



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**  
**CURSO DE COMUNICAÇÃO/ RÁDIO E TV**

**JARINA MILENA SILVA GOMES**

**RESSIGNIFICAÇÃO DA IMAGEM DAS BRUXAS PELA ÓTICA**  
**DA DIREÇÃO DE ARTE: Análise fílmica do figurino em *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu)**

**São Luís**

**2026**

**JARINA MILENA SILVA GOMES**

**RESSIGNIFICAÇÃO DA IMAGEM DAS BRUXAS PELA ÓTICA  
DA DIREÇÃO DE ARTE: Análise fílmica do figurino em *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social – Rádio e TV, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Rádio e TV.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Azambuja

**São Luís**

**2026**

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Milena Silva Gomes, Jarina.

RESSIGNIFICAÇÃO DA IMAGEM DAS BRUXAS PELA ÓTICA  
DA DIREÇÃO DE ARTE: Análise fílmica do figurino em Wicked  
(2024, dir: Jon M. Chu) / Jarina Milena Silva Gomes. -  
2026.

66 p.

Orientador(a): Patrícia Kely Azambuja.

Curso de Comunicacao Social - Rádio e TV, Universidade  
Federal do Maranhão, São Luís, 2026.

1. Figurino. 2. Cinema. 3. Identidade. 4.  
Direção de Arte. I. Kely Azambuja, Patrícia. II.  
Título.

**JARINA MILENA SILVA GOMES**

**RESSIGNIFICAÇÃO DA IMAGEM DAS BRUXAS PELA ÓTICA**

**DA DIREÇÃO DE ARTE:** Análise fílmica do figurino em *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social - Audiovisual, da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Rádio e TV.

Aprovada em:

Nota: \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**ORIENTADOR**

---

**BANCA**

---

**BANCA**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, pelo apoio incondicional em todos os momentos desta trajetória acadêmica. Foram eles que me ensinaram a perseverar e acreditar no valor do conhecimento. Ao meu companheiro, Marcos Paulo Albuquerque, que esteve ao meu lado em tantas etapas desta graduação, ajudando não apenas em trabalhos da faculdade, mas também em projetos profissionais e pessoais, sempre com incentivo e parceria, além de ser minha companhia para assistir filmes, séries e novelas. Ao Bruno Goulart, pela generosidade de compartilhar sua câmera em momentos essenciais para o desenvolvimento de trabalhos de fotografia, além da amizade e da companhia durante os estágios, disciplinas que fizemos juntos, além de dividir comigo os duros e bons momentos da vida universitária.

Ao professor Ramon Bezerra, cuja dedicação e sensibilidade em sala de aula, além de horários reservados à orientação profissional e acadêmica me marcaram profundamente. Suas aulas reflexivas e inspiradoras foram fundamentais para a minha formação, e guardo com carinho os ensinamentos que levarei comigo. À minha professora orientadora, Patrícia Azambuja, pela confiança depositada em mim e pela oportunidade de desenvolver artigos que se transformaram na base deste Trabalho de Conclusão de Curso. Suas diretrizes acadêmicas e profissionais foram indispensáveis para que eu chegasse até aqui.

Também queria agradecer à *Elphaba Thropp*, por ser uma personagem tão inspiradora, com suas canções e seus objetivos e desafios de vida. Me identifico bastante com ela e é um dos motivos de *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu) fazer tanto sentido para a minha vida. À mim, por ter aceitado, decidido e perseverado seguir o desafio de mudar de área e cursar uma segunda graduação, mesmo que muitos tivessem me aconselhado a não seguir o que eu tinha em mente. E, também, por não ter desistido desse trabalho até o último minuto, pois o percurso foi duro, mas recompensador.

Por fim, agradeço a todos os aprendizados adquiridos nesta graduação. Cada disciplina, cada conversa e cada experiência contribuíram para minha formação, não apenas como profissional, mas também como pessoa. Este trabalho é fruto de todas essas vivências, e dedico-o a todos que acreditaram em mim e fizeram parte deste marco. Termino esse ciclo grata por tudo o que vivi neste curso, de todas as Jarinas que puderam existir nele, e pelas que  
ainda virão.

## RESUMO

O filme *Wicked* (2024), dirigido por Jon M. Chu, apresenta uma releitura da narrativa clássica do universo de Oz ao deslocar o foco para a trajetória das personagens Elphaba e Glinda, oferecendo uma abordagem atual sobre identidade, diferença e representação. Inserido no contexto do cinema musical contemporâneo, o filme constrói um universo visual marcado por escolhas estéticas elaboradas, nas quais, o figurino assume papel central na direção de arte e na construção narrativa das personagens. Nesse sentido, o figurino é compreendido não apenas como elemento técnico, mas como linguagem cinematográfica capaz de produzir sentidos, articular o corpo em cena e mediar relações simbólicas entre personagem, espaço e narrativa. O objetivo deste trabalho é examinar de que maneira o figurino das personagens Elphaba e Glinda, em *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu), participa da construção de novas formas de representação da bruxa enquanto vilã, articulando questões sociais, culturais e feministas, especialmente, no que se refere às relações de poder, resistência e opressão feminina. Especificamente, busca-se identificar as referências estéticas presentes nos figurinos das personagens centrais, descrever suas características visuais, como cores, materiais, silhuetas e texturas, bem como, analisar de que modo essas escolhas contribuem para a elaboração de sentidos relacionados à identidade e à diferença na narrativa. A metodologia adotada fundamenta-se na análise fílmica, conforme proposta por Vanoye e Goliot-Lété (2008) e Penafria (2012), compreendida como um processo de decomposição do filme em seus elementos constitutivos e posterior articulação entre eles. A análise privilegia a observação sistemática de cenas selecionadas, com ênfase nos figurinos, na composição visual, nos enquadramentos e na relação entre corpo e espaço cênico. O referencial teórico articula contribuições dos estudos de cinema, direção de arte, moda, cultura, identidade e diferença, a partir de autores como Vera Hamburger (2014), Carolina Bassi de Moura (2015), Diana Crane (2006), Stuart Hall (2006; 2016) e Ana Carolina Chiovatto (2022), que subsidiam a compreensão do figurino como dispositivo narrativo e das identidades como construções históricas e sociais. Ao analisar o figurino de *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu), como elemento estruturante da linguagem audiovisual, o trabalho contribui para os estudos de cinema e figurino ao evidenciar o papel da direção de arte na construção de personagens e na atualização de narrativas ficcionais. Além disso, o estudo aponta para as relações entre cinema e moda, compreendendo o audiovisual como espaço de circulação simbólica que influencia e é influenciado por práticas culturais e estéticas contemporâneas.

**Palavras-chave:** Figurino; Cinema; Identidade; Direção de Arte.

## ABSTRACT

The film *Wicked* (2024), directed by Jon M. Chu, presents a reinterpretation of the classic narrative of the Land of Oz by shifting the focus to the trajectories of the characters Elphaba and Glinda, offering a contemporary approach to issues of identity, difference, and representation. Situated within the context of contemporary musical cinema, the film constructs a visual universe marked by elaborate aesthetic choices, in which costume design plays a central role in art direction and in the narrative construction of the characters. In this sense, costume design is understood not merely as an aesthetic element, but as a cinematic language capable of producing meaning, articulating the body on screen, and mediating symbolic relationships between character, space, and narrative. The objective of this study is to examine how the costumes of Elphaba and Glinda in *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu) contribute to the construction of new forms of representation of the witch as a villain, articulating social, cultural, and feminist issues, particularly with regard to relations of power, resistance, and female oppression. Specifically, the study seeks to identify the aesthetic and cultural references present in the costumes of the central characters, to describe their visual characteristics, such as colors, materials, silhouettes, and textures, and to analyze how these choices contribute to the production of meanings related to identity and difference within the narrative. The methodology adopted is based on film analysis, as proposed by Vanoye and Goliot-Lété (2008) and Penafria (2012), understood as a process of decomposing the film into its constituent elements and subsequently articulating them. The analysis prioritizes the systematic observation of selected scenes, with emphasis on costume design, visual composition, framing, and the relationship between body and scenic space. The theoretical framework brings together contributions from film studies, art direction, fashion, culture, identity, and difference, drawing on authors such as Vera Hamburger (2014), Carolina Bassi de Moura (2015), Diana Crane (2006), Stuart Hall (2006; 2016), and Ana Carolina Chiovatto (2022), who support the understanding of costume design as a narrative device and of identities as historical and social constructions. By analyzing the costume design of *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu) as a structuring element of audiovisual language, this study contributes to film and costume studies by highlighting the role of art direction in character construction and in the updating of fictional narratives. Furthermore, the study points to the relationship between cinema and fashion, understanding audiovisual media as a space of symbolic circulation that both influences and is influenced by contemporary cultural and aesthetic practices.

**Keywords:** Costume Design; Cinema; Identity; Art Direction.



## LISTA DE FIGURAS

<a href="#"><u>Figura 1 - Textura de Cogumelo do principal vestido de Elphaba.....</u></a>	29
<a href="#"><u>Figura 2 - Contraste visual da caracterização de Elphaba com outros alunos da Universidade Shiz, e com o cenário também .....</u></a>	31
<a href="#"><u>Figura 3 - Clímax da narrativa, onde Elphaba canta Defying Gravity.....</u></a>	32
<a href="#"><u>Figura 4 - Vestido principal de Glinda em Wicked (2024).....</u></a>	33
<a href="#"><u>Figura 5 - Cena de Wicked, em que o figurino das protagonistas se destaca em relação ao cenário e aos outros personagens .....</u></a>	35
<a href="#"><u>Figura 6 - Cena do baile da Ozdust em Wicked, nos quais os figurinos contrastantes de Glinda e Elphaba evidenciam suas identidades visuais em meio ao ambiente festivo. ....</u></a>	36
<a href="#"><u>Figura 7 - Elphaba com suas micro tranças .....</u></a>	38
<a href="#"><u>Figura 8 - Vestido de Glinda no início do filme .....</u></a>	40
<a href="#"><u>Figura 9 - Primeiro vestido que Glinda usa na Universidade Shiz .....</u></a>	41
<a href="#"><u>Figura 10 - Cena em que Glinda usa o vestido de flor na Oz Dust.....</u></a>	42
<a href="#"><u>Figura 11 - Contraste visual da caracterização de Elphaba com o cenário e os demais estudantes da Universidade Shiz.....</u></a>	45
<a href="#"><u>Figura 12 - Óculos de Elphaba .....</u></a>	47
<a href="#"><u>Figura 13 - A chegada de Glinda na Universidade Shiz, e a sua conformidade com a feminilidade vigente e aceita em Oz .....</u></a>	48
<a href="#"><u>Figura 14 - Elphaba e Fiyero vestem camisa da mesma cor.....</u></a>	52
<a href="#"><u>Figura 15 - Vestido que Glinda usa no final do filme, antes dele ser rasgado. ....</u></a>	53
<a href="#"><u>Figura 16 - Vestido rasgado (sem as mangas) de Glinda.....</u></a>	55

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	11
2 REFERÊNCIAS HISTÓRICAS E CULTURAIS SOBRE AS BRUXAS .....	14
3 ROUPA E FIGURINO: QUESTÕES IDENTITÁRIAS E DRAMATÚRGICAS.....	20
3.1 A roupa e as práticas sociais do vestir .....	20
3.2 O figurino na dramaturgia e suas visualidades no cinema.....	23
4 ANÁLISE FÍLMICA: RESSIGNIFICAÇÕES DO ESTEREÓTIPO DAS BRUXAS A PARTIR DO FILME WICKED (2024, DIR: JON M. CHU) .....	28
4.1 Descrição: materialidades, visualidades e caracterização do figurino.....	31
4.2 Análise: o figurino com função narrativa e dramaturgica.....	47
4.3 Interpretação: figurino, identidade e ressignificação da bruxa .....	54
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	60
REFERÊNCIAS .....	63

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho surgiu do afeto por figurinos e produções audiovisuais sobre bruxaria desde a infância, sendo uma criança do final dos anos 1990 e início dos anos 2000 que cresceu assistindo essas narrativas na TV. Esta pesquisa retoma parte das reflexões desenvolvidas por Azambuja e Gomes (2025a; 2025b), que fazem parte de uma investigação iniciada em artigos anteriores, desenvolvidos ao longo da graduação. Em um primeiro momento, a pesquisa voltou-se para a análise da transformação da imagem das bruxas em produções audiovisuais, considerando suas relações com o movimento feminista, os estereótipos historicamente associados à bruxaria e sua ressignificação no âmbito da cultura pop. Em seguida, o foco foi transferido para a compreensão da relação entre moda e construção de identidade no contexto histórico e social da década de 1990.

*Wicked* ou *Wicked: Parte Um* (2024, dir: Jon M. Chu) é um filme britânico e norte-americano que pertence aos gêneros comédia dramática, fantasia e musical. O filme é a primeira parte da adaptação cinematográfica, que é dividida em duas partes, e a segunda foi lançada no ano passado (2025). O filme é baseado no musical *Wicked: the untold story of the Witches of Oz* (2003), composto por Stephen Schwartz e Winnie Holzman, que foi inspirado no romance *Wicked: the life and times of the Wicked Witch of the West* (1995), de Gregory Maguire. O romance e conseqüentemente, o musical e o filme, são releituras do livro infantil *O Mágico de Oz* (1900), de L. Frank Baum, cuja primeira adaptação cinematográfica de mesmo nome foi dirigida por Victor Fleming, em 1939.

O filme *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu) conta a história de duas bruxas em Oz: Elphaba, a Bruxa Má do Oeste, e Glinda, a Bruxa Boa do Sul. A história começa com a morte da Bruxa Má, e Glinda aparece para contar o passado delas. Elphaba nasceu com a pele verde e, desde pequena, foi rejeitada por sua aparência, o que a tornou uma pessoa solitária e incompreendida. Ela vai para a Universidade de Shiz para acompanhar sua irmã, Nessarose, que é paraplégica, e lá conhece Glinda, com quem inicialmente entra em conflito.

O objetivo deste trabalho é analisar como o figurino de Elphaba e Glinda em *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu) contribui para a construção de novas identidades da bruxa como vilã e reflete questões sociais, culturais e feministas, especialmente no que diz respeito às representações de poder, resistência e opressão feminina. Ademais, pretende-se investigar

como o figurino de Elphaba e Glinda em *Wicked* expressa as transformações nas identidades da bruxa e os contrastes entre as personagens, ao longo da história. Também propõe-se explorar a roupa e o figurino das protagonistas do filme associadas às questões sociais e dramáticas, bem como definir a análise fílmica (Vanoye e Goliot-Lété, 2009; Penafria, 2012) e a revisão de literatura em torno de referências históricas como norteadora deste trabalho.

A caracterização do figurino nas dramaturgias busca projetar-se como uma estratégia de construção simbólica, que articula referências culturais, comportamentais e históricas de um determinado contexto ou momento de mudança de paradigmas. Dessa forma, a moda também é um fenômeno social capaz de refletir e produzir sentidos sobre a sociedade. Nesse sentido, Volli (1988) define a moda como um processo de mudança cíclica, intrinsecamente ligado às transformações sociais. Já Diana Crane (2006) compreende as roupas como artefatos culturais que não apenas refletem comportamentos, mas também participam ativamente da construção e afirmação de identidades sociais. Stuart Hall (2006) destaca que as identidades são construídas dentro de contextos históricos e discursivos específicos. A representação é um processo que envolve linguagem, signos e imagens que comunicam significados dentro de uma cultura (Hall, 2016).

