i>glamour</i> e refinamento. Juntos, esses tecidos criam um visual que é ao mesmo tempo acessível e sofisticado, refletindo uma personalidade que aprecia tanto o conforto quanto o estilo.
Composição:	Blusa; saia; casaco de manga curta, salto rosa e bolsa-sacola.	Juntas, essas peças criam um <i>look</i> que é ao mesmo tempo elegante e descontraído, perfeito para ocasiões que exigem uma aparência bem-arrumada, mas não excessivamente formal. O conjunto reflete uma abordagem prática e estilosa, adequada tanto para o dia a dia quanto para eventos um pouco mais sofisticados.
Gestualidade	A cena se passa em um mercado vibrante e movimentado, onde a câmera faz uso de diversos tipos de planos para capturar a	A cena é carregada de conotações que exploram temas de contraste e adaptação e encantamento. O visual de Carrie, com sua blusa da Dior e saia midi, representa a sofisticação e o <i>glamour</i> de sua vida em Nova Iorque,

	<p>interação entre Carrie e o ambiente e pessoas ao seu redor. A gestualidade de Carrie é marcada por um misto de curiosidade e leve desconforto. Ela se move com uma mistura de elegância e cautela, como se estivesse consciente de seu destaque em um ambiente que não é o habitual para ela. Sua expressão facial reflete uma combinação de maravilhamento e de leve estranhamento, capturando a fascinação pelo mercado e a consciência de estar fora de seu ambiente natural. Ela interage com os vendedores e os produtos de forma animada, mas sua postura e seus gestos sugerem um desejo de manter um certo nível de compostura e controle.</p>	<p>enquanto o mercado dos Emirados Árabes representa uma realidade cultural e econômica e estética diferente. O contraste entre a alta moda e o ambiente tradicional sublinha a sensação de deslocamento e choque cultural que Carrie experimenta. A presença de Carrie em um cenário tão diferente do seu habitual também simboliza o choque entre diferentes estilos de vida e a adaptação necessária quando se enfrenta novas experiências. Sua tentativa de manter a elegância enquanto navega por um novo ambiente demonstra a complexidade de equilibrar identidade pessoal e novas realidades culturais.</p>
<p>Plano</p>	<p>O enquadramento é dinâmico, alternando entre planos gerais que mostram a riqueza de detalhes do mercado, e planos próximos que destacam a vestimenta e as expressões de Carrie. Em muitos momentos, a câmera se move de forma fluida, acompanhando Carrie enquanto ela explora o mercado, criando um efeito de imersão e dinamismo. Carrie está posicionada de forma que seu traje luxuoso</p>	<p>Cria-se um efeito de contraste visual entre o seu traje de alta costura e o mercado árabe para abordar temas de identidade, consumo e deslocamento cultural. O uso de movimentos de câmera dinâmicos, alternando entre planos gerais e planos próximos, aumenta a sensação de imersão e dinamismo, enquanto a vestimenta de Carrie representa tanto o glamour quanto a desconexão entre sua realidade e a do ambiente ao seu redor. Essa discrepância serve como um comentário visual sobre as desigualdades sociais, culturais e de classe, além de refletir a jornada pessoal e emocional de Carrie ao tentar</p>

	<p>contraste fortemente com o ambiente ao seu redor. A blusa da Dior e a saia midi são destacadas em planos próximos, mostrando detalhes sofisticados e texturas da roupa. O contraste entre o <i>glamour</i> de Carrie e a autenticidade do mercado é realçado através de cortes e enquadramentos que ressaltam a diferença entre a moda alta e o cenário mais humilde.</p>	<p>navegar entre esses dois mundos.</p>
<p>Movimento de câmera</p>	<p>O movimento de câmera mais evidente é o travelling lateral, onde a câmera se move ao lado de Carrie enquanto ela explora o mercado. Esse movimento fluido e contínuo segue Carrie, destacando a interação dela com o ambiente. Em alguns momentos, a câmera pode aproximar-se (travelling in ou zoom in) de Carrie para destacar os detalhes de sua vestimenta luxuosa, como a blusa Dior e a saia midi. Esse movimento foca na sua roupa, contrastando o glamour dela com o ambiente mais simples e autêntico do mercado. O zoom out ou travelling out pode ser usado para afastar a câmera e mostrar a personagem no contexto maior do mercado, criando um contraste visual entre</p>	<p>Cria-se um efeito de imersão e dinamismo, reforçando tanto o movimento de Carrie dentro do mercado quanto a diferença entre o luxo ocidental e a autenticidade do cenário ao seu redor.</p>

	ela e as outras pessoas ao redor, mas humildemente vestidas.	
--	--	--

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

Figura 13 - Carrie Bradshaw em Abu Dhabi



Fonte: Finding Carrie's Closet Reprodução: Instagram

Tabela 9: Carrie Bradshaw em Abu Dhabi

Protocolo de análise de cenas	<i>Sex and the City – 2</i>	Duração da cena: 1:26:41 – 1:27:06
--------------------------------------	------------------------------------	---