Algumas dessas referências conceituais complementam o entendimento sobre as concepções dos figurinos na narrativa ficcional que está sendo analisada, pois, em uma produção audiovisual, o figurino tem um papel estratégico na organização da narrativa. Ele articula aspectos como a caracterização dos personagens, seus estilos, a temporalidade e o espaço em que a história se insere. Isso tem início em um processo analítico que antecede a materialização da obra (Moura, 2015).

Em relação à terceira onda do movimento feminista, podemos citar Judith Butler (2019), que pontua o gênero como algo que não é fixo e imutável, e sim, uma construção social que se transforma ao longo do tempo. Em diversas narrativas ficcionais, a bruxaria tem sido mobilizada como um símbolo associado a debates do movimento feminista, principalmente por sua relação histórica com a marginalização e o controle dos corpos femininos. A partir da década de 1990, a terceira onda do movimento feminista ganha força e a construção das personagens bruxas no audiovisual ganha outro tom. Conforme aponta Chiovatto (2022), durante um longo período essas figuras foram representadas de maneira excêntrica e

estereotipada, a partir da simplificação de significados e identidades, ancoradas em discursos oriundos da Inglaterra e da Escócia no início da Idade Moderna. Contudo, a partir da segunda metade da década de 1990, esse modelo representacional passa a ser tensionado, dando lugar a imagens mais complexas, sofisticadas, atraentes e transgressoras, alinhadas a novas formas de representação feminina na cultura pop (Darkblog, 2021, s/p). Dessa forma, *Wicked* (2024, dir: Jon M. Chu) ressignifica o arquétipo feminino da bruxaria tradicional através do figurino, de maneira que isso já está acontecendo desde a década de 90. Isso inclui as representações de poder e resistência, em comparação com as representações anteriores de bruxas em produções audiovisuais (Azambuja e Gomes, 2025b).

Dessa forma, este trabalho estrutura-se em três capítulos. O primeiro capítulo dedica-se à discussão dos conceitos de cultura, identidade e diferença, articulados à uma contextualização histórica, social e simbólica da bruxaria ao longo do tempo e suas transformações na literatura e principalmente no audiovisual, com atenção às relações entre gênero, poder e marginalização feminina. O segundo capítulo discute a moda e o figurino enquanto linguagem, que está associada à questões sociais, de identidade e dramaturgia, em que articula autores da história, filosofia e sociologia da moda, cultura e representação. Essas conexões foram feitas para compreender o figurino como elemento narrativo fundamental no audiovisual. Por último, o terceiro capítulo apresenta a análise fílmica de *Wicked*, focada nos figurinos de Elphaba e Glinda. Investigamos suas materialidades, cores, silhuetas e visualidades, e como elas contribuem para a construção de identidades contrastantes, para a ressignificação da figura da bruxa no audiovisual e como questões sociais, culturais e feministas no contexto da narrativa ficcional contribuíram para essa mudança de representação.

## 2 REFERÊNCIAS HISTÓRICAS E CULTURAIS SOBRE AS BRUXAS

O conceito de cultura para Stuart Hall (2016, p.36) diz respeito a uma série de práticas, à produção e à troca de sentidos, ou seja, são significados compartilhados entre pessoas pertencentes a uma mesma sociedade ou grupo. Esses sentidos e significados não são aleatórios, e são categorizados “em relações complexas com os outros”. O significado do conjunto de conceitos que está à mercê da associação entre eventos ficcionais, reais, objetos e pessoas está diretamente conectado à “representação mental”, ou seja, ao “sistema conceitual” que interliga essas questões. Portanto, se temos uma perspectiva do mundo de forma semelhante, articulando o mesmo sistema conceitual, pertencemos “à mesma cultura” (Hall, 2016, p. 36).

De acordo com Stuart Hall (2014, p. 109), "é precisamente porque as identidades são construídas dentro e não fora do discurso que nós precisamos compreendê-las como produzidas em locais históricos e institucionais específicos, no interior de formações e práticas discursivas específicas". Logo, só existe noção de identidade na relação com o Outro. Os diferentes modos de representação são partes fundamentais do processo pelos quais os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. “Representar envolve o uso de linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos” (Hall, 2016, p. 31), isto é, produção de significados e conceitos.

Já a diferença “envolve um trabalho discursivo, o fechamento e a marcação de fronteiras simbólicas, a produção de “efeitos de fronteiras”. Para consolidar o processo, ela requer aquilo que é deixado de fora - o exterior que a constitui” (Hall, 2014, p. 106). A diferença diz respeito às múltiplas divisões e antagonismos sociais que produzem variadas “posições de sujeito” (Hall, 2006, p. 17). Ou seja, a identidade é construída somente através da diferença, e está em constante instabilidade porque a própria identidade não é fixa e essencialista, e sim histórica, contexto no qual os sujeitos possuem diferentes identidades em momentos distintos. Tomaz Tadeu da Silva (2014) destaca a relação de interdependência entre identidade e diferença, argumentando que ambas são construções sociais e culturais, cuja existência e significado estão atrelados a um sistema linguístico específico. Em outras palavras, a definição de uma identidade implica a demarcação de uma diferença, e esse processo se dá por meio da linguagem.

Sobre as bruxas, por exemplo, sua identidade ao longo da Idade Moderna esteve associada à insubordinação feminina e, de acordo com Robert Schuler (2004), foi estabelecida pelos mesmos discursos e padrões culturais que colocaram as mulheres como irritadas e amarguradas. Desse modo, Malcolm Gaskill (2010) ratifica que a bruxaria não se restringiu à prática de atos concretos, mas se manifestou também no campo dos sentimentos, a partir dos quais foram estabelecidas formas de representação e linguagem.

O período que se estende do final da Idade Média (do século V ao XV) até à Reforma Protestante (Baixa Idade Média, século XI ao XV) testemunhou a consolidação do poder da Igreja Católica, frequentemente, em aliança com as monarquias que estavam no poder no Ocidente. De acordo com Ronald Hutton (2017), nesse contexto, o fantasioso sobre o Diabo ultrapassou os limites da religião, passando a representar um inimigo não só em termos espirituais, mas também como um reflexo das tentativas das sociedades humanas de construir imagens estigmatizadas da alteridade, utilizadas como contraste para afirmar seus próprios valores e normas culturais. Ana Carolina Chiovatto (2022) concorda que este ser sobrenatural oposto a Deus direcionava seu antagonismo não apenas à divindade, mas também aos fiéis, estabelecendo uma distinção entre "nós" (o grupo religioso) e "eles" (os inimigos). Já Hutton (2017) afirma que isto seria uma expressão das sociedades em geral, o fato de construir um ilusório estereotipado do Outro, a partir do qual, elas fariam oposição e definiriam os seus valores específicos. Mesmo no período Pós-Reforma (Idade Moderna) há continuidade dessa dinâmica: católicos associavam o Diabo a judeus e protestantes, enquanto os protestantes os vinculavam a católicos e judeus, perpetuando um ciclo de demonização do Outro.

O ápice da caça às bruxas aconteceu no século XV, ainda na Idade Média, quando, segundo Silvia Federici (2017, p. 202), hipotéticas práticas de heresia e de insubordinação tinham penas como morte pela fogueira, o que contribuiu para vários manuscritos de demonologia, e longos julgamentos. Desse modo, de acordo com Gaskill (2010), as palavras por si só poderiam ser consideradas constitutivas da bruxaria, independentemente da ocorrência de qualquer ação física. Nesse contexto, a fala feminina era frequentemente contrastada com a força física masculina, sendo percebida como uma forma de poder com potencial tanto destrutivo quanto transformador. As sociedades ao redor do mundo tiveram a sua cultura influenciada por essas ocorrências, e nessas sociedades, o gênero feminino já era visto como inferior. Juliana Mendes (2023) afirma que essa visão se espalhou pelas narrativas

criadas na época e ainda influencia a representação dessa figura até os dias atuais. Inicialmente, os supostos crimes imputados às mulheres, que eram torturadas (muitas vezes obrigadas a confessar práticas não cometidas) e executadas, foram explorados por meio das histórias populares de países europeus, que falavam sobre famílias reais, florestas encantadas e seres mágicos. Essas histórias foram reunidas e sistematizadas por autores que eternizaram essa forma de contar histórias, bem como, os estereótipos vinculados às bruxas, também presentes em produções audiovisuais, sobre as quais iremos nos aprofundar posteriormente.

Por outro lado, Diane Purkiss (1996) descreve que camponeses do início da Idade Moderna, principalmente mulheres, contavam histórias envolvendo a imagem da bruxa, e essas narrativas desempenhavam um papel importante na construção da identidade delas. O imaginário envolvendo a bruxa, portanto, não se configurou como mera invenção patriarcal, mas como criação fantástica que permitia a expressão e o controle de medos e desejos silenciados, com fortes laços com os filhos e a maternidade. O corpo materno, ambivalente, era simultaneamente objeto de desejo e de profanação, servindo como elo para uma suposta bruxaria que extrapolava os limites físicos. Por meio dessa magia, as mulheres forjaram uma identidade própria, situada em um espaço intermediário entre sua compreensão do mundo e as categorias conceituais elaboradas pelas elites letradas.

Há também a identidade da bruxa ligada ao *Malleus Maleficarum* (Chiovatto, 2022, p.34), que em tradução para o português significa *Martelo das Bruxas*. Trata-se de um livro publicado em 1486, pelos inquisidores Jacob Sprenger e Heinrich Kramer, então associados à Igreja Católica. Ele é um dos principais tratados de caça às bruxas da Idade Moderna. O argumento central do discurso do livro é a convicção de que Deus permite que o Diabo cometa o mal através de pessoas, que seriam as bruxas. De acordo com Chiovatto (2022), a justificativa para a perseguição às bruxas baseia-se em uma contradição, pois, embora essas mulheres estejam envolvidas em ações malignas, elas, de maneira contraditória, seriam mais dignas de adoração do que de uma penalidade, isto porque estariam cumprindo, mesmo que de maneiras inexplicáveis, a vontade divina. Esse raciocínio se apóia na ideia de que Deus, em várias ocasiões, deixa que os demônios atuem como seus mediadores e serviçais. A lógica é que, se o poder diabólico não tivesse restrições, as obras de Deus seriam destruídas, mas isso não acontece, o que sugere que qualquer ação do Diabo só ocorre com a permissão de Deus.

Segundo Chiovatto (2022), no século XVI, as bruxas eram frequentemente responsabilizadas por desastres como enchentes, pestes e outros problemas. Ou seja, havia uma crença amplamente disseminada na bruxaria durante esse período. Assim, “a realidade distorcida criada pela linguagem podia ser utilizada para diversos fins, no contexto da bruxaria” (Chiovatto, 2022, p. 14). Esse discurso funcionava como uma forma de poder, já que para alguns era visto como magia, enquanto para outros, como religião.

*Macbeth* (1603-1607), de William Shakespeare (1564-1616), também demonstra o poder da dramaturgia para a formação do discurso sobre a bruxa. A peça se passa na Escócia medieval e conta a história de Macbeth, um nobre escocês, que é instigado pelas profecias de três bruxas a assassinar o rei Duncan e tomar o trono para si. As três bruxas de *Macbeth* desempenham um papel central no enredo, representando forças sobrenaturais que influenciam o destino do protagonista. Elas são retratadas como figuras misteriosas e ambíguas, evocando tanto medo quanto fascínio. Segundo Chiovatto (2022), o texto de Shakespeare reflete as crenças populares da época, mas também sugere uma visão crítica do poder e da superstição.

Para Diane Purkiss (1996), o rei James, em *Macbeth* (1606), apresenta uma característica de desconfiança que pode ser influenciada por *The Discoverie of Witchcraft*<sup>1</sup> (1584), de Reginald Scot. Embora o livro não seja uma obra de ficção, *Macbeth* (1606) se destaca como uma das primeiras críticas à crença na bruxaria e à prática da caça às bruxas, argumentando que as alegações sobre bruxaria eram baseadas em superstições e que as perseguições eram irracionais e injustas. Quando o rei James assumiu o trono, ele começou a investigar casos de encantamento e possessão, desconfiado de fraudes. No entanto, a obra de Shakespeare frequentemente retratou o rei como possuidor de uma característica desconfiada, muitas vezes, associada a uma visão misógina e patriarcal. Para Chiovatto (2022), essa interpretação de James como um rei paranóico e obcecado por bruxas se reflete na peça, mas é importante notar que a relação entre a figura de James e a desconfiada caracterização do

---

<sup>1</sup> É uma obra crítica que questiona a crença na bruxaria, especialmente no que diz respeito a perseguição e execução de pessoas acusadas de bruxaria, que eram bastante frequentes na Europa dos séculos XVI e XVII. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Discoverie\\_of\\_Witchcraft](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Discoverie_of_Witchcraft). Acesso em 27 de dezembro de 2025.

personagem em *Macbeth* é uma construção dramática, frequentemente atribuída a influências culturais da época.

*Macbeth* (1606) ajudou a fixar no imaginário cultural algumas das características mais marcantes das bruxas, apresentando-as como criaturas perigosas e ambíguas, ligadas à feitiçaria e à influência demoníaca. Na peça teatral, elas possuem habilidades proféticas, sendo capazes de prever o futuro, e mantêm uma estreita relação com o mal. Com o passar dos séculos, a literatura passou a ressignificar essa figura, ora como um arquétipo do mal, ora como uma representação do feminino marginalizado ou independente.

A literatura contemporânea trouxe novas interpretações da bruxa, deslocando-a do cenário medieval e da conexão estrita com o mal. Exemplos incluem *As Bruxas de Eastwick* (1987), de John Updike, no qual a bruxa é retratada como uma mulher moderna e emancipada, e *Harry Potter* (1997-2007), de J.K. Rowling, que transforma a bruxaria em um sistema estruturado e acadêmico, removendo a conotação demoníaca. Para Chiovatto (2022), essas mudanças refletem uma tentativa de adaptar a figura da bruxa às novas demandas culturais, permitindo que ela seja tanto heroína quanto vilã.

De acordo com Larissa Rocha (2016), o cinema e as séries de TV incorporaram a figura da bruxa de diversas maneiras, desde a vilã tradicional à moderna. A vilã tradicional é a que está associada à *bruxa má* ou ao *mal encarnado*, estando relacionada à dicotomia bem *versus* mal, típica da narrativa melodramática e folhetinesca. Já a vilã moderna diz respeito à performance (que iremos explicar depois) do feminino que é possível somente a partir da década de 1990. Essa nova representação da bruxa, mais emancipada e simbólica, também é discutida por Almeida e Puga (2020), quando relacionam o filme *Jovens Bruxas* à espiritualidade feminista da Wicca Diânica (que é uma vertente da religião Wicca). Essa abordagem evidencia como o que é suposto sobre a bruxaria é ressignificado a partir de práticas religiosas contemporâneas centradas no feminino.

Conforme Chiovatto (2022), na segunda metade da década, as bruxas passaram a ser retratadas de maneira mais sofisticada e transgressora. O filme *Jovens Bruxas* (1996, Andrew Fleming), por exemplo, narra a história de uma jovem que se muda de São Francisco para Los Angeles, e se matricula em uma nova escola. Durante sua adaptação, ela conhece três alunas que praticam bruxaria e, ao se aproximar delas, desperta em si forças poderosas e incontroláveis. Neste contexto, a bruxaria se torna um símbolo importante no discurso

feminista da década de 1990, refletindo uma mudança nas representações das bruxas, que antes eram estereotipadas e simplificadas.