ELEMENTOS	DENOTATIVO	CONOTATIVO
Forma:	Camisa espartilho, estruturado; solta.	solta; justo, calça
		Juntas, as peças criam um figurino que equilibra o formal e o casual de forma harmônica. A combinação da camisa solta com a calça solta proporciona um conforto visual e físico, enquanto o espartilho adiciona uma camada de estrutura e sofisticação, numa releitura

		do uso do acessório. Esse <i>look</i> reflete uma personalidade que valoriza tanto o estilo elegante quanto a praticidade, criando um visual moderno e versátil que é ao mesmo tempo elegante e despretensioso.
Cor:	Branco; <i>off white</i> ; dourado.	Juntas, essas cores criam um visual que é ao mesmo tempo elegante e refinado, ideal para ocasiões especiais ou eventos que exigem um toque de classe e <i>glamour</i> . O branco e o <i>off white</i> são cores recorrentes em ambientes como o da cena, simbolizando destaque e limpeza à roupa e ao corpo que a veste, fornecendo um efeito de sofisticação e adequação, enquanto o dourado adiciona um elemento de luxo ao conjunto, reforçando o destaque. Esse figurino é perfeito para quem deseja se apresentar com um estilo que é ao mesmo tempo clássico e deslumbrante, refletindo uma personalidade que valoriza a elegância e o requinte.
Materiais:	Chiffon; tule; algodão.	Juntas, essas peças criam um visual que combina o melhor da sofisticação e do conforto. O chiffon e o tule adicionam uma dimensão de leveza e <i>glamour</i> , enquanto o algodão oferece uma base prática e confortável. Esse figurino é ideal para quem deseja um <i>look</i> que é ao mesmo tempo refinado e acessível, refletindo uma personalidade que aprecia a elegância delicada e o conforto diário.
Composição:	Camisa; espartilho estruturado de tule com bordados; calça saruel.	Juntas, essas peças criam um visual que é ao mesmo tempo sofisticado e inovador, refletindo uma personalidade que aprecia tanto o <i>glamour</i> refinado quanto o conforto descontraído. O figurino mistura elegância com uma abordagem moderna e prática, oferecendo um estilo único que combina elementos de formalidade com um toque de criatividade e liberdade.
Gestualidade:	A cena é ambientada	O deserto representa uma experiência

	<p>em um deserto majestoso, com dunas de areia que se estendem até o horizonte. A gestualidade das personagens reflete a combinação de maravilhamento e de um certo desconforto. Carrie e suas amigas, incluindo Charlotte, Miranda e Samantha, são vistas explorando o deserto com uma mistura de entusiasmo e cansaço. Seus movimentos são exploratórios, como se estivessem descobrindo um novo mundo. A forma como elas interagem com o ambiente – tocando a areia, caminhando pelas dunas e apreciando a paisagem – transmite um sentimento de aventura e descoberta. As expressões faciais são uma mistura de admiração e desafio. Há uma sensação de deslumbramento ao contemplarem a vastidão do deserto, mas também de desconforto devido às condições adversas do espaço. A reação das personagens ao ambiente ajuda a transmitir a ideia de uma jornada tanto externa quanto interna.</p>	<p>de exploração e aventura. A vastidão e a beleza do ambiente simbolizam a descoberta de novas perspectivas e a quebra de barreiras pessoais. A jornada das personagens através do deserto é uma metáfora para suas próprias jornadas pessoais e a busca por novos significados em suas vidas. O contraste entre o luxo das roupas de Carrie e suas amigas e o ambiente árido do deserto enfatiza a diferença entre seus estilos de vida habituais e a experiência que estão vivendo. Esse contraste também destaca a adaptação das personagens a um novo contexto cultural e físico. O ambiente desértico, com sua vastidão e isolamento, proporciona um espaço para reflexão e autodescoberta. As personagens têm a oportunidade de refletir sobre suas vidas e suas relações, longe das distrações e pressões de suas rotinas habituais. A cena também explora o tema da interculturalidade, mostrando a interação das personagens com um ambiente e uma cultura muito diferentes das que estão acostumadas. Isso reforça a ideia de abertura para novas experiências e a capacidade de adaptação em um contexto globalizado.</p>
Plano	O enquadramento é amplo e panorâmico, capturando a	Cria-se um efeito de grandiosidade do ambiente e os close-ups das personagens para criar um equilíbrio