Para Judith Butler (2019), filósofa contemporânea do movimento feminista, o gênero não é algo fixo e imutável, por isso, podemos compreendê-lo como uma construção social que se altera com o tempo. A maneira como nos vestimos, nos comportamos e interagimos com o mundo molda a percepção que temos de nós mesmos como homens, mulheres e outras identidades de gênero, que não são naturais ou biológicas. Dessa forma, “os atos dos quais os gêneros são formados mantêm similaridades com atos performáticos entendidos de um ponto de vista teatral” (Butler, 2019, p. 224). Lúcia Santaella (2004) amplia essa leitura destacando o corpo como sintoma da cultura, pois, na contemporaneidade, ele deixa de ser apenas um objeto biológico e passa a ser um território de inscrição de valores, signos e sintomas culturais. Ou seja, o corpo reflete e expressa as tensões, exigências e transformações culturais. Ele se torna sintoma da cultura porque manifesta, visualmente, as contradições, desejos e ideologias da sociedade. De acordo com a autora, o corpo simbólico se insere na ordem da linguagem e da cultura, é atravessado pelas normas sociais, leis e significados, além de não ser o corpo percebido diretamente, mas o corpo nomeado e normatizado.

A ideia de gênero como construção social é destacada de maneira similar por Joan Scott (2019), pois está relacionada aos papéis de gênero atribuídos socialmente a homens e mulheres, o que também se conecta às subjetividades de ambos, com características que são impostas a um corpo sexuado. Da mesma forma, ocorre a expansão do conceito de gênero, compreendido como algo histórico e socialmente construído, e não algo natural e binário. Logo, observa-se a desconstrução do discurso e da imagem das bruxas como excêntricas e estereotipadas. A figura da bruxa passou por um processo de ressignificação contínua, sendo usada para refletir tanto os medos quanto às aspirações sociais de cada época. No audiovisual, ela se tornou um ícone *pop*, ora reiterando antigos estereótipos, ora representando o empoderamento feminino. Em contrapartida, a caracterização desses personagens é etapa crucial para a direção de arte no cinema, sendo o figurino e a maquiagem representações visuais significativas para a narrativa.

### 3 ROUPA E FIGURINO: QUESTÕES IDENTITÁRIAS E DRAMATÚRGICAS

#### 3.1 A roupa e as práticas sociais do vestir

Ao considerar que a análise aqui proposta tem como objetivo compreender o papel do figurino na construção identitária e dramatúrgica das personagens em *Wicked*, este segundo capítulo dedica-se a discutir a roupa enquanto prática social e linguagem visual, articulando corpo, identidade e figurino no contexto da direção de arte no audiovisual. Parte-se da compreensão de que o vestir não se limita a uma função utilitária ou estética, mas constitui um sistema simbólico que organiza modos de presença, pertencimento e diferenciação social. Ou seja, ele opera como suporte fundamental para a construção visual das narrativas ficcionais.

Ana Cláudia de Oliveira (2009) considera o corpo não apenas como um suporte passivo da roupa, mas como elemento ativo de significação. O corpo se transforma em signo, em linguagem, numa superfície onde diferentes discursos sociais são inscritos. Já para Helena Katz (2008, p. 69), o corpo “nunca existe em si mesmo, nem quando está nu”, o que fica claro no seguinte trecho: corpo “é sempre um estado provisório da coleção de informações que o constitui como corpo. Esse estado vincula-se aos acordos que vão sendo estabelecidos com os ambientes em que vive”. Essa perspectiva enfatiza que o corpo é sempre “singular e único” (Katz, 2008, p. 73), moldado por contextos sociais, culturais e históricos. Portanto, o “corpo-mídia” é a informação misturada com o corpo, que se torna uma “coleção de dados” (Katz, 2008, p. 69) e está em constante transformação.

Já a roupa, de acordo com Ana Cláudia de Oliveira (2009), é definida como uma mediação entre o corpo e o mundo, um elemento que comunica, que representa códigos culturais e sociais. Oliveira (2009) entende a roupa como linguagem não-verbal e como prática social. Portanto, o corpo vestido é um meio de expressão e comunicação. Tanto o corpo quanto a roupa são pontuados como sistemas de linguagem que se interligam de forma intersemiótica (ou seja, dialogando entre diferentes linguagens e sistemas expressivos). Juntos, eles produzem sentido e identidade, atuando como mídia do sujeito em sua relação com o mundo.

A autora também pontua como o corpo vestido participa da construção da identidade e sua dinâmica revela intencionalidades, posturas e afetos, pois o corpo em movimento, recoberto por roupas, marca presença e atua subjetivamente nas interações sociais. As relações entre sujeitos são mediadas por vestimentas e expressões corporais. Cada presença (do corpo e da roupa) é uma encenação discursiva, que mobiliza modos de sentir, de ver e de estar no mundo. O vestir também é uma experiência sensorial, as roupas afetam o corpo de maneira estética (relacionada ao sentir), podendo gerar prazer, desconforto ou identificação. O corpo vestido é, portanto, lugar de experiência, performance e subjetividade.

Nesse sentido, Diana Crane (2006, p. 22) compreende as roupas "como artefatos [que] 'criam' comportamentos por sua capacidade de impor identidades sociais e permitir que as pessoas afirmem identidades sociais latentes". Crane (2006) afirma ainda que a roupa opera em duas frentes: como instrumento de imposição de identidades coletivas, exemplificado pelo uso de uniformes, e como linguagem passível de ser apropriada e ressignificada pelos indivíduos para acentuar seu senso de pertencimento.

A passagem para sociedades *pós-industriais* e culturas *pós-modernas* promoveu uma transformação profunda no papel da cultura e nas relações sociais. Nas sociedades de classes tradicionais, a cultura desempenhou um papel de distinção entre as classes, mas também de coesão, através de valores e ideais de gênero compartilhados. Na contemporaneidade, as sociedades apresentam formas fragmentadas de organização simbólica do vestuário, pois, em alguns contextos sociais, como o ambiente de trabalho, o pertencer a determinada classe e posição social continuam a orientar códigos específicos de como os corpos se apresentam. Entretanto, outros espaços sociais possuem mecanismos de diferenciação próprios e internos a cada grupo.

A partir dos conceitos de corpo e roupa que foram apresentados aqui, a moda pode ser compreendida como uma instância sociocultural que organiza, regula e atribui sentido às práticas do vestir em determinados contextos históricos. Se o corpo, segundo Katz (2008), se constitui como um estado provisório atravessado por informações e relações com o ambiente, e roupa, para Oliveira (2009), como mediação simbólica entre corpo e sociedade, a moda opera como o sistema que estrutura, legitima e distribui essas mediações no plano coletivo. Nesse sentido, a moda não se reduz apenas à dimensão estética ou ao consumo, mas funciona

como um artefato (Crane, 2006) que orienta escolhas, comportamentos e formas de visibilidade do corpo vestido.

Segundo Ugo Volli (1988, p.11), o conceito de moda é colocado como “o fenômeno social da mudança cíclica dos costumes e dos hábitos, das escolhas e dos gostos, coletivamente validado e tornado quase obrigatório”. Para Daniela Calanca (2011, p. 13), desde o seu início no Ocidente, a moda é “um dispositivo social definido por uma temporalidade muito breve e por mudanças rápidas, que envolvem diferentes setores da vida coletiva”. A autora também discorre acerca do costume, que é um conjunto de hábitos constantes e permanentes que definem o comportamento e a identidade de um grupo social, que evoca a noção de um sistema estruturado. Nesse sistema, os elementos constituintes adquirem significado apenas em sua relação uns com os outros, mediados por normas e regras coletivas. Desse modo, o costume se manifesta como um fenômeno axiológico, expressando valores ideais que servem como referência para os indivíduos em um dado contexto histórico, social e cultural.

Neste caso, a moda é caracterizada por Oliveira (2009) como um dispositivo discursivo, uma instância que organiza sentidos e práticas em torno do vestir, funcionando como um campo simbólico de disputas e atualizações constantes. Ela estrutura e regula as formas de visibilidade e de expressão do corpo. A moda na sociedade de consumo coloca os corpos como passíveis de serem estetizados, no qual a roupa é parte de uma narrativa de pertencimento, distinção e desejo. Moda não apenas cobre o corpo, mas forma subjetividades e prescreve estilos de vida.

Lars Svendsen (2010) destaca a relação da moda com o vestuário, ou como uma ferramenta ou ideologia que se refere ao vestuário. Segundo Svendsen (2010, p. 12 e 13), as “roupas são uma parte vital da construção social do eu. A identidade não é mais fornecida apenas por uma tradição, é também algo que temos de escolher em virtude do fato de sermos consumidores”. A moda não está em todas as sociedades e não é atemporal. Ela não é inata, entretanto, quando surgiu em uma sociedade, outras esferas sociais foram influenciadas pela sua noção (Svendsen, 2010). Em uma concepção moderna, a moda surgiu no seguinte período:

Ainda que se possa afirmar que a moda começou por volta de 1350, seria mais correto dizer que no sentido moderno - com mudanças rápidas e um desafio constante ao indivíduo para se manter em dia com o seu tempo - ela só se tornou

uma força real no século XVIII. A burguesia que emergiu nessa época, disputando o poder com a aristocracia feudal, usava as roupas para indicar seu status social (Svendsen, 2010, p. 15).

Ao relacionarmos moda e corpo, Svendsen (2010) explica que a moda atua diretamente sobre o corpo, tanto em como o vestimos quanto em como o percebemos. O corpo torna-se um projeto a ser modelado, manipulado e mostrado conforme os ditames da moda. Ela influencia ideais de beleza e padrões corporais, como magreza ou formas específicas, criando modelos que muitas vezes são inalcançáveis. Svendsen (2010) não possui a perspectiva de um corpo neutro, pois ele perpassa um espaço social e simbólico, que constantemente é disciplinado e reinterpretado pela moda. A roupa não é apenas uma *cobertura*, mas uma extensão do corpo, quase como uma segunda pele que expressa a identidade e, ao mesmo tempo, a submete a julgamentos estéticos e sociais. A relação moda-corpo é ambígua: permite expressar individualidade, mas também impõe normas e controles rígidos sobre a aparência física. Portanto, se socialmente o corpo não é neutro, a dramaturgia reflete isso. O que é instituído pela moda em diferentes contextos de espaço-tempo é referência fundamental para o trabalho da direção de arte no cinema.

Essa compreensão é relevante quando transposta para o campo da dramaturgia audiovisual. Se, no plano social, o corpo vestido é atravessado por códigos culturais e expectativas normativas, no cinema esse processo se intensifica por meio das escolhas da direção de arte. As referências históricas e culturais que organizam os modos de vestir em diferentes contextos fornecem um repertório simbólico fundamental para a construção visual dos personagens. Nesse sentido, o figurino dialoga com esses códigos sem se confundir com eles, apropriando-se de linguagens, silhuetas, cores e texturas para produzir sentidos dramáticos específicos. Sendo assim, o vestir é compreendido neste trabalho como prática social e comunicacional, na qual o corpo vestido se torna lugar de produção de sentido. Essa concepção oferece à direção de arte o horizonte cultural a partir do qual o figurino pode operar como linguagem na narrativa ficcional.

### **3.2 O figurino na dramaturgia e suas visualidades no cinema**

No cinema, o figurino cumpre uma função semelhante, mas em um contexto narrativo, como explica Vera Hamburger (2014), em que o figurinista, através de uma compreensão

profunda do roteiro e da história, traduz essas identidades e contextos sociais em imagens que permeiam a construção da personagem e da trama. Assim como a roupa, entendida por Oliveira (2009) como linguagem não verbal que atua na interação entre sujeito e observador, o figurino opera como dispositivo comunicacional que produz sentido no encontro entre a imagem do filme e o espectador. No entanto, diferentemente da moda enquanto fenômeno social relativamente autônomo, o figurino está diretamente subordinado às necessidades da *mise-en-scène*, da progressão narrativa e dos efeitos dramaturgicos, funcionando como elemento estruturante da visualidade cinematográfica.

Se, conforme Diana Crane (2006), a moda opera simultaneamente como imposição de identidades sociais e como espaço de experimentação identitária, no contexto cinematográfico essas dinâmicas são reorganizadas em função da narrativa ficcional. O figurino, nesse sentido, atua como mediação entre corpo, personagem e mundo ficcional. Ou seja, ele *traduz* visualmente posições sociais, subjetividades e trajetórias identitárias previamente inscritas no roteiro. Assim, a roupa e o figurino, em seus diferentes contextos, operam como dispositivos que não apenas comunicam identidades, mas também participam ativamente da construção e da transformação de significados sociais, culturais e individuais, reforçando a importância da moda como instância que organiza, por meio da linguagem visual e de diferentes maneiras, as práticas do vestir.

O figurino é um dos aspectos que constituem a *mise-en-scène* no cinema, que traduzido do francês significa pôr em cena, e está relacionado à direção teatral. Se refere à decisão do diretor do que expor no quadro fílmico. Outros elementos que estão na interseção do cinema e do teatro são iluminação, cenário e comportamento dos personagens. De acordo com Bordwell e Thompson (2013), o figurino tem motivações e causas fundamentais na narrativa. Já para Vera Hamburger (2014, p.27), o figurinista gerencia uma das áreas da direção de arte, no qual o diretor e o diretor de arte, junto aos atores, contribuem para a “composição visual das figuras em cena”. O figurinista também exerce a seguinte função:

Por meio de ilustrações e desenhos, apresenta propostas de modelagem, tecidos e acessórios, possibilitando a discussão e a construção do repertório de vestimenta de cada personagem sobre o qual irá trabalhar. Forma sua própria equipe e acompanha a produção e execução de todo o guarda-roupa dos protagonistas e também da figuração. Organiza, com a direção de produção, a logística de preparação e filmagem (Hamburger, 2014, p. 27).

De acordo com Carolina Bassi de Moura (2015), o roteiro é o marco inicial do trabalho do figurinista, no qual ele precisa ter uma compreensão profunda da história, em relação às principais ideias, metáforas e imagens pensadas após a leitura do roteiro. É necessário uma conversa com o diretor e o diretor de arte, e mais pesquisa em livros, filmes, internet, jornais, revistas, enfim, tudo que possa contribuir para que o figurinista consiga contar a história através dos figurinos. Para Viana e Pereira (2021, p. 7), o figurino ou traje de cena tem uma função:

Não é mais qualquer roupa que serve, muito menos importa se ela é só bonita. Ela tem que servir ao ator na elaboração da sua 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... (Viana e Pereira, 2021, p. 7).

De acordo com Vera Hamburger (2014, p. 27), a ocupação de figurinista requer autonomia, o que também diz respeito ao seu orçamento. A equipe de profissionais que o ajudará irá se ocupar das partes de “criação, pesquisa, desenho e produção das peças”. Costureiras, alfaiates, entre outros irão ajudar o figurinista na produção de peças específicas, a procurar no comércio e encontrar roupas e acessórios prontos. O figurinista também “determina tingimentos, desgastes do tecido, marcas e manchas acidentais”. Os camareiros são fundamentais no *set* de gravação, pois preservam e arrumam o material criado, além de auxiliarem na troca de figurino dos atores e na continuação das composições das cenas.

No cinema, a caracterização da personagem é resultado de uma camada discursiva construída pela direção de arte que, além do figurino, inclui a maquiagem, o cabelo e demais intervenções na superfície corporal do ator. Se, conforme Oliveira (2009), o corpo vestido tem um significado, no cinema esse sentido é amplificado por outros signos visuais que atuam em conjunto para compor a personagem, sobretudo o rosto, que se constitui como primeiro território de leitura identitária pela câmera.