	<p>imensidão e a beleza do deserto. A câmera frequentemente usa planos gerais para mostrar o cenário vasto e o contraste entre as personagens e o espaço ao redor. Este tipo de enquadramento é crucial para transmitir a magnitude do deserto e a sensação de solidão que pode ser experimentada em um espaço tão expansivo. Em vários momentos, a câmera faz cortes para planos próximos (<i>close-ups</i>) das personagens, especialmente Carrie, mostrando suas expressões e interações enquanto elas exploram o deserto. Isso cria um equilíbrio entre a grandiosidade do ambiente e a conexão emocional das amigas com a experiência.</p>	<p>entre a solidão e a conexão emocional. O deserto simboliza uma jornada de introspecção e desafio pessoal, onde as personagens se enfrentam com seus próprios dilemas e, ao mesmo tempo, se apoiam umas às outras. O contraste entre o vasto cenário e as expressões íntimas de Carrie e suas amigas reforça temas de isolamento, vulnerabilidade, amizade e superação. A utilização do deserto como metáfora para um espaço de reflexão e transformação torna a cena emocionalmente rica e significativa para o desenvolvimento das personagens.</p>
<p>Movimento de câmera</p>	<p>O movimento é o travelling. A câmera pode se mover lateralmente, acompanhando as personagens enquanto elas caminham pelo deserto. Esse movimento ajuda a criar uma sensação de continuidade e de imersão na paisagem, destacando o vasto espaço ao redor delas.</p>	<p>Cria-se um efeito de equilíbrio com a grandiosidade do deserto e as emoções íntimas das personagens, criando uma conexão emocional entre elas e o vasto cenário, além de reforçar o tema da solidão e da introspecção.</p>

Fonte: Elaborada pela autora, 2024.

5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

O figurino de Carrie é frequentemente ousado, criativo e eclético. Ela é a personagem central da narrativa e sua relação com a moda é uma das mais proeminentes, inclusive por causa do trabalho com moda que exerce na história. A escolha de roupas frequentemente mistura peças de alta-costura com elementos mais excêntricos ou inesperados, o que reflete sua natureza imprevisível e inovadora, bem como seu trabalho como colunista de moda e comportamento. Ao longo dos filmes, a moda de Carrie se torna uma forma de expressão pessoal e também um reflexo de suas emoções, especialmente em momentos cruciais de sua vida amorosa e profissional – quer por meio de novas modas ou por meio de releituras que ela utiliza para propor combinações por vezes inusitadas, mas sempre agradável do ponto de vista estético e com fortes simbologias, do ponto de vista do significado.

O figurino também é usado para expressar as relações sociais entre as personagens e sua evolução ao longo da narrativa. Por exemplo, o contraste entre o estilo de Carrie e suas amigas pode ser visto como uma metáfora para suas diferentes perspectivas sobre o amor e a vida. Internamente à história, portanto, os diferentes figurinos de cada personagem as colocam em posições e posicionamentos bem marcados, e eles orientam a relação entre as amigas e as que cada um tem com seu mundo do trabalho, da família, dos amigos e com o espaço urbano.

Em ambos os filmes, o figurino de Carrie reflete sua jornada emocional. Seus vestidos extravagantes no primeiro filme, em momentos de celebração ou confiança, contrastam com os *looks* mais simples e introspectivos quando ela enfrenta questões no relacionamento com Mr. Big. O figurino ajuda a destacar a evolução de Carrie, especialmente no segundo filme, quando ela passa de uma fase de busca e incerteza para um momento de autoconfiança e realização.

O figurino em *Sex and the City* vai além da simples caracterização das personagens; ele serve como um veículo para idealizações de estilo de vida, beleza e poder, muitas vezes aspiracional para o público feminino, espectador das produções com as quais se identificam e a partir das quais se inspiram, o que movimenta uma dos elementos constituintes das engrenagens da moda, informando

sobre o que e como consumir deste vasto universo de construção do parecer e da posse de objetos (e serviços). Moda, consumo e publicidade transitam e se retroalimentam nesse nicho, sendo representados nas histórias como elementos da narrativa e, ao mesmo tempo, espelhando o que esses agentes produzem no mundo factual, em outros universos de produção da indústria cultural.

As roupas de alta-costura e acessórios luxuosos, como os sapatos *Manolo Blahnik* de Carrie, tornam-se símbolos de poder e sucesso, e sempre se harmonizam de forma bem estruturada com a praticidade e com a estética, mesmo portando aos conjuntos aspectos inusitados. Para muitos espectadores, as roupas funcionam como uma representação de uma vida idealizada, associada a sucesso profissional, relacionamentos românticos intensos, a uma vida cosmopolita de alto padrão e a viagens exóticas. Isso cria uma conexão entre o público feminino e as personagens, que servem como modelos a serem seguidos ou fontes de desejo – ditando mesmo comportamentos desejosos, fantasiosos, idealizados.