A caracterização facial, especialmente a maquiagem, participa desse mesmo sistema de negociação entre sujeito, mundo e observador, funcionando como mídia, nos termos de Katz (2008). Nesse sentido, o rosto não é um espaço neutro: ele é atravessado pela cultura, questões simbólicas e de linguagem, que são colocadas como discurso visual. A maquiagem cinematográfica, portanto, atua como dispositivo dramático e identitário, pois imprime

narrativas e estados internos na pele, criando visualmente arquétipos, tensões, pertencimentos e rupturas simbólicas.

Para Bordwell e Thompson (2013), o figurino, em articulação com o cenário, constitui um elemento fundamental da *mise-en-scène*, contribuindo diretamente com o desenvolvimento da narrativa e para a construção dos padrões temáticos do filme. Essa lógica se estende também à maquiagem, entendida pelos autores como uma área intimamente relacionada ao figurino e à encenação, cuja função ultrapassa a correção técnica da imagem cinematográfica. Embora tenha surgido, historicamente, como uma necessidade material para garantir a legibilidade dos rostos nas primeiras películas, a maquiagem passou a desempenhar, ao longo da história do cinema, múltiplas funções expressivas, ampliando suas possibilidades estéticas e narrativas.

No campo da direção de arte, a maquiagem integra o processo de caracterização das personagens como um dispositivo dramático que atua sobre a superfície corporal do ator, em diálogo direto com o figurino. De acordo com Hamburger (2014), o maquiador auxilia na criação, onde irá realizar a maior parte do trabalho de maquiagem. Ele irá gerenciar e recomendar profissionais que possam lhe ajudar em técnicas que não possuem conhecimento ou para manter a rapidez no *set*. Posteriormente, o figurinista irá começar o seu trabalho através do debate em grupo e depois de ler o roteiro. Algumas avaliações serão feitas, tendo em vista o contexto de produção em que serão feitos, nos quais a pesquisa e o aperfeiçoamento serão concluídos nas filmagens.

Segundo Moura (2015), os trabalhadores que atuam com a caracterização tem conhecimento em como criar variadas formas de cabelo e maquiagem para alterar o físico do ator e transformá-lo no personagem. A pele precisa ser ajeitada de uma forma sutil ou composta de uma forma que irá passar alguma doença ou algo semelhante, como olheiras, cicatrizes, etc. Já quanto aos cabelos, há uma série de alternativas de cortes, cores e tamanhos que serão colocados nos atores. É fundamental que o figurinista se comunique com a equipe de maquiagem e cabelo, pois são grupos separados e que são coordenados pelo diretor de arte. Ele que vai unificar a sua concepção visual para a narrativa, e a sua atuação na parte prática e de pesquisa do filme deriva das experiências dos profissionais de caracterização. Se eles tiverem bastante *bagagem*, o diretor de arte não precisará interferir nessas etapas.

Viana e Pereira (2021, p. 11) pontuam que um figurino aponta o lugar do mundo que o personagem está inserido, assim como a estação do ano, sua “idade”, “identidade de gênero da personagem”, profissão, classe social, o qual o contexto e turno onde se passa a cena. A partir dessas discussões, compreende-se que o figurino, em diálogo com a maquiagem, o cabelo e demais elementos da direção de arte, atua como componente central da dramaturgia audiovisual. Portanto, ele organiza informações narrativas, sociais e simbólicas que incidem sobre o corpo da personagem. Inserido na lógica da *mise-en-scène* (Bordwell e Thompson, 2013), ele participa ativamente da construção da narrativa, orientando o espectador sobre a trajetória dos personagens, dos conflitos e das transformações vividas em cena.

#### **4 ANÁLISE FÍLMICA: RESSIGNIFICAÇÕES DO ESTEREÓTIPO DAS BRUXAS A PARTIR DO FILME *WICKED* (2024, DIR: JON M. CHU)**

A análise fílmica proposta neste capítulo parte do percurso teórico desenvolvido nos capítulos anteriores, nos quais foram discutidas as construções históricas, simbólicas e culturais da figura da bruxa. Também foram debatidas as relações entre roupa, figurino, identidade e dramaturgia no audiovisual. Conforme evidenciado no primeiro capítulo, a bruxaria foi historicamente associada a uma linguagem que está ligada à marginalização, controle e demonização do feminino. Isso aconteceu principalmente a partir da Idade Média, quando a figura da bruxa passou a operar como um estereótipo vinculado à alteridade, à ameaça e à transgressão das normas sociais e de gênero. Esses sentidos foram recuperados e fixados ao longo do tempo por meio da literatura, do teatro e, posteriormente, do audiovisual, consolidando imagens estigmatizadas da bruxa como vilã, monstruosa ou moralmente desviante.

Entretanto, como também foi pontuado, a partir da década de 1990, essas representações passam a ser questionadas através do audiovisual, que acompanhou transformações sociais, culturais e políticas relacionadas ao movimento feminista, como também, discussões sobre identidade, diferença e passou a valorizar figuras femininas complexas e com nuances. Nesse contexto, a bruxa deixa de ser apenas um símbolo *do mal* para se tornar uma personagem atravessada por conflitos de identidade, disputas de poder, processos de exclusão e estratégias de resistência.

No segundo capítulo, ao discutir a roupa enquanto prática social, linguagem simbólica, e o figurino como dispositivo narrativo na dramaturgia audiovisual, estabeleceu-se a compreensão de que o corpo vestido opera como meio de produção de sentidos, articulando identidade, diferença e pertencimento. A partir de autores como Hall (2006; 2016), Crane (2006), Oliveira (2009), Hamburger (2014) e Moura (2015), o figurino foi entendido não apenas como elemento estético, mas como parte estruturante da *mise-en-scène*, capaz de comunicar posições sociais, trajetórias e transformações internas das protagonistas ao longo da narrativa.

A análise fílmica baseada no figurino também se apoia em pesquisa documental, incluindo entrevistas com a equipe de produção, materiais de divulgação oficial do filme,

registros audiovisuais de bastidores e textos críticos sobre a obra. Essas fontes são mobilizadas como subsídio para a análise, permitindo contextualizar escolhas estéticas, decisões de direção de arte e estratégias de atualização da figura da bruxa para o audiovisual contemporâneo. Tais dados não substituem a análise fílmica, mas contribuem para ampliar a compreensão dos processos de produção envolvidos na construção visual das personagens.

Diferente da crítica cinematográfica, a análise fílmica é uma ferramenta metodológica que envolve etapas de decomposição de cenas e consequente análise das conexões entre estes elementos decompostos. Para Manuela Penafria (2012, p.2), trata-se “de fazer uma reconstrução para perceber de que modo esses elementos foram associados num determinado filme”. Assim, Penafria (2012, p. 6) destaca especificamente sobre a análise poética, a possibilidade de “uma programação/criação de efeitos” e que pressupõe enumerar as sensações da experiência fílmica, bem como, os modos como esse efeito foi construído.

Segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 23), “analisar um filme é também situá-lo num contexto, numa história. E, se considerarmos o cinema como arte, é situar o filme em uma história das formas fílmicas”. A primeira fase da análise fílmica pressupõe decompor o filme, ou seja, examiná-lo de modo científico. Para Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 15) é “despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente ‘a olho nu’, pois se é tomado pela totalidade”. Já a segunda fase é responsável por determinar conexões entre os componentes que estão separados, para entender como eles se conectam e formam um conjunto de partes, ou apenas algumas cenas.

As dificuldades da análise fílmica são de ordem material e psicológica. A primeira refere-se ao fato que o filme, enquanto objeto de pesquisa audiovisual, não é plenamente apreensível pela análise escrita, porque ela opera por meio da linguagem verbal. Ela não reproduz a totalidade sensorial do filme, que é composto por imagens, sons, ritmo e movimento. Além disso, a própria materialidade da narrativa impõe a necessidade de assistí-la sucessivas vezes, com pausas, retomadas e avanços, a fim de permitir a observação minuciosa de seus elementos constitutivos. Já a segunda está relacionada à memória do analista que é necessariamente falha e seletiva, o que torna fundamental o registro sistemático das observações seguindo eixos previamente definidos. Nesse sentido, conforme apontam Vanoye e Goliot-Lété (1994), a análise exige um distanciamento metodológico em relação à

experiência imediata do espectador, de modo que o filme possa ser decomposto e posteriormente reconstruído de forma crítica e coerente.

A outra dificuldade é que analisar um filme exige uma atitude diferente do espectador comum. A análise fílmica é um trabalho que faz o filme e suas significações se moverem, o que também auxilia o analista a questionar as suas primeiras impressões e a reconsiderar suas pré-noções. As primeiras emoções e impressões são importantes, porque são oriundas da relação com o filme, mas o processo de análise fílmica deve usar esse material bruto para formular e averiguar hipóteses concretas. O enfoque deve ser no *como* o filme produziu determinado efeito, e não no *porquê*, de acordo com Vanoye e Goliot-Lété (1994).

No que concerne à caracterização dos personagens, Vera Hamburger (2014, p. 47) afirma tratar-se de uma etapa importante da direção de arte:

O personagem é o objeto principal da narrativa, o ponto nervoso da história, a ser seguido do início ao fim do filme. Sobre a figura do ator, o figurino e a maquiagem representam a manifestação plástica direta do personagem, desenhando e marcando, visualmente, sua presença diante do público (Hamburger, 2014, p. 47).

Sendo assim, os procedimentos metodológicos da análise fílmica serão aplicados especificamente nos figurinos das personagens *Elphaba* e *Glinda*, compreendidos como aspectos importantes da caracterização do personagem e do material fílmico integrante da *mise-en-scène* (Bordwell e Thompson, 2013); bem como, elementos de representação que suscitam questões ligadas aos estereótipos das bruxas que foram historicamente construídos, além de como esses sentidos foram sendo ressignificados ao longo do tempo no audiovisual, especificamente na contemporaneidade. Os procedimentos metodológicos da análise fílmica serão aplicados especificamente aos figurinos das personagens *Elphaba* e *Glinda*, compreendidos não apenas como elementos da caracterização das personagens, pois articulam sentidos narrativos, simbólicos e culturais. O percurso analítico organiza-se em três etapas complementares: descrição, análise e interpretação (Vanoye e Goliot-Lété, 1994). Elaborando uma contextualização desta metodologia com o filme, parte-se do entendimento de que a narrativa organiza sentidos por meio de escolhas formais e técnicas, como enquadramento, composição, cor, iluminação e figurino, que atuam de maneira articulada na construção da atmosfera fílmica. Já em relação à *mise-en-scène*, a descrição consiste na observação minuciosa dos aspectos visuais do figurino, tais como cores, tecidos, silhuetas, acessórios e

estado de conservação das peças. A análise busca compreender a função desses elementos no interior da narrativa ficcional, articulando figurino, corpo e dramaturgia. Por fim, a interpretação relaciona os dados observados aos sentidos simbólicos e culturais mobilizados pelo filme, especialmente no que se refere à representação da imagem das bruxas na contemporaneidade.

#### **4.1 Descrição: materialidades, visualidades e caracterização do figurino**

As materialidades do figurino constituem um eixo central desta análise, uma vez que os sentidos narrativo e simbólico das personagens são construídos por aspectos que conectam roupas e caracterizações a dimensões culturais, questões identitárias, sociais ou históricas, que serão retomadas para aprofundar análises e interpretações. De acordo com Viana e Pereira (2021), tecidos, texturas, pesos, cortes, volumes, cores, ou mesmo, desgastes são compreendidos como elementos significantes que atuam diretamente na produção de sentido de um figurino em cena. Portanto, ele será analisado não apenas como imagem, mas por suas características materiais que interagem com os corpos das atrizes, com o movimento em cena e com a dimensão de tempo e espaço do filme. Rasgos, sobreposições e alterações no estado das roupas são colocados como marcas narrativas que evidenciam transformações emocionais, conflitos e deslocamentos vividos pelas personagens ao longo da narrativa.

No filme *Wicked* (2024), dirigido por Jon M. Chu, os figurinos de Elphaba e Glinda conseguem transmitir suas personalidades e motivações, ou seja, estão diretamente ligados à narrativa, que propõe uma releitura do universo de *O Mágico de Oz* (1939). Entretanto, o ponto de vista tradicional da narrativa é deslocado para as trajetórias de Elphaba e Glinda, antes de serem conhecidas, respectivamente, como a Bruxa Má do Oeste e a Bruxa Boa do Sul, como já foi mencionado. O enredo acompanha a juventude das duas personagens no mundo de Oz, especialmente durante o período em que frequentam a Universidade Shiz, instituição responsável pela formação intelectual e mágica da elite local. Elphaba nasce com a pele verde, característica que a marca socialmente desde a infância e a coloca em uma posição de alteridade e exclusão. Glinda, por sua vez, é apresentada como uma jovem popular, branca e loira, que é pertencente a uma classe privilegiada, e domina os códigos sociais de aceitação e visibilidade. A relação entre ambas se constrói inicialmente a partir do conflito e da

oposição, mas evolui para uma amizade complexa, atravessada por disputas simbólicas, afetivas e políticas.

No que diz respeito à direção de arte, *Wicked* (2024) apresenta um universo visual marcado por um excesso controlado, no qual o figurino se destaca pela riqueza material e pela variedade formal. A paleta cromática dos trajes é altamente contrastante, com predominância de cores saturadas e simbolicamente marcadas, como verdes profundos, pretos opacos, tons rosados, dourados e nuances claras e luminosas, distribuídas de forma seletiva ao longo do filme. Essa saturação não é homogênea: determinadas personagens e situações apresentam cores mais intensas, enquanto outras recorrem a tonalidades mais fechadas ou dessaturadas.

Os figurinos variam de modo significativo em relação aos tecidos e acabamentos, no qual combinam materiais estruturados e rígidos, que conferem peso visual e rigidez às silhuetas, com tecidos leves, translúcidos e fluidos, que produzem volume e movimento em cena. Algumas diferenças são bastante explícitas nas silhuetas: certas roupas apresentam cortes mais ajustados ao corpo, linhas verticais e pouca ornamentação, enquanto outras recorrem a volumes amplos, saias rodadas, sobreposições, babados, transparências e aplicações decorativas. Os acessórios, como capas, luvas, adornos de cabeça e detalhes metálicos, complementam os trajes e ampliam sua presença visual no enquadramento.

O estado de conservação das peças também varia, com figurinos que aparentam maior desgaste, sobriedade ou rigidez contrastando com roupas visualmente impecáveis, ornamentadas e luminosas. Em conjunto, cenários, objetos e figurinos constroem um mundo fantástico distanciado do realismo cotidiano, no qual cada elemento visual parece obedecer a uma lógica interna própria do universo de Oz, contribuindo para a coerência estética da narrativa.

Concomitante a estrutura de análise deste aspecto material da cena, é fundamental situar como as influências culturais de períodos específicos contribuem para a construção de um determinado tempo histórico e social, que não está diretamente ligado ao ano em que ele foi lançado (2024). Paul Tazewell<sup>2</sup> (2024) é o figurinista (*costume designer*) do filme e cita o contexto temporal da natureza como *período sem período*, que é uma referência para o

---

<sup>2</sup> Paul Tazewell é um premiado figurinista, que foi o primeiro homem negro a vencer a categoria de melhor figurino no Óscar por *Wicked* (2024), tendo trabalhos na televisão, ópera, dança, cinema e teatro. Ele também ganhou um BAFTA de cinema, na categoria melhor figurino, um Critics Choice Awards, um Satellite Awards e um Costume Designers Guild Award, todos na categoria de melhor figurino por seu trabalho em *Wicked* neste ano (2025). Disponível em: <<http://bit.ly/3JCIDEO>>. Acesso em 18 de agosto de 2025.

figurino de Elphaba, em entrevista à *Motion Picture Association*<sup>3</sup> (Thompson, 2024). Ele cita fungos (FIGURA 1), cogumelos, folhas secas e cascas de árvore como guias de textura, porque a natureza não está presa a uma temporalidade específica, além de dialogar com um traço da personagem, que é a sua conexão com os animais e defesa deles, na narrativa. Isso permitiu bordados e relevos orgânicos, camadas e superfícies que revelam detalhes só de perto.