O figurino, em particular o de Carrie que se funda como centro da pesquisa desenvolvida, indubitavelmente faz parte de um discurso de consumo. Roupas caras e acessórios de luxo são constantemente apresentados como sinais de *status* e autoestima, o que reforça a conexão entre moda e a identidade da mulher moderna. Suas escolhas são subjetividades que se materializam na objetividade das composições, que, no conjunto, constroem o discurso visual/vestir da personagem, associando-a diretamente a esse estilo marcadamente pessoal, dada a coesão e coerência que o solidifica. A figura de Carrie, em particular, apresenta um tipo de aspiração, onde o estilo pessoal se mistura com um discurso de consumo de alta-costura.

O figurino em *Sex and the City* também não pode ser analisado sem considerar o contexto de *marketing* e publicidade que envolve a indústria da moda e a forma como a franquia se conecta com ela. As roupas e acessórios usados não são apenas elementos de construção de personagem, mas também fazem parte de um discurso de *marketing* que associa os filmes à moda de luxo e ao consumo de produtos. Os filmes apresentam uma série de marcas de luxo, como *Louis Vuitton*, *Gucci*, *Prada* e *Manolo Blahnik*, que são quase personagens em si mesmos, sendo vistas de forma proeminente nas roupas de Carrie. Esse tipo de inserção de marcas no filme não apenas reforça o luxo e o estilo de vida das protagonistas, mas também

serve como uma forma de publicidade indireta, ao posicionar essas marcas dentro de um contexto altamente visível e desejável.

Para muitos espectadores, a moda apresentada em *Sex and the City* serve como uma forma de escapismo, um modo de vivenciar um estilo de vida de riqueza e *glamour* que talvez não seja acessível no dia a dia, mas que oferece uma forma de projeção e de fantasias, por fim, de comportamento. Os figurinos funcionam como um tipo de sonho a ser alcançado, associado a uma vida de possibilidades e escolhas, onde a moda é um reflexo da liberdade e do empoderamento.

O figurino é também uma parte fundamental na narrativa visual dos filmes. Ele não apenas define a personagem como contribui na criação da atmosfera das obras, que são essencialmente uma celebração da vida urbana e da feminilidade moderna. As roupas, as cores e os acessórios usados contribuem para o tom dos filmes, seja em cenas de *glamour* em Nova Iorque ou em momentos de introspecção e romance.

Os filmes apresentam os figurinos de modo “cinematográfica”, dando importância à sua presença, marcada por exibições que os destacam, como em *close-ups*, plano detalhe ou em sequências de passarela, como um desfile de moda. A forma como as roupas são mostradas na tela também serve para envolver o espectador no mundo estético e sofisticado das personagens, criando uma experiência sensorial além da narrativa pura.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos filmes de *Sex and the City*, o figurino vai além de um simples recurso visual ou de estilo; ele é um elemento narrativo essencial que ajuda a definir as personagens, suas relações, e as mensagens de consumo e empoderamento associadas ao universo da moda. As roupas e acessórios são ferramentas poderosas de identificação, projeção e idealização para o público feminino, ao mesmo tempo em que contribuem para a construção do universo glamouroso e sofisticado em que as personagens habitam. Assim, o figurino em *Sex and the City* é uma extensão da própria narrativa, funcionando como um reflexo da personalidade, do *status* e das aspirações das protagonistas e, por conseguinte, de suas espectadoras.

As marcas de moda que circulam em *Sex and the City* não apenas ajudam a caracterizar as personagens e a definir suas identidades, mas também desempenham um papel fundamental na promoção de uma estética de luxo e status, acionando desejos e aspirações dos espectadores. Ao associar essas marcas a estilos de vida sofisticados, independentes e empoderados, a série e os filmes criam uma relação simbólica entre o consumo de moda e a projeção de identidade. Dessa forma, as marcas se tornam objetos de desejo, não apenas por suas qualidades materiais, mas também por representarem a possibilidade de realização das espectadoras em termos de status, poder e feminilidade.

Esta relação entre o figurino e a percepção da audiência é, de certo, presumida na idealização das personagens. Assim, pode-se concluir que as vestimentas tratam de uma ferramenta valiosa para a construção de sentido no audiovisual, comunicando diversos aspectos da história e promovendo ações e diálogos com marcas, produtos criadores etc. As análises aqui propostas são um esboço de outros trabalhos acadêmicos decorrentes deste primeiro; eles têm como base a história do figurino no cinema e suas funções de elemento não verbal para a constituição das tramas e, num segundo momento, das engrenagens que o universo do consumo desenvolve para a promoção de produtos de moda e estilos de vida a serem difundidos e assumidos pelo público-alvo dos filmes. Assim, é importante para a área da comunicação (mas também do design e do próprio cinema) partir de uma orientação de análise que dê conta de melhor compreender as tramas que compõem

o figurino nas diversas relações que ele estabelece interna e externamente ao produto audiovisual.

Conforme vimos no desenvolvimento da pesquisa, a indústria cultural se apropria também da moda e sua relação imbricada com o cinema para estabelecer um ninho de expressão de cultura e, ao mesmo tempo, de consumo. Nesse aspecto, nosso trabalho centrou-se nas funções do figurino como elemento de narrativa não verbal, integrante à história e, ao mesmo tempo, como objeto de desejo construído no produto cultural para alavancar práticas de moda (e comportamentos) fora das telas. Tanto no filme como no cotidiano vivido, a moda expressa significados e constroem sentidos na relação que seus produtos estabelecem com o corpo que os veste, sobretudo na demarcação de escolhas pessoais, posicionamentos políticos e sociais. Nos usos da moda, apreendem-se tanto fatores que exaltam questões simbólicas das peças (forma, cor, textura) como fatores individuais que criam novos simbolismos, como as releituras de peças, a mudança de contextos de uso etc. Dada a importância da temática a áreas afins, é mister reconhecer a necessidade de a composição do *corpus* de análise e as análises em si reportarem-se aos procedimentos mais acadêmicos ou mais científicos, de modo a fortalecer as áreas em questão envolvidas, afastando suas produções de simples impressionistas ou calcadas em meros achismos. Assim, foi de extrema relevância retomar os trabalhos de Bezerra e Miranda, professores da nossa universidade do interior, que desenvolvem trabalhos de ponta em suas respectivas áreas de atuação, reconhecendo suas atividades na produção e divulgação de um sistema protocolar que sustenta e orienta análises de figurino no cinema e, para nós, no audiovisual. Ao protocolo, acrescentamos de modo autoral a inclusão de um painel semântico que auxilia na leitura inicial da personagem sobre a qual vamos tratar no desenvolvimento da pesquisa. Como achado, encontramos um número relevante de trabalhos que se apoiam no protocolo (TCC, artigos, palestras), o que ressalta também a sua importância no meio acadêmico e científico.

Por fim, espera-se que a partir desta pesquisa um número maior de estudantes possa adotar o protocolo de Bezerra e Miranda (2014), bem como que o protocolo desenvolvido por mim seja incorporado às aulas da disciplina de Moda e Cinema no curso de Comunicação Social da UFPE-CAA. Ademais, almeja-se que os discentes desenvolvam novos trabalhos a partir dessas abordagens, com a

possibilidade de apresentá-los em congressos acadêmicos em diversas regiões do Brasil.

REFERÊNCIAS

- ANATOMIA. **Prada**: história e significado da marca. Disponível em: <<https://anatomiaumaleitora.com/2023/06/20/prada-historia-e-significado-da-marc-a/>>. Acesso em: 17 fev. 2025.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BATISTA, I. et al. “No Dior, No Dietrich”: Diálogos Simbólicos Entre Marca De Moda E Cinema No Filme Stage Fright (1950). [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202015/P-OSTER/PO-EIXO5-MARKETING/PO-5-NO-DIOR-NO-DIETRICH.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.
- BATISTA, I. et al. A Construção Da Personalidade De Marca Da Dior Através Do Figurino De Cinema. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202016/P-OSTER/PO-07-Figurino/PO-07-A-construcao-da-personalidade-de-marca-da-Dior-Atraves-do-figurino-de-Cinema.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.
- BATISTA, I. M. S. ; BEZERRA, A. A. Interações Simbólicas Entre A Marca Dior E A Atriz Sophia Loren No Cinema. In: 3 Congresso Internacional de Moda e Design, 2016, Buenos Aires. **Anais Do CIMODE 2016** - 3 Congresso Internacional De Moda E Design. Buenos Aires: Associação Brasileira De Estudos E Pesquisas Em Moda - ABPEM, 2016. p. 3667-3676.
- BEAUHARNAIS, G. DE. **The New Look**: a história do ícone de Christian Dior. Disponível em: <<https://harpersbazaar.uol.com.br/moda/the-new-look-a-historia-do-icone-de-christian-dior/>>.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. 3 Vols. Organização da edição brasileira de Willi Bolle com a colaboração de Olgária Matos. Tradução do alemão de Irene Aron, tradução do francês de Cleonice Paes Barreto Mourão; revisão técnica de Patrícia de Freitas Camargo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018, pp.1681-1705.
- BEZERRA, Amílcar; MIRANDA, Ana; SILVA, Diane; PEPECE, Olga Maria. Figurino como narrativa não verbal: uma análise de Daenerys Targaryen da série Game of Thrones. **Diálogo com a econômica criativa**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 5, p. 71-105, maio/ago. 2017.
- BEZERRA, A.; MIRANDA, A. P. C. de. Despindo Anna Karenina. **PragMATIZES** – Revista Latino Americana de Estudos em Cultura, a. 4, n. 6, p. 212-227, mar. 2014.
- BEZERRA, A.; PHD. A Influência Do Feminismo Nos Games: Um Estudo De Caso Com A Personagem Lara Croft The influence of feminism in games: a case study with the character Lara Croft. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO1-DESIGN/CO-EIXO-1-A-INFLUENCIA-DO-FEMINISMO-NOS-GAMES.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