Figura 1 - Textura de Cogumelo do principal vestido de *Elphaba*.



Fonte: Universal Pictures (2024, 31min51seg)

Nesta cena, observa-se que *Elphaba* está colocada em primeiro plano, no centro do enquadramento, onde há o explícito contraste entre o cenário, que está em cores opacas, com o vestido de *Elphaba*, que é preto e marca bastante a sua silhueta. Além disso, temos a personagem cuja pele está na tonalidade verde profundo, além da textura baseada em cogumelos e na natureza. A expressão corporal da personagem mostra que ela ainda está numa fase de autodescoberta e introversão, que é marcada por sua marginalidade na Universidade *Shiz*.

*Paul Tazewell* disse que colocou o figurino de *Elphaba Thropp* em preto como uma cor de assinatura, em entrevista concedida para a *Teen Vogue*<sup>4</sup> (MacGowan, 2024), em parte

<sup>3</sup> O figurinista explicou as suas referências em entrevista concedida em 21 de novembro de 2024 para a Motion Picture Association. Disponível em: <[https://www.motionpictures.org/2024/11/mushroom-couture-wicked-costume-designer-paul-tazewell-on-drawing-inspiration-from-the-natural-world/?utm\\_source=](https://www.motionpictures.org/2024/11/mushroom-couture-wicked-costume-designer-paul-tazewell-on-drawing-inspiration-from-the-natural-world/?utm_source=)>. Acesso em 18 de agosto de 2025.

<sup>4</sup> Entrevista concedida para a Teen Vogue, em 22 de novembro de 2024. Disponível em: <<https://www.teenvogue.com/story/wicked-costume-designer-paul-tazewell-on-creating-elphaba-and-glinda-through-fashion>>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

pelo aceno para o luto de ter perdido a mãe tão cedo. O figurinista relatou que também pensou em outras pessoas jovens vestidas de preto por ser *mais severo* ou afastar as pessoas. Ele também relatou que criou seis chapéus diferentes para a personagem, antes de escolher o definitivo. O estilo de *Elphaba* também é baseado no estilo vitoriano, de 1890, que aparece em texturas (microplissados, ondas e feltros) e silhueta bastante marcada. O microplissado é quase imperceptível de longe, feito de chiffon, criando uma textura delicada e fluida no tecido (FIGURA 2).

Ele é aplicado com um padrão ondulante que é sutil, e de longe, o tecido parece veludo. Só se percebe a riqueza dos detalhes quando se chega mais perto. Tazewell também explicou que se inspirou nas guelras dos cogumelos, que são pregas orgânicas na parte inferior deles, para criar o movimento ondulado no vestido de *Elphaba*, o que dá sofisticação e mistério à roupa. Aqui temos a personagem em contraste com o cenário que possui cores claras, como bege, azul e branco, além dela estar em primeiro plano e está focada pela câmera, diferentes dos outros estudantes da Universidade *Shiz*, que usam o uniforme igual aos outros figurantes. Ou seja, o destaque da cena é *Elphaba*.

Figura 2 - Contraste visual da caracterização de *Elphaba* com outros alunos da Universidade *Shiz*, e com o cenário também.



Fonte: Universal Pictures (2024, 29min4seg)

Os microplissados ajudam a contar a história da trajetória de *Elphaba*, especialmente em sua transição para o clímax do filme, quando ela canta *Defying Gravity* (FIGURA 3). A textura cresce em complexidade conforme ela se liberta e se transforma<sup>5</sup>. Mesmo com uma

<sup>5</sup> Matéria publicada pela FashnFly, em 22 de novembro de 2024. Disponível em: <[https://fashnfly.com/2024/11/paul-tazewell-talks-wicked-costume-design/?utm\\_source=](https://fashnfly.com/2024/11/paul-tazewell-talks-wicked-costume-design/?utm_source=)>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

paleta sóbria (preto e verde), o uso de diferentes tecidos e texturas, como o já citado chiffon, renda e tafetá trazem riqueza e profundidade ao figurino. Isso impede que a personagem pareça *plana* visualmente e reforça sua força e distinção<sup>6</sup> (Marius, 2024). O chapéu *perfeitamente não simétrico*, assim como as texturas citadas buscou personalidade e leitura de personagem ao se aproximar da câmera<sup>7</sup> (Mcellin, 2025).

Figura 3 - Clímax da narrativa, onde *Elphaba* canta *Defying Gravity*.



Fonte: Universal Pictures (2024, 141min0seg)

O estilo de *Elphaba* também é inspirado na Bruxa Má do Oeste, interpretada em “O Mágico de Oz”, de 1939, por Margaret Hamilton. Na cena, *Elphaba* está no meio do enquadramento, sua cor e caracterização não possui alto contraste com o cenário, que também está em um tom de verde profundo, do castelo do Mágico de Oz, que fica na cidade das Esmeraldas, o que denota uma proximidade entre ela e esse ambiente. *Glinda* está num plano aberto, pois o clímax do final do filme é de *Elphaba*, e percebemos que toda a atenção que *Glinda* possui não está presente aqui.

Tazewell também se inspirou na virada do século retratada no livro *O Mágico de Oz*, de L. Frank Baum e na versão em filme de 1939, segundo entrevista à revista *Vogue* (Marius,

<sup>6</sup> Entrevista concedida para a *Vogue US* e traduzida para a *Vogue Brasil* em 17 de novembro de 2024. Disponível em: <[https://vogue.globo.com/moda/noticia/2024/11/wicked-figurinos-filme.ghtml?utm\\_source=](https://vogue.globo.com/moda/noticia/2024/11/wicked-figurinos-filme.ghtml?utm_source=)>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

<sup>7</sup> Matéria publicada pela Ian Drummond Vintage. Disponível em: <[https://iandrummondvintage.com/blogs/fashion-history/wicked-2024-costume-design-by-paul-tazewell?srltid=AfmBOopCJQ6QuoPOSbTbPOffvb9rvd2wv\\_hZiLs8IV3nQPrB-jauUAmK&utm\\_source=](https://iandrummondvintage.com/blogs/fashion-history/wicked-2024-costume-design-by-paul-tazewell?srltid=AfmBOopCJQ6QuoPOSbTbPOffvb9rvd2wv_hZiLs8IV3nQPrB-jauUAmK&utm_source=)>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

2024), em que o universo literário de Baum representa o início do século XX e faz *explodir* essas qualidades em linguagem cinematográfica ao mesmo tempo em que presta homenagem ao imaginário visual de *O Mágico de Oz* (1939). Para Glinda, Tazewell escolheu a linhagem *fada-princesa*, de acordo com matéria do site *Essence*<sup>8</sup> (Wright, 2024), cuja representação idêntica também está no filme de 1939, mas, na versão do filme de 2024, temos Ariana Grande interpretando Glinda (FIGURA 4).

A silhueta dela dialoga com o desenho etéreo e cintilante da versão clássica, reinterpretada em peças de alta-costura. O vestido principal, que a personagem usa no início do filme, é rosa, com referência às bolhas de sabão (*bubble dress*), tem engenharia de modelagem e aplicações minuciosas, com referência à espiral de *fibonacci*, que estão nas camadas de cone de nylon torcidos em tamanhos variados, dando a sensação de algo etéreo. Glinda está no centro do enquadramento, com seu vestido destaque e com um contraste alto com a terra dos *Munchkins* (Munchkinland). Além disso, a expressão da personagem é de felicidade, no qual a cor rosa chama atenção, além da leveza e simpatia que o vestido transmite para o espectador.

Figura 4 - Vestido principal de Glinda em *Wicked* (2024).



Fonte: Universal Pictures (2024, 3min45seg)

O vestido também tem bordados de bolhas, e foram usadas mais de 20.000 miçangas em sua costura. Portanto, observa-se que a criação de identidades visuais dos personagens está fundamentada em escolhas estéticas que refletem questões sociais e comportamentais, no

<sup>8</sup> Entrevista concedida para a *Essence* em 2 de dezembro de 2024. Disponível em: <[https://www.essence.com/fashion/paul-tazewell-wicked-costume-design-interview/?utm\\_source=](https://www.essence.com/fashion/paul-tazewell-wicked-costume-design-interview/?utm_source=)>. Acesso em 02 de setembro de 2025.

qual Glinda é apresentada de uma forma mais *feminina* e Elphaba remete à natureza. Algumas dessas referências conceituais complementam o entendimento sobre as concepções dos figurinos na narrativa ficcional que está sendo analisada, assim como a função do figurinista e do figurino a partir do roteiro, em relação ao figurinista fornecer várias sugestões, e também perguntar pelas indicações do diretor e diretor de arte. Na hierarquia da produção cinematográfica, o figurinista está abaixo do diretor de arte, portanto, ele precisa considerar as observações do diretor e do diretor de arte, mesmo que ele já tenha algumas ideias. Ele irá reconsiderá-las, e só então, o figurino será criado, segundo Moura (2015).

Assim teremos o entendimento mais amplo da relação entre moda, identidade feminista e bruxaria em *Wicked*. Bordwell e Thompson (2013, p. 218) afirmam que geralmente o figurino é utilizado de acordo com o cenário.

Tendo em vista que normalmente, o cineasta deseja dar ênfase às figuras humanas, o cenário pode fornecer um fundo mais ou menos neutro, enquanto o figurino ajuda a destacar as personagens. Nesse caso, o design de cores é particularmente importante (Bordwell e Thompson, 2013, p. 218).

A cena (FIGURA 5) mostra o primeiro contato visual entre Glinda e Elphaba na Universidade Shiz, diante de colegas uniformizados. O enquadramento coloca ambas em destaque central, cercadas por um fundo arquitetônico que remete a uma estética híbrida (fantasia e pastiches, como o mourisco e italiano<sup>9</sup>) (Cochran, 2024). O cenário é neutro, reforçando a centralidade dos corpos e do vestuário. Glinda veste um conjunto composto por blazer e saia estruturados, confeccionados em tecido de aparência encorpada, com padronagem de listras diagonais em tons de cinza e rosa claro. A silhueta é marcada por cortes precisos, cintura ajustada e comprimento da saia logo abaixo dos joelhos, remetendo a uma estética de disciplina e refinamento.

O figurino é complementado por botões dourados posicionados de forma assimétrica no lado direito do blazer, além de acessórios que reforçam a coerência visual do traje, como um chapéu pequeno em tom rosa claro, luvas brancas, sapatos oxford de salto médio nas mesmas tonalidades do conjunto e uma bolsa transversal rosa. As peças apresentam-se em perfeito estado de conservação, sem sinais de desgaste, evidenciando cuidado, ordenação e

---

<sup>9</sup> Detalhes da cenografia do filme se encontram em matéria de 17 de setembro de 2024, da Architectural Digest. Disponível em: <[https://www.architecturaldigest.com/story/how-the-sets-of-the-new-movie-wicked-venture-off-the-beaten-yellow-brick-road?utm\\_source=](https://www.architecturaldigest.com/story/how-the-sets-of-the-new-movie-wicked-venture-off-the-beaten-yellow-brick-road?utm_source=)>. Acesso em 22 de agosto de 2025.

pertencimento institucional. Em contraste, Elphaba surge vestida integralmente de preto, com um figurino composto por peças de linhas mais rígidas e estrutura menos ornamental. Os tecidos apresentam textura aparente e acabamento opaco, criando superfícies visuais irregulares que dialogam com referências orgânicas, como cascas de árvores, fungos e folhas.

A silhueta é verticalizada e menos marcada, com caimento mais pesado, o que confere maior densidade visual ao corpo da personagem. Diferentemente de Glinda, o figurino de Elphaba não inclui acessórios visíveis, concentrando a atenção na materialidade do tecido e na forma do traje. A tonalidade escura das roupas, associada à pele verde da personagem, intensifica o contraste cromático não apenas entre as protagonistas, mas também em relação ao conjunto dos personagens ao fundo, ampliando a sensação de deslocamento visual de Elphaba no espaço da cena. Sua pele verde intensifica o contraste cromático entre as personagens e o que as suas diferentes personalidades agregam à narrativa.

Figura 5 - Cena de *Wicked*, em que o figurino das protagonistas se destaca em relação ao cenário e aos outros personagens.



Fonte: Universal Pictures (2024, 16min58seg)

Além disso, esta cena corresponde ao primeiro contato visual entre *Glinda* e *Elphaba* na Universidade Shiz, em um espaço coletivo ocupado majoritariamente por estudantes uniformizados, em azul. O enquadramento é frontal e em plano aberto, permitindo a visualização integral dos corpos das protagonistas, posicionadas no centro da composição. Ambas estão envoltas por um grupo numeroso de personagens secundários, dispostos de maneira quase simétrica, o que cria um efeito de moldura humana ao redor das duas figuras

centrais. Essa organização espacial contribui para destacar visualmente as protagonistas em relação ao conjunto, reforçando sua centralidade narrativa desde o primeiro encontro.

A composição cromática da cena evidencia um contraste nítido entre os figurinos das protagonistas e o vestuário dos demais personagens. Os estudantes ao fundo utilizam uniformes em tons predominantemente azulados e acinzentados, com pouca variação cromática, criando uma base visual relativamente homogênea. Esse fundo cromático atua como elemento de neutralização, permitindo que os figurinos de *Glinda* e *Elphaba* se destaquem com maior intensidade no quadro. A iluminação é uniforme e difusa, típica de uma cena externa diurna, sem contrastes acentuados de sombra, o que favorece a leitura clara das cores, texturas e volumes das roupas.

Já na cena seguinte (FIGURA 6), as protagonistas aparecem no baile da *Ozdust* (uma discoteca), cercadas por outros personagens vestidos em trajes festivos. O contraste visual é imediatamente perceptível: o figurino de *Elphaba* (preto, com textura orgânica) se opõe ao de *Glinda* (cor rosa, com textura de pétala de rosa). A luz azulada que permeia o espaço intensifica esse contraste, acentuando o caráter simbólico das duas.

Figura 6 - Cena do baile da *Ozdust* em *Wicked*, nos quais os figurinos contrastantes de *Glinda* e *Elphaba* evidenciam suas identidades visuais em meio ao ambiente festivo.



Fonte: Universal Pictures (2024, 74min50seg)

O vestido de *Elphaba* reforça a conexão da personagem com a defesa dos animais e da natureza, ao mesmo tempo em que a posiciona fora da lógica estética da festa, já que todos ao redor vestem cores mais vivas e chamativas. O chapéu pontudo, referência direta às

imagens clássicas de ficção da bruxaria, funciona como marcador identitário, ligando-o à tradição de *O Mágico de Oz* (1939) e ao estereótipo das bruxas (Azambuja e Gomes, 2025a), mas atualizado com uma camada de densidade dramática. A cor preta serve para destacá-la no cenário, sendo também uma cor associada ao outro, ao diferente, marcando a alteridade que a personagem carrega.

No enquadramento acima, temos lado a lado duas identidades visuais que se constroem em oposição: a natureza sombria e resistente de Elphaba *versus* a idealização cintilante de Glinda. Podemos observar que esse contraste reforça a dramaturgia da narrativa: o encontro entre diferença e privilégio, marginalidade e centralidade, resistência e aceitação social. Do ponto de vista da análise poética (Penafria, 2012), o efeito buscado é de choque sensorial, pois o espectador percebe, antes mesmo da fala, que há uma tensão latente entre as personagens, construída pelo figurino.

Em grandes cenas, o departamento de figurinos do filme utilizava da mão-de-obra de cento e quarenta pessoas, de acordo com matéria do *New Yorker*<sup>10</sup> (Helfand, 2024). Tazewell disse que cada alfaiate do setor tinha uma equipe de bordadeiros e assistentes. No grupo de bordadeiros, havia tanto os bordadeiros de máquina, como os bordadeiros de mão. Havia um tecelão, além de costureiros que usavam a máquina de tricotar, e outros que faziam à mão, como também fabricantes de cintos, jóias e armeiros para os guardas do filme, e uma equipe inteira de modelistas. A coroa de Glinda e os sapatos de cristal de Nessarose (irmã de Elphaba) foram impressos em 3D e foram cortados à laser. O corpete de um dos vestidos de Ariana Grande levou duzentas e vinte e cinco horas para ficar pronto, com o valor de vinte mil dólares. Peças de conjunto único tinham quantidade de trajes suficiente para encher um armazém. Além disso, Tazewell projetou trajes em C.G.I<sup>11</sup> para animais.

Na cena ilustrada a seguir (FIGURA 7), a caracterização de *Elphaba* articula de forma integrada figurino, cabelo, maquiagem e fotografia, compondo uma visualidade que reforça a construção da sua identidade em um momento específico da narrativa. As micro tranças

---

<sup>10</sup> Entrevista concedida para o *The New Yorker*, em 16 de dezembro de 2024. Disponível em: <[https://www.newyorker.com/magazine/2024/12/23/with-a-clip-clip-here-sewing-up-oz-for-wicked?utm\\_source=](https://www.newyorker.com/magazine/2024/12/23/with-a-clip-clip-here-sewing-up-oz-for-wicked?utm_source=)>. Acesso em 01 de setembro de 2025.

<sup>11</sup> C.G.I significa em inglês “Computery Generated Imagery”, ou em tradução livre, “Imagens Geradas por Computador. Disponível em: <[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Imagens\\_geradas\\_por\\_computador](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Imagens_geradas_por_computador)>. Acesso em 01 de setembro de 2025.

longas, incorporadas à personagem por sugestão de *Cynthia Erivo*<sup>12</sup> (Tangcay, 2024), apresentam uma textura marcada e um volume controlado, que dialoga diretamente com a iluminação de baixa intensidade e com a paleta cromática predominantemente escura do ambiente. A direção de fotografia privilegia tons quentes e sombreados, com incidência lateral de luz que cria contrastes sutis sobre a pele verde da personagem, fazendo com que as tranças absorvam e reflitam a luz de maneira irregular, acentuando o relevo e o movimento dos fios. Esse efeito contribui para uma imagem menos homogênea e mais orgânica, em consonância com a posição marginal que *Elphaba* ocupa naquele espaço diegético.

Do ponto de vista da direção de arte, o figurino de *Elphaba*, que no geral é composto por tecidos opacos, de caimento estruturado e tonalidades escuras, estabelece um contraste com os elementos cenográficos ao fundo, que apresentam texturas ornamentais e acabamento envelhecido. As ombreiras angulares reforçam linhas rígidas e ascendentes na silhueta da personagem, conferindo-lhe uma presença visual mais imponente e, ao mesmo tempo, deslocada do padrão feminino suavizado que predomina em outras personagens do filme, incluindo *Glinda*. As botas de salto, que aumentam progressivamente ao longo da narrativa, já se insinuam como extensão do corpo e do poder da personagem, influenciando sua postura e seu modo de ocupar o espaço cênico.

Erivo perguntou ao diretor Jon M. Chu se a *Elphaba* poderia ter micro tranças no cabelo, porque ele ainda teria movimento e o comprimento longo, além de ser uma textura diferente do que se veria tradicionalmente nos palcos da versão em musical, já que a personagem é constantemente representada com o cabelo longo e ondulado. Ela também relatou que foi uma conexão direta entre ela, como uma mulher negra, e *Elphaba*, como uma mulher negra. A personagem também têm unhas longas como a da atriz, pois também seria uma forma de ambas se *conectarem*. Erivo também se inspirou nas unhas da Bruxa Má do Oeste do filme “O Mágico de Oz”, de 1939, já que viu um cartaz com ela no Museu da Academia de Artes Dramáticas, com as unhas grandes. As unhas da personagem se tornam mais escuras de acordo com o aumento dos seus poderes.

---

<sup>12</sup> Entrevista concedida à Variety, em 17 de dezembro de 2024. Disponível em: <<https://variety.com/2024/artisans/news/cynthia-erivo-micro-braids-elphaba-so-that-wicked-could-honor-black-women-1236251657/>>. Acesso em 27 de agosto de 2025.

Figura 7 - Elphaba com suas micro tranças.



Fonte: Universal Pictures (2024, 78min1seg)

A atriz desejou que a sua pele fosse realmente pintada de verde, e não que adicionasse a cor na pós-produção. A profissional responsável por esse processo foi a maquiadora, cabeleireira e designer de próteses Frances Hannon, que ficou com o desafio de achar a tonalidade certa para a pele de Erivo. Junto à maquiadora pessoal da atriz, elas trabalharam para achar um tom que complementasse a beleza e maquiagem de Erivo, para fazê-la parecer naturalmente verde. A solução encontrada foi misturar uma base de sombra descontinuada com amarelo neon. O fabricante de maquiagem e desenvolvedor britânico David Stoneman recriou o produto e desenvolveu também um *primer* para que a maquiagem não saísse nas roupas de Tazewell e também na atriz Ariana Grande, intérprete de Glinda. O tom de verde nunca muda no decorrer do filme.

Na cena inicial ambientada na Terra dos *Munchkins* (*Munchkinland*) (FIGURA 8), o figurino de *Glinda* é construído como um dispositivo central de encantamento visual, articulando-se de maneira precisa com a direção de arte e com as escolhas da direção de fotografia. O vestido apresenta uma silhueta ampla e volumosa, estruturada a partir de camadas sobrepostas de tecidos leves, como organza e seda, que conferem fluidez e transparência ao movimento da personagem. Os bordados minuciosos e aplicações delicadas distribuem-se de forma homogênea ao longo do corpete e da saia, criando uma superfície ornamental contínua que capta a luz de maneira difusa. A presença de elementos decorativos inspirados em formas orgânicas, como borboletas e padrões circulares, reforça a ideia de

leveza e suspensão, segundo *Tazewell*, em consonância com a proposta etérea da personagem nesse momento da narrativa. *Ian Frazer Wallace* foi o alfaiate que ajudou *Tazewell* na realização da maior parte do figurino de *Glinda*.

Figura 8 - Vestido de Glinda no início do filme.



Fonte: Universal Pictures (2024, 5min13seg)

A direção de fotografia potencializa essas características ao empregar uma iluminação de alta exposição, com predominância de luz natural e difusa, que suaviza sombras e intensifica o aspecto translúcido dos materiais. O brilho sutil do vestido é resultado direto da interação entre o tecido iridescente e a incidência luminosa, produzindo variações cromáticas que se transformam conforme Glinda se desloca em cena. Esse efeito visual dialoga diretamente com o conceito das bolhas que atravessam a sequência, tanto como elemento cenográfico quanto como metáfora visual da personagem, que se mantém protegida e elevada em relação ao espaço que ocupa.

No âmbito da direção de arte, o figurino de *Glinda* estabelece um contraste calculado com o ambiente e com os figurantes de *Munchkinland*. Enquanto os habitantes locais vestem roupas de cores terrosas, texturas opacas e acabamento artesanal, o vestido da personagem se destaca por sua aparência refinada, luminosa e visualmente intacta, sem marcas de desgaste ou uso. Essa diferença material e estética posiciona *Glinda* como uma figura externa àquele coletivo, reforçando sua condição de personagem idealizada, quase alegórica, cuja imagem se aproxima mais de um símbolo idealizado do que de uma presença cotidiana. A tiara que

acompanha o figurino, com acabamento delicado e desenho ascendente, prolonga visualmente a verticalidade da silhueta e contribui para a leitura de uma personagem que ocupa um lugar de destaque e centralidade no enquadramento.

Dessa forma, a cena evidencia como o figurino, em articulação com a fotografia e a composição do espaço, constrói visualmente a imagem inicial de *Glinda* como uma figura associada à pureza, à leveza e à idealização feminina. Essa caracterização não apenas introduz a personagem na narrativa, mas também estabelece um ponto de partida visual que será tensionado ao longo do filme, à medida que sua identidade se complexifica e se distancia dessa representação inicial quase etérea

Na cena ambientada na Universidade Shiz (FIGURA 9), o uniforme escolar funciona como um importante elemento de organização visual e simbólica do espaço diegético, articulando-se de maneira precisa com a direção de arte e com as escolhas da direção de fotografia. Tazewell usou uniformes parecidos com os de colégios internos. Ele queria que os estudantes mantivessem um certo individualismo, moldando o uniforme a si, portanto, cada um usa de maneira diferente. Alguns usam o blazer da escola sob medida, e outros com ele cortado na cintura, ou o blazer listrado com calça ou saia. É evidenciado pelos uniformes que o ambiente está dentro de um modelo normativo rígido.

Figura 9 - Primeiro vestido que Glinda usa na Universidade Shiz.



Fonte: Universal Pictures (2024, 16 min9seg)

O figurino de Glinda se destaca nesse conjunto por meio da escolha de um terno composto por blazer e saia de linhas bem definidas, confeccionado em tecido de padronagem

lustrada, com acabamento refinado e caimento preciso. A silhueta é marcada por cintura delineada e ombros levemente estruturados, o que confere à personagem uma aparência ordenada e visualmente controlada. O conjunto é complementado por acessórios discretos, como a bolsa de mão e o chapéu em tonalidade clara, que reforçam a coerência estética do traje e sua adequação às normas institucionais de Shiz. Diferente de outros estudantes, cujos uniformes apresentam sinais de uso ou adaptações mais evidentes, o traje de Glinda mantém-se visualmente intacto, sem marcas de desgaste, o que acentua sua imagem de conformidade e pertencimento à Universidade.

A direção de fotografia colabora para essa leitura ao empregar uma iluminação homogênea e frontal, que assegura a nitidez dos tecidos e das linhas de corte, destacando a regularidade formal do figurino. Nos planos médios e abertos, Glinda é frequentemente posicionada em destaque em relação ao grupo, com o fundo composto por estudantes vestidos em tons frios e discretos. Essa composição e organização cromática contribui para que seu traje se sobressaia sem romper com o padrão visual do ambiente, reforçando a ideia de que a personagem encarna o ideal normativo da instituição de forma exemplar.

Sendo assim, o figurino de Glinda na Universidade Shiz não apenas a insere no espaço acadêmico, mas também visualiza sua adesão aos códigos sociais e estéticos que regem aquele ambiente. Em contraste com personagens que tensionam ou desviam dessas normas, sua aparência ordenada e cuidadosamente ajustada funciona como extensão de sua postura social, antecipando conflitos futuros entre conformidade, identidade e poder que atravessam a narrativa.

Na cena seguinte (FIGURA 10), ambientada no Baile da *Oz Dust*, Glinda surge usando um vestido de flor que se distingue visualmente de todos os trajes dos demais estudantes presentes. O vestido possui um volume de base ajustada no tronco e ampla expansão a partir da cintura, formando uma silhueta em “A” com forte presença cenográfica. O tecido principal é organza e tule em camadas, criando um efeito de leveza, transparência e movimento, com pétalas sobrepostas em diferentes tons de rosa, coral e pêssego, que constroem visualmente a ideia de uma flor em desabrochar. *Tazewell* utilizou como referência uma rosa que encontrou em um banco de rosas no Regent’s Park, em Londres.

Figura 10 - Cena em que Glinda usa o vestido de flor na Oz Dust.



Fonte: Universal Pictures (2024, 75min27seg)

O vestido tem textura de pétalas e tem um efeito *ombré*, ou seja, de mistura de cores. O corpete do vestido é estruturado e molda o torso de Glinda de maneira firme e ereta, enquanto a superfície do busto apresenta pregas e aplicações têxteis que convergem para o centro do corpo, enfatizando o eixo frontal da personagem. A transição entre o tronco e a saia é marcada por um efeito de irradiação das pétalas, que partem do centro do vestido e se expandem para fora, criando uma sensação de movimento contínuo mesmo quando o corpo está relativamente imóvel. O acabamento das camadas inferiores é irregular e orgânico, simulando a forma natural das flores.

As mangas são volumosas e construídas a partir do mesmo material translúcido do vestido, posicionadas de maneira elevada nos ombros, o que amplia visualmente a linha superior do corpo e contribui para uma presença mais imponente dentro do enquadramento. O figurino não apresenta mangas longas, deixando os braços expostos, o que reforça a leveza do conjunto e favorece a leitura dos gestos da atriz. O vestido é complementado por luvas longas em tom semelhante ao do vestido, que recobre os braços até acima do cotovelo, funcionando como uma extensão cromática do traje e criando continuidade visual entre pele e tecido. O cabelo de Glinda está preso em um rabo de cavalo alto e liso, o que mantém o pescoço e o colo livres, permitindo que a estrutura do figurino seja plenamente visível. A maquiagem acompanha a paleta suave do figurino, com tons rosados e acabamento luminoso, sem

competir com a exuberância da roupa. O conjunto cria uma imagem visualmente coesa, em que cabelo, maquiagem e figurino atuam como um único sistema estético.

Em contraste, Elphaba aparece na mesma cena vestindo um traje escuro, de silhueta mais vertical e contida, composto por tecidos opacos, predominantemente pretos, com corte mais ajustado ao corpo e pouca expansão volumétrica. O figurino de Elphaba inclui um vestido preto estruturado e chapéu pontudo, que criam linhas rígidas e uma presença visual mais austera. Enquanto Glinda ocupa espaço através do volume e da leveza, Elphaba se define pela verticalidade, pelo fechamento do corpo e pela densidade dos materiais.

Nesse contexto visual, o vestido de Glinda se destaca não apenas pela cor, mas sobretudo por sua materialidade, textura e volume, rompendo com o código de vestimenta do ambiente acadêmico. O tecido leve e translúcido contrasta com os tecidos mais estruturados dos uniformes, e a silhueta expansiva rompe com a lógica de contenção corporal predominante no espaço. A personagem, assim, torna-se o centro visual da cena, tanto pela iluminação quanto pela construção do figurino, que amplia sua presença no quadro e a diferencia radicalmente dos demais corpos em cena. A cena estabelece, portanto, uma organização visual clara: uniformes como base de padronização, variações individuais dentro desse padrão e a ruptura total representada pelo figurino de Glinda, que se impõe como um objeto visual autônomo dentro do espaço.

#### **4.2 Análise: o figurino com função narrativa e dramática**

A análise poética, conforme sistematizada por Manuela Penafria (2012) a partir das proposições de Wilson Gomes, compreende o filme como uma construção estética orientada à produção de efeitos específicos no espectador, deslocando o foco exclusivo do conteúdo narrativo para os modos sensíveis e emocionais pelos quais a obra se realiza. Nessa perspectiva, o filme é entendido como uma programação de efeitos que se manifestam por meio de sensações, sentimentos e sentidos, ativados pela articulação estratégica de elementos visuais e sonoros, tais como enquadramento, composição cromática, figurino, iluminação, ritmo e trilha sonora.