BEZERRA, A.; MATHEUS, I.; BATISTA, S. A Marca Dior No Cinema (1950-1970). **Intercom** - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 1. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1923-1.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

BIAGGIO, Teresa Creusa de Góes Monteiro. Masculino e feminino na família contemporânea. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 4, n. 1, p. 34-47, 2004.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas/São Paulo: Editora Unicamp/Edusp, 2013.

CABRAL, João Francisco Pereira. **Conceito de Indústria Cultural em Adorno e Horkheimer**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/cultura/industria-cultural.htm>. Acesso em 20 de dezembro de 2024.

CASTRO, Marta Sorelia Felix de; COSTA, Nara Célia Rolim. Figurino: O traje de Cena. **IARA**: Revista de Moda, Cultura e Arte, São Paulo, v. 3, n. 1, p.79-93, ago. 2010.

CHAMPS-ÉLYSÉES. **Champs-Élysées**. 1986. Filme.

CHAUÍ, M. Sociedade, Universidade e Estado: autonomia, dependência e compromisso social. In **Anais do Seminário Universidade: Por que e como reformar?** (p.67-76). Brasília, DF, 2003.

COSGRAVE, B. **História de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días**. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

COSTA, F.A. de. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Famecos**: Sessões do Imaginário. Porto Alegre, n.8, p. 38-41, ago. 2002.

CROSILAND, Alan. **O Cantor de Jazz**. Estados Unidos: Warner Bros., 1927. Filme. 89 minutos.

DIANA, Daniela. **Estereótipo**. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/estereotipo/>. Acesso em: 20 dez. 2024.

DOIMO, A. C. et al. *Sex And The City*: Questionando o Poder da Mulher a partir do Pseudo-feminismo. **Intercom**, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1283-1.pdf>. Acesso em: 04. jul, 2024.

FOGLIARINI, Maria Cláudia Burin. Personagens vitrines: moda e identidade propagadas pelas telenovelas. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda), Universidade Federal de Santa Maria, 2015.

GALVÃO, Elizeu Emerson Silva. DE, Z.; **SUPERFÍCIE**. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE. CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE - CAA. NÚCLEO DE DESIGN & COMUNICAÇÃO. CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN. STARGENDER. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/51935/1/GALV%C3%83O%2C%20Elizeu%20Emerson%20Silva.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

GHISLERI, J. M. **Figurinos para espetáculos**. Florianópolis: UDESC, Centro de Artes, 2001.

GUIMARÃES, Maria Paula; RIBEIRO, Rita A. C. **A moda no cinema: criando padrões e influenciando gerações de consumidores**. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/ped2018/4.2_ACO_05.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2025.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Tradução Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 1985.

GUCCI, conheça a história da marca Gucci. Disponível em: <https://vivaoluxo.com.br/glossario/gucci-conheca-a-historia-da-marca-gucci#google_vignette>. Acesso em: 17 fev. 2025.

HOFFMANN, Tandara de Garcia Rocha. A construção do traje de cena: diretrizes para a ergonomia, usabilidade e conforto. **Dissertação** (Mestrado), Universidade de São Paulo, 2012.