Os efeitos decorrentes da análise poética não se limitam à identificação formal desses elementos, mas envolvem a compreensão de como eles operam conjuntamente para produzir

experiências afetivas e simbólicas no processo de recepção fílmica. Penafria (2012) destaca que o procedimento metodológico da análise poética parte, inicialmente, do reconhecimento dos efeitos provocados pela experiência do visionamento, como empatia, estranhamento, identificação, tensão ou comoção, para, em seguida, realizar o percurso inverso em direção às estratégias de construção desses efeitos no interior da obra. Trata-se, portanto, de uma abordagem que privilegia a relação entre forma e experiência, permitindo compreender o cinema como linguagem sensível e expressiva.

A análise poética é importante porque seus efeitos predominantes estão no campo das emoções e sentimentos. Nesse contexto, o figurino assume papel central como operador poético, pois contribui para a criação de atmosferas, para a construção de identidades visuais e para criar um vínculo entre personagem e espectador. As escolhas cromáticas, as texturas dos materiais e as transformações visuais ao longo da narrativa não apenas informam aspectos diegéticos, mas produzem efeitos simbólicos que reforçam conflitos internos, trajetórias de exclusão e processos de afirmação de identidade.

Dessa forma, os efeitos decorrentes da análise poética permitem compreender o filme não apenas como um texto a ser interpretado racionalmente, mas como uma experiência estética que convoca o espectador a sentir, perceber e se posicionar diante das imagens. Ao evidenciar a intencionalidade estética por trás da organização dos elementos fílmicos, essa abordagem contribui para uma leitura mais aprofundada do filme. Assim, considera-se sua especificidade enquanto linguagem audiovisual e amplia as possibilidades interpretativas no campo da análise fílmica.

No caso de Elphaba Thropp, em *Wicked*, o figurino evidencia tensões que estão conectadas aos conceitos de Hall (2016) e Silva (2014), no que diz respeito à identidade e diferença. Para Hall (2016), as identidades são produzidas na linguagem e são concebidas em relação ao outro. Elas são atravessadas por sistemas de representação que restringem quem pertence e quem é excluído. Silva (2014) enfatiza que a diferença não é natural, e sim construída socialmente, como mecanismo de hierarquização e poder. O figurino de Elphaba, ao não se alinhar aos códigos do que é dominante em relação à moda em Oz, que é marcada pela exuberância, ornamentação e performatividade (Butler, 2013) do feminino, pontua a diferença visualmente na narrativa, posicionando a personagem como corpo desviante dentro da ordem simbólica vigente.

A caracterização de Elphaba é marcada, desde o início, por uma paleta cromática predominantemente escura, com destaque para o preto e o verde profundo nas suas roupas, que dialoga diretamente com sua pele verde. As formas de suas roupas tendem à sobriedade, com tecidos mais estruturados e menos ornamentação, o que visualmente reforça sua posição de deslocamento social e sua recusa (FIGURA 11), ainda que involuntária, dos códigos normativos de feminilidade e beleza presentes em Oz. Nessa cena, que é ambientada na Universidade Shiz, a encenação visual de Elphaba intensifica seu deslocamento simbólico por meio do enquadramento e da composição do espaço. A personagem é posicionada em um plano médio que a isola do conjunto, ainda que fisicamente inserida no mesmo espaço que os demais estudantes. A câmera mantém certa distância e evita um enquadramento que a integre de forma harmoniosa ao grupo, o que reforça a sensação de estranhamento e marginalização, produzindo um efeito que tira o afeto por Elphaba no espectador.

Figura 11 – Contraste visual da caracterização de *Elphaba* com o cenário e os demais estudantes da Universidade *Shiz*.



Fonte: Universal Pictures (2024, 17min01seg)

A composição cromática acentua esse efeito ao estabelecer um contraste evidente entre a paleta escura de Elphaba, dominada por pretos opacos e verdes profundos, e os tons mais claros e uniformes do ambiente acadêmico e das demais personagens. O verde de sua pele, longe de ser suavizado, é reforçado visualmente pelo figurino, funcionando como um marcador constante de diferença. Segundo a análise poética, esse recurso não apenas informa,

mas afeta: a repetição cromática gera um efeito de permanência do conflito identitário, que acompanha a personagem mesmo quando ela permanece em silêncio.

A iluminação contribui bastante para essa composição. Elphaba é iluminada de forma menos difusa, com sombras mais marcadas sobre o rosto e o corpo, o que confere densidade dramática à sua presença e reforça a leitura de introspecção e resistência. Diferentemente de uma iluminação que busca homogeneizar o espaço, aqui a luz atua como elemento narrativo. Ou seja, ela aprofunda a percepção do espectador sobre a posição da personagem dentro daquele universo social.

Na cena seguinte (FIGURA 12), os óculos de Elphaba operam como um elemento central da caracterização, articulando-se de maneira precisa com a direção de arte e com as escolhas da direção de fotografia. O acessório possui armação arredondada, de linhas finas e acabamento fosco, em tonalidade escura, que contrasta suavemente com a pele verde da personagem, sem gerar brilho excessivo sob a iluminação natural do ambiente externo. A leve assimetria do objeto, perceptível sobretudo nesse plano médio e fechado, rompe com a regularidade geométrica esperada de um acessório utilitário, sugerindo visualmente deslocamento e inadequação às normas estéticas vigentes em Oz. O óculos também remete ao símbolo do infinito, que por sua vez está relacionado às músicas *Unlimited* e *Defying Gravity*, que são centrais no amadurecimento e libertação da personagem.

Figura 12 – Óculos de Elphaba.



Fonte: Universal Pictures (2024, 15min49seg)

Do ponto de vista da composição, a direção de fotografia privilegia uma iluminação difusa e frontal, típica de cenas diurnas em espaço aberto, que garante a legibilidade dos traços faciais e expressões de Elphaba, além de evidenciar a transparência das lentes. Elas não distorcem completamente o olhar sobre a personagem, mas introduzem uma camada sutil de mediação entre seu rosto e o espectador, criando uma sensação de distanciamento e introspecção. A câmera frequentemente se posiciona em eixo frontal, em que Elphaba é centralizada no enquadramento, enquanto os figurantes ao fundo, vestidos em uniformes de tons azulados e visualmente padronizados, aparecem levemente desfocados. Esse contraste reforça a singularidade visual da personagem e isola sua figura no espaço coletivo.

Na lógica da direção de arte, os óculos funcionam como extensão do figurino e da construção simbólica da personagem, dialogando com a sobriedade cromática de suas roupas e com a ausência de ornamentos decorativos. Enquanto os demais estudantes apresentam acessórios que seguem uma lógica de repetição e homogeneidade, o acessório de Elphaba se destaca pela diferença formal e pelo desenho não convencional. Essa escolha contribui para a leitura da personagem como intelectualizada, observadora e emocionalmente protegida, sugerindo que o acessório atua como uma espécie de filtro entre ela e o mundo ao seu redor. A retirada dos óculos após a sequência musical de *Popular* (por Glinda) marca uma inflexão visual significativa na trajetória da personagem.

A ausência do acessório expõe diretamente o olhar de Elphaba à câmera, reduzindo a sensação de mediação e intensificando sua presença cênica. Esse gesto simples, mas carregado de sentido, sinaliza uma transformação interna que antecede mudanças mais evidentes em sua caracterização futura. A direção de fotografia acompanha essa transição ao favorecer enquadramentos que valorizam o rosto descoberto, reforçando a ideia de que a personagem passa a se afirmar visualmente sem o recurso de proteção simbólica representado pelos óculos. Assim, o acessório não apenas caracteriza Elphaba em seu estágio inicial, mas participa ativamente da narrativa visual de amadurecimento e deslocamento que culmina na construção da imagem da Bruxa Má do Oeste.

Em contraste, a chegada de Glinda à Universidade Shiz (FIGURA 13) é construída a partir de uma lógica visual de centralidade e espetáculo. O enquadramento privilegia um plano aberto e movimento que acompanha sua entrada triunfal. Logo, ela é colocada no centro da composição, o que orienta o olhar coletivo, tanto dos personagens quanto do espectador,

para ela. Esse posicionamento no espaço cria um efeito imediato de destaque e autoridade simbólica.

Figura 13 - A chegada de Glinda na Universidade Shiz, e a sua conformidade com a feminilidade vigente e aceita em Oz.



Fonte: Universal Pictures (2024, 13min25seg)

A composição cromática de seus figurinos, marcada por tons claros, rosados e luminosos, dialoga diretamente com a iluminação suave e difusa que envolve a personagem. Ao contrário de Elphaba, Glinda é banhada por uma luz que minimiza sombras e cria uma aparência etérea, quase idealizada. Esse tratamento visual reforça sua associação com valores como leveza, pureza e aceitabilidade social, operando como um signo de pertencimento pleno ao universo simbólico de Oz.

O figurino desempenha papel central nesse efeito poético. O *bubble dress*, assim como seus demais vestidos volumosos e ornamentados, não apenas intensifica sua presença em cena, mas transforma o corpo de Glinda em uma mulher que chama atenção por onde passa. A roupa amplia seus gestos, ocupa o espaço e se impõe como extensão de seu status social, evidenciando aquilo que Crane (2006) aponta como a capacidade da roupa de afirmar e legitimar identidades sociais. A estratégia visual do filme faz com que o espectador não apenas compreenda racionalmente o privilégio da personagem, mas o sinta, por meio do deslumbramento produzido pela imagem de Glinda.

A oposição entre Elphaba e Glinda, portanto, não se constrói apenas em nível narrativo, mas sobretudo por meio de uma estratégia poética que articula forma e afeto.

Conforme Penafria, a análise poética permite identificar como os efeitos emocionais, como empatia, estranhamento e admiração, são cuidadosamente produzidos pela organização dos meios cinematográficos. Em *Wicked*, o figurino, aliado ao enquadramento, à cor e à iluminação, atua como um dos principais vetores dessa produção de sentido. Enquanto Elphaba é visualmente associada à contenção, à sombra e ao contraste, Glinda é construída como excesso, luz e expansão. Essas escolhas não apenas diferenciam as personagens, mas orientam a experiência do espectador, preparando o terreno para a posterior subversão dessas categorias ao longo da narrativa.

Observações preliminares e complementares em relação à análise permitem compreender as cenas apresentadas não apenas como momentos narrativos isolados, mas como construções poéticas que operam por meio da articulação estratégica de elementos visuais e sensoriais. Conforme a análise poética proposta por Manuela Penafria (2012), o filme pode ser entendido como um sistema de produção de efeitos, que são emocionais, simbólicos e perceptivos, organizados a partir de escolhas formais específicas. Nesse sentido, enquadramento, cor, figurino e iluminação não funcionam apenas como componentes estéticos, mas como dispositivos que orientam o olhar do espectador e modulam sua experiência sensível diante das personagens Elphaba e Glinda.

A oposição visual entre Elphaba e Glinda não se restringe à diferença cromática, mas se estende às silhuetas, às texturas e aos modos de ocupação do espaço cênico, revelando distintas formas de inscrição do corpo na narrativa. Conforme Helena Katz (2008), o corpo atua como instância ativa de sentido, constituído em relação aos ambientes e às informações que o atravessam. Em *Wicked* (2024), essa perspectiva se materializa no corpo vestido das personagens: enquanto Elphaba apresenta um corpo visualmente tensionado e dissonante em relação à Oz, Glinda encarna um corpo que está de acordo com os códigos dominantes de visibilidade e pertencimento. Nesse sentido, a roupa opera como mediação entre corpo e mundo, tal como propõe Ana Cláudia de Oliveira (2009), comunicando posições sociais e afetivas distintas. O figurino de Elphaba constrói uma identidade marcada pela inadequação e deslocamento, enquanto o de Glinda reforça a adaptação e a conformidade social. Essa oposição visual também pode ser compreendida à luz de Diana Crane (2006), ao evidenciar o modo como a roupa impõe identidades sociais, ao mesmo tempo em que delimita os limites do pertencimento.

Paul Tazewell disse que a colaboração em *Wicked* foi como uma *confluência de mentes*. O trabalho não foi feito de forma isolada em um ateliê, mas sim em constante diálogo com a visão do diretor (Jon M. Chu), de acordo com Moura (2015). Outra coisa que foi levada em conta para a confecção do figurino das protagonistas foi o físico das atrizes, segundo o podcast *The Art of Costume*<sup>13</sup>. Jon também incentivou Tazewell a desbravar a escala e a cor, pois a colaboração entre os dois também envolveu testar o contraste das cores dos figurinos aos cenários e às flores reais que foram plantadas para o filme, como as tulipas na terra dos Munchkins (Munchkinland). O figurinista também refletiu sobre a sua posição como um profissional criativo que está em um lugar de destaque na indústria. Em *Wicked*, ele canalizou a sensação de ser um *outsider* para criar o guarda-roupa de Elphaba. Ele enxerga a trajetória da personagem, (de ser julgada pela aparência a encontrar seu poder) como algo universal, mas que ressoa profundamente com sua própria experiência de navegar em espaços onde se é *diferente*.

Dessa forma, o figurino em *Wicked* (2024) atua como um elemento dramático central, participando ativamente da construção narrativa e da jornada das personagens. Ele não apenas reflete identidades já dadas, mas contribui para produzi-las e tensioná-las, funcionando como linguagem visual que articula gênero, poder e pertencimento. Ao inscrever essas disputas no corpo das protagonistas, o filme dialoga com ressignificações contemporâneas da figura da bruxa, deslocando-a do lugar da vilania absoluta para um campo mais complexo de ambiguidade, complexidade e transformação.

### 4.3 Interpretação: figurino, identidade e ressignificação da bruxa

Na análise das cenas de *Wicked*, o figurino opera como uma instância privilegiada de visualização das dinâmicas sociais descritas por Georg Simmel (2008a). Ao deslocar a moda do campo da escolha individual para o da construção simbólica coletiva, Simmel (2008a) oferece uma chave interpretativa fundamental para compreender como o vestuário das

---

<sup>13</sup> *The Art of Costume Podcast* é apresentado por Elizabeth Joy Glass e Spencer Williams. O podcast tem o objetivo de analisar o figurino em produções audiovisuais. O vídeo com o áudio e a entrevista com o Tazewell foram postados em 28 de janeiro de 2025. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oEylDcUzqHM>>. Acesso em 03 de setembro de 2025.

personagens articula processos de pertencimento, exclusão e diferenciação no interior da narrativa.

A partir da análise do figurino associado à questões sociais, de identidade, entre outras já discutidas, torna-se possível compreender os significados simbólicos mobilizados por *Wicked* (2024) na construção da figura da bruxa nos dias atuais. O deslocamento de Elphaba do lugar da vilania absoluta para uma personagem complexa e ambígua articula-se a um processo de ressignificação cultural da bruxa. Isso acontece por motivos já explicados anteriormente, pois, historicamente, a bruxa aparece associada à marginalização, à diferença ou como ameaça à ordem social.

Ao deslocar essa discussão para o campo da dramaturgia, torna-se possível compreender o figurino como uma extensão dos processos sociais descritos por Simmel (2008a). Se, na vida social, os modos de vestir (ditados ou não pelas conveniências da moda) atuam como meios de pertencimento ou de exclusão, no cinema, o figurino potencializa estes processos ao operar de maneira simbólica os modos de representação e a *mise-en-scène*. Ele não apenas veste o corpo do personagem, mas inscreve visualmente sua posição dentro da narrativa, demarcando alinhamentos, rupturas e conflitos identitários. Assim, o figurino torna-se um operador de diferença que articula reconhecimento e estranhamento, funcionando como signo visual que comunica, de forma imediata, quem pertence e quem é deslocado dentro daquela narrativa ficcional.

Essa construção visual participa ativamente da narrativa ao materializar, no plano imagético, as noções de identidade e diferença discutidas ao longo deste trabalho. A diferença de *Elphaba* é inscrita no corpo e reiterada pelo figurino, que funciona como um símbolo de alteridade, enquanto o figurino de *Glinda* atua como signo de pertencimento e normatividade. Logo, o figurino não apenas ilustra a narrativa, mas a estrutura, antecipando conflitos e estabelecendo leituras possíveis sobre as personagens antes mesmo de suas ações no decorrer do filme.

Nesse sentido, o corpo vestido de *Elphaba* pode ser compreendido como um corpo simbólico, nos termos de Santaella (2004), atravessado por signos culturais que produzem sentido antes mesmo da fala. A roupa não atua como simples cobertura estética, mas como mídia, isto é, como um dispositivo que comunica tensão, inadequação e resistência. O figurino funciona, portanto, como extensão do conflito identitário da personagem,

evidenciando visualmente sua dificuldade de pertencimento e sua posição marginal dentro da ordem social representada.

*Elphaba* é bastante ofendida, abandonada pelo seu pai e cai no ostracismo no final do filme, por toda a sociedade de Oz. Ela não é vista como bonita, é impopular e desvalorizada. Isso está relacionado às minorias sociais, nos quais as pessoas que estão em espaços com outras que não se parecem com ela podem se identificar. Portanto, a personagem pode ser vista como uma mulher negra<sup>14</sup> (Newman-Bremang, 2024), com sua força para superar desafios e seu espírito ativista. Essa concepção reforça os conceitos de identidade, diferença, entre outros, que já foram mencionados neste capítulo e no início deste trabalho.

Além disso, na cena em que Elphaba e Fiyero vestem camisas de mesma cor (FIGURA 14), o figurino atua como um marcador de aproximação simbólica e construção de identidade relacional. A fotografia usa luz natural, com predominância de tons terrosos e verdes, dilui a rigidez hierárquica presente em outros ambientes do filme, criando um espaço visual de intimidade e suspensão das normas sociais dominantes. A semelhança cromática entre os trajes não indica pertencimento a uma elite ou a uma tendência dominante, mas a formação de um microgrupo, no qual a moda cumpre a função de unificação descrita por Simmel (2008a). Ao mesmo tempo, essa aproximação visual diferencia o casal do restante da sociedade de Oz, reforçando o caráter paradoxal da moda: unir e excluir simultaneamente.

Figura 14 - *Elphaba* e *Fiyero* vestem camisa da mesma cor.



Fonte: Universal Pictures (2024, 95min5seg)

<sup>14</sup> Matéria publicada na Refinery 29, em 22 de novembro de 2024. Disponível em: <[https://www.refinery29.com/en-us/2024/11/11816225/cynthia-erivo-wicked-review-elphaba-black?utm\\_source=](https://www.refinery29.com/en-us/2024/11/11816225/cynthia-erivo-wicked-review-elphaba-black?utm_source=)>. Acesso em 29 de agosto de 2025.

Em contraposição, nesta cena (FIGURA 15), *Glinda* reaparece com um vestido estruturado, em tons claros e acabamento refinado, integrada ao espaço festivo e coletivo da cidade das Esmeraldas. Neste contexto, a moda reassume sua função de unificação simbólica. A *mise-en-scène* é marcada por uma composição visual harmoniosa, iluminação quente e enquadramentos amplos que destacam o caráter espetacular do ambiente. Nesse contexto, o figurino de *Glinda* opera exatamente como descreve Simmel (2008a): ao imitar os códigos visuais legitimados pelo grupo dominante, a personagem reafirma sua posição social e sua identidade coletiva. A aparente expressão de individualidade é, na verdade, resultado de uma adesão bem-sucedida aos códigos normativos da moda, que a reintegram ao espaço da aceitação social.

Figura 15 - Vestido que Glinda usa no final do filme, antes dele ser rasgado.



Fonte: Universal Pictures (2024, 113 min11seg)

Esse movimento dialoga diretamente com o que Simmel (2008b) aponta como a tensão entre uniformização e diferenciação. Enquanto Glinda reafirma sua identidade por meio da adesão às normas visuais do grupo dominante, Elphaba constrói sua trajetória a partir de um constante desalinhamento com esses códigos. Mesmo quando há aproximação simbólica, como na relação com Fiyero, ela se dá fora dos padrões legitimados socialmente, em Oz. O figurino, nesse sentido, não apenas acompanha a narrativa, mas participa ativamente da construção das fronteiras simbólicas entre os grupos sociais representados no filme.

Conectando com as discussões apresentadas no capítulo anterior, o figurino pode ser compreendido como um membro primordial da dramaturgia, atuando na articulação entre corpo, narrativa e construção de identidade. Diferentemente da moda, que atua como fenômeno social amplo e relativamente autônomo, o figurino no cinema está diretamente dependente das necessidades da narrativa, da *mise-en-scène* e da progressão dramática, conforme indicam Bordwell e Thompson (2013) e Hamburger (2014). No entanto, embora não se confunda com a moda, o figurino dialoga com seus códigos simbólicos, que está conectado aos significados culturais compartilhados para produzir reconhecimento e diferenciação na narrativa ficcional.

De acordo com conceitos anteriormente explicados, o figurino pode ser entendido como um dispositivo que vincula corpo, roupa e moda na produção de sentido e identidade. Em relação à Glinda, o vestido analisado evidencia como o corpo vestido opera como mídia, no sentido exposto por Katz (2008), ao deslocar a personagem de uma posição de feminilidade *crystalizada* para um estado provisório e relacional. O desenho menos elaborado do vestido rompe com a lógica do excesso de ornamentos que estão tradicionalmente presentes nos figurinos de Glinda, o que reforça a personagem como ícone de uma feminilidade idealizada, permitindo que o corpo da atriz se manifeste como superfície expressiva de fragilidade, transição e aproximação com Elphaba. Essa escolha reforça o conceito de que a roupa não atua como mera *cobertura*, mas como mediação entre corpo e mundo, de acordo com Oliveira (2009).

Sendo assim, a roupa participa ativamente da dramaturgia e da construção da personagem. Ao reduzir o brilho e a espetacularização, o figurino desloca a atenção para o corpo, o gesto e a presença cênica, o que está associado à uma experiência estética, que comunica afetos e conflitos internos. Dessa forma, o figurino opera conforme aponta Crane (2006), não apenas como imposição de uma identidade social previamente reconhecível, mas como linguagem que pode ser ressignificada. Portanto, o corpo vestido torna-se lugar de performance, negociação e construção de sentido, articulando-se aos códigos sociais, às expectativas de classe e às dinâmicas relacionais que atravessam a história.

Em relação à construção narrativa, esse figurino marca um ponto de inflexão na representação da personagem: ao adotar um traje singelo, Glinda é aproximada do público e dos demais personagens, saindo da aura quase *inatingível* que a acompanha em suas entradas

mais grandiosas. A escolha cromática e de corte reafirma a feminilidade da personagem, mas com um toque intimista, sublinhando o contraste com Elphaba, não pela exuberância, mas pela simplicidade. Nesse sentido, a análise desse vestido revela que, mesmo em trajes aparentemente secundários, o figurino de Glinda cumpre funções narrativas e poéticas fundamentais: situá-la entre o público e o privado, entre a bruxa etérea e a jovem vulnerável.

Na cena em que Glinda aparece com o vestido rasgado e sem mangas (FIGURA 16), observa-se uma ruptura visual significativa em relação à imagem de perfeição, delicadeza e adequação social que a personagem sustenta ao longo do filme. A iluminação baixa e a paleta cromática mais fria reforçam o caráter de suspensão simbólica da cena, deslocando Glinda de seu lugar habitual de centralidade e aceitação social. O figurino, marcado pela perda de acabamento e simetria, evidencia aquilo que Simmel (2008a) identifica como a arbitrariedade da moda: a fragilidade dos códigos que sustentam o reconhecimento social. Quando o traje deixa de cumprir sua função simbólica de adequação ao grupo, a personagem também se vê momentaneamente deslocada da posição de pertencimento que a moda lhe conferia. Assim, o desconforto visual do figurino não é um efeito colateral, mas um operador narrativo que revela a dependência da identidade de Glinda em relação às normas coletivas que regulam sua aparência.

Figura 16 - Vestido rasgado (sem as mangas) de Glinda.



Fonte: Universal Pictures (2024, 136min24seg)

Ele também possui um simbolismo narrativo, pois se o vestido intacto representa conformidade, beleza e a ordem social que Glinda encarna, o vestido rasgado simboliza um

deslocamento, a personagem fora de sua zona de conforto, desestabilizada por eventos que ultrapassam a imagem que construiu para si. Existe, também, uma tensão entre o público e o privado, já que o traje *perfeito* reafirma a Glinda pública (a bruxa boa, a *princesa das bolhas*), e o vestido rasgado expõe a Glinda *privada*, que enfrenta riscos, medos e desafios ao lado de Elphaba.

De acordo com o percurso desenvolvido neste capítulo, é possível compreender como as escolhas visuais do filme estão para além de sua função estética imediata, pois elas estão relacionadas a discussões sobre cultura, movimento feminista, entre outras temáticas destrinchadas neste trabalho, o que nos permite entender as transformações na linguagem da área do audiovisual. A análise proposta não se encerra na observação isolada do figurino das personagens, mas aponta para implicações mais abrangentes sobre modos contemporâneos de representação, construção de sentido e reinterpretação de universos ficcionais consolidados. É a partir dessa articulação entre obra, contexto e linguagem que o trabalho avança para as considerações finais, tendo em vista suas contribuições para os estudos de figurino e cinema.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho dedicou-se a investigar de que maneira as escolhas de figurino em *Wicked* (2024) participam da elaboração simbólica das personagens Elphaba e Glinda, evidenciando deslocamentos nas representações tradicionais da bruxa no audiovisual e articulando tais construções visuais a debates sociais, culturais e de gênero. A partir do percurso teórico e analítico desenvolvido ao longo da pesquisa, é possível afirmar que tal objetivo foi plenamente alcançado, uma vez que o figurino se revelou um elemento central na reformulação simbólica dessas personagens, ou seja, da bruxa no audiovisual. Ele atuou como linguagem visual, dispositivo narrativo e mediador de discursos sociais, culturais e políticos.

Ao longo da pesquisa, compreendeu-se que identidade (Hall, 2014) e diferença (Silva, 2014) não se configuram como essências fixas, mas como construções históricas e discursivas, produzidas no interior de relações de poder. Nesse sentido, a figura da bruxa, tradicionalmente associada à vilania, à marginalidade e à ameaça à ordem social, mostrou-se um campo privilegiado de disputa simbólica ao longo da história cultural ocidental. Desde os discursos persecutórios da Idade Média até suas reconfigurações na literatura e no

audiovisual, a bruxa tem sido repetidamente mobilizada como metáfora da alteridade feminina. *Wicked* insere-se nesse processo de ressignificação ao deslocar a dicotomia clássica entre bem e mal, apresentando Elphaba e Glinda como personagens complexas, contraditórias e em constante transformação.

A análise fílmica, tomando como ponto de partida o figurino, fundamentada nos estudos de Ana Cláudia de Oliveira (2009), Helena Katz (2008), Diana Crane (2006) e Georg Simmel (2008), evidenciou que o corpo vestido funciona como mídia do sujeito e como espaço de inscrição de discursos sociais. O figurino, entendido como mediação entre corpo, personagem e mundo ficcional, não apenas comunica pertencimentos e hierarquias, mas participa ativamente da construção das trajetórias de identidade das protagonistas. Em *Wicked*, os contrastes e aproximações progressivas entre os figurinos de Elphaba e Glinda materializam visualmente conflitos relacionados à diferença, à normatividade e à exclusão, revelando como a vilania atribuída à bruxa é socialmente construída e politicamente orientada.

Nesse contexto, o figurino de Elphaba opera como signo de resistência e deslocamento, ao inscrever no corpo da personagem uma identidade dissidente que tensiona os códigos dominantes de feminilidade, beleza e pertencimento em Oz. Já o figurino de Glinda, inicialmente alinhado à conformidade e à performatividade do feminino normativo, também passa por transformações que evidenciam fissuras nesse modelo idealizado. Dessa forma, o filme constrói novas identidades da bruxa não apenas pela narrativa, mas sobretudo pela visualidade, na qual o figurino desempenha um papel fundamental. A vilã deixa de ser compreendida como essência moral e passa a ser lida como resultado de processos de exclusão, opressão e disputa de poder, ou seja, é uma perspectiva que dialoga diretamente com debates do movimento feminista contemporâneo.

A opção estética por um *tempo sem tempo*, conforme proposto pelo figurinista Paul Tazewell, reforça ainda mais essa dimensão simbólica do figurino, ao afastá-lo de uma temporalidade histórica fixa e permitir sua articulação com questões atuais. Ao combinar referências naturais, texturas orgânicas e códigos clássicos do imaginário da bruxa, o figurino de *Wicked* atua como elo entre tradição e ressignificação, passado e presente, ampliando as possibilidades de leitura da obra.

Ao articular moda, corpo, roupa e figurino, este trabalho também permitiu compreender o vestir como prática social e campo de negociação entre normas coletivas e expressões individuais. Conforme discutido ao longo da pesquisa, a moda não apenas reflete transformações sociais, mas participa ativamente da produção de subjetividades, funcionando como linguagem visual que organiza pertencimentos, diferenciações e resistências. No contexto da narrativa ficcional, essas dinâmicas são reorganizadas em função da dramaturgia, conferindo ao figurino um papel estratégico na construção dos sentidos da obra.

Por fim, esta pesquisa reforça a importância do figurino como ferramenta analítica fundamental nos estudos de cinema e comunicação, especialmente quando articulado às discussões sobre gênero, identidade e representação feminina. A análise de *Wicked* evidenciou como o corpo vestido pode operar como espaço de disputa simbólica, contribuindo para a subversão de arquétipos consolidados no imaginário audiovisual. Ao entender o figurino como linguagem, mídia e operador cultural, este trabalho aponta caminhos para investigações futuras, especialmente em nível de mestrado, no qual será possível ampliar o diálogo entre figurino, questões de gênero, políticas do corpo no audiovisual, entre outros questionamentos. Dessa forma, esse estudo se projeta como base teórica e metodológica para aprofundamentos posteriores no campo da comunicação, do cinema e audiovisual e da moda.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Azenate; PUGA, Dolores. **Uma análise comparativa do filme *Jovens Bruxas* com a obra literária *O Livro Sagrado dos Mistérios Femininos*. Fato & Versões – Revista de História**, Coxim, v. 11, n. 21, p. 1–19, 2019.
- ANGLO, Sydney. “Evident authority and authoritative evidence: the Malleus Malleficarum”. in LEVACK, Brian P. (ed.). **The literature of witchcraft**. Nova York, Londres: Garland, 1992.
- AZAMBUJA, Patrícia.; GOMES, Jarina. **Cultura pop e estereótipo das bruxas: ficcionalização e figurino**. Organizadores: IV Seminário Cine Ciência Guarnicê: na trama do tempo, p. 41–54, 2025.
- AZAMBUJA, Patrícia.; GOMES, Jarina. **Moda, Identidade e Bruxaria