ISAAC, A. A construção da personalidade de marca da Dior no cinema. TCC. Universidade Federal De Pernambuco. Centro Acadêmico Do Agreste. Núcleo De Design E Comunicação. Curso De Design.. [S.L: S.N.]. Disponível Em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/51672/1/BATISTA%2C%20Isaac%20Matheus%20Santos.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2008.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

KELLY, M.; SOUZA, S.; MARTINS, M. Análise das relações de figurino, personagem e câmera de acordo com o protocolo de Bezerra e Miranda, da saga de filmes Crepúsculo. **Intercom**. 1. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/regional/12/1474/0412202416232766198a2f4aca4.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo**. Barueri, SP: Manole, 2006.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Estetização do Mundo, viver na Era do Capitalismo Artista**. Companhia das Letras, São Paulo, SP, 2015.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **La sortie de l'usine Lumière à Lyon**. 1895. Filme.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **Repas de bébé**. 1895. Filme.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **L'arroseur arrosé**. 1895. Filme.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **Partie de cartes**. 1895. Filme.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat**. 1896. Filme.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **Démolition d'un mur**. 1896. Filme.

LUMIÈRE, Auguste; LUMIÈRE, Louis. **Arrivée à Lyon**. 1896. Filme.

LUSVARGHI, Luiza et al. **Estudos de Cinema**: visualizando as diferenças. São Paulo: Polytheama Editora, 2023.

KING, Michael Patrick. *Sex and the City – O Filme*. Estados Unidos: New Line Cinema, 2008. Filme. 145 minutos. Streaming.

KING, Michael Patrick. *Sex and the City 2*. Estados Unidos: New Line Cinema, 2010. Filme. 146 minutos. Streaming.

MARTINS, Marcelo M.; CASTILHO, Kathia. **Discursos da Moda**: semiótica, design e corpo. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

MARTINS, M. Marcelo; AZEVEDO, Jessyca C. de L.; SIMÕES-MATTOS, L.; Enredos zoonóticos: dos perigos de contágio à proteção pela "segunda pele". **Anais** do 8º Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda, Abepem: 2022.

MÉLIÈS, Georges. **Viagem à Lua**. França: Star Film Company, 1902. Filme. 14 minutos.

MENDES, Rafael Pereira da Silva. **Indústria cultural**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/industria-cultural.htm>. Acesso em 20 de dezembro de 2024.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MIRANDA, Ana Paula C. de; BEZERRA, Amilcar Almeida. Anna Karenina: o figurino como instrumento da narrativa de marcas no cinema. **Anais** do 10º Colóquio de Moda, 7ª Edição Internacional. Caxias do Sul: Abepem, 2014.

MIRANDA, Ana Paula Celso de; MACIEL, Eduardo. J. C.. DNA da imagem de moda. In: V Colóquio Nacional de Moda, 2009, Recife. **Anais** do V Colóquio Nacional de Moda, 2009.

MORAIS, Michael Medeiros de. Moda e mídia: aspectos culturais, identitários e sociais. In: **Intercom** – XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Brasília, 2006.

MORIN, Edgar; DE MENESES, Salvato Teles; DURÃO, António. **As estrelas de cinema**. s./ref., 1980.

MORIN, Edgar. **Estrelas**: mitos e sedução no cinema. Rio de Janeiro: José Olumpio, 1989.

MOTA, R. P. A Sociedade, a Indústria e a Arte: a vida moderna sob o espectro do primeiro cinema. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em História) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação. Campina Grande, p. 66. 2010.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus**: o figurino em cena. Rio: Senac Rio, 2004.

PENN, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 2002. P. 319-342.

PERITO, R. Z.; RECH, S. R. **A Criação do Figurino no Teatro**. Disponível em: <<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda>>. Acesso: 13 jan. 2025.

POLLINI, Denise. **Breve História da Moda**. São Paulo: Claridade, 2007.

RADINO, G. **Contos de fadas e a realidade psíquica, a importância da fantasia no desenvolvimento**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

RÜDIGER, Francisco. **A escola de Frankfurt e a trajetória da crítica à indústria cultural**. Estudos de Sociologia, v. 3, n. 4, 1998.

SABINO, Marco. **Dicionário da Moda**. Editora Campus, 2007.

SAIBA TUDO SOBRE os sapatos Manolo Blahnik. Disponível em: <<https://blog.prettynew.com.br/2023/12/11/saiba-tudo-sobre-os-icosos-sapatos-manolo-blahnik/>>.

SILVA, A. R. F. **A relação entre a moda e o cinema**. Dissertação, Universidade do Minho, 2014.

SOUZA, Anderson Luiz de; FERRAZ, Wagner. **O trabalho do figurinista: projeto, pesquisa e criação**. Porto Alegre: Indpin, 2013.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

THE FASHION OF Eugene Stutzman '73. Disponível em: <<https://www.goshen.edu/news/2017/10/15/fashion-eugene-stutzman-73/>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

VIANA, Fausto; BASSI, Carolina (Org.). **Traje de cena, traje de folgado**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

Viana, Fausto. **Figurino e cenografia para iniciantes** [recurso eletrônico] / Fausto Viana, Dalmir. Rogério Pereira – 2. ed. – São Paulo: ECA/USP, 2021. 47 p.: il.

VIEIRA, A. **Processo penal e mídia**. São Paulo: RT, 2003.

VIVIENNE WESTWOOD: todos os momentos em que a estilista fez história com sua moda transgressora. Disponível em: <<https://vogue.globo.com/moda/noticia/2021/04/vivienne-westwood-todos-os-momentos-em-que-estilista-fez-historia-com-sua-moda-transgressora.html>>.

VUITTON, L. **Uma História Lendária**. Disponível em: <<https://br.louisvuitton.com/por-br/magazine/artigos/a-legendary-history>>.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE. CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE - CAA. NÚCLEO DE DESIGN. CURSO DE DESIGN. MARIA GEISIANE FEITOSA BEZERRA. **UMA ANÁLISE SOBRE A INFLUÊNCIA DAS PRINCESAS DE CONTOS DE FADAS NA IMAGEM DA MULHER CONTEMPORÂNEA: Um olhar sobre as personagens**. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31557/1/BEZERRA%2c%20Maria%20Geisiane%20Feitosa.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE. NÚCLEO DE DESIGN. GRADUAÇÃO EM DESIGN. **FIGURINO COMO NARRATIVA NÃO VERBAL: UMA ANÁLISE DO FIGURINO DE DAENERYS TARGARYEN DA SÉRIE GAME OF THRONES.** ALUNO: DIANE MARIA DA SILVA CARUARU. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/33004/1/SILVA%2c%20Diane%20M%20aria%20da.pdf>>.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE. NÚCLEO DE DESIGN. MAYARA ISIS SILVA. **OS SENTIDOS DO FIGURINO NA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS EM.** [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/33933/1/SILVA%2c%20Mayara%20I%20sis.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2025.

ZANELLA, Cristiano. **The end** – cinemas de calçada em Porto Alegre (1990 - 2005). Porto Alegre: Ideias a granel, 2006.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura.** 2. ed. Trad. de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

APÊNDICE A: FILMOGRAFIA *SEX AND THE CITY*

Série de Televisão

Sex and the City

Transmissão Original: 6 de junho de 1998 – 22 de fevereiro de 2004

Número de Temporadas: 6

Número de Episódios: 94

Criação: Darren Star

Baseado em: Livro de Candace Bushnell

Sinopse: É uma série de televisão que segue a vida de quatro mulheres solteiras e independentes em Nova York: Carrie Bradshaw, uma escritora de colunas sobre relacionamentos; Charlotte York, uma curadora de arte idealista; Miranda Hobbes, uma advogada cínica; e Samantha Jones, uma empresária de marketing sexualmente liberada. A série explora suas vidas amorosas, amizades, carreira e busca pela felicidade enquanto enfrentam os desafios de ser mulher na sociedade contemporânea. Baseada no livro de Candace Bushnell e criada por Darren Star, a série aborda temas como sexo, amor, identidade e os dilemas da vida adulta, conquistando grande popularidade e gerando dois filmes após o fim da exibição.

Filmes

Sex and the City: O filme

Lançamento: 30 de maio de 2008

Direção: Michael Patrick King

Sinopse: O filme segue a vida das quatro protagonistas após o final da série, focando na preparação para o casamento de Carrie Bradshaw e Mr. Big, e abordando as diversas questões pessoais e relacionamentos das outras personagens.

Sex and the City 2

Lançamento: 28 de maio de 2010

Direção: Michael Patrick King

Sinopse: A trama gira em torno das quatro amigas viajando para Abu Dhabi, onde enfrentam desafios e reflexões sobre suas vidas pessoais e relacionamentos. O filme explora temas de identidade e auto aceitação em um novo contexto cultural.

Spin-off***The Carrie Diaries***

Transmissão Original: 14 de janeiro de 2013 – 4 de janeiro de 2014

Número de Temporadas: 2

Número de Episódios: 26

Criação: Amy B. Harris

Baseado em: Livro de Candace Bushnell

Sinopse: Série prequel que segue a vida de uma jovem Carrie Bradshaw antes dos eventos de *Sex and the City*, explorando seus anos de adolescência e início da carreira como escritora em Nova Iorque.

Outros projetos relacionados***And Just Like That...***

Transmissão Original: 9 de dezembro de 2021 – presente

Número de Temporadas: 2 (até setembro de 2024)

Criação: Michael Patrick King

Sinopse: Série de sequência que continua a história das personagens principais após o final de *Sex and the City*, com foco nas suas vidas atuais e desafios contemporâneos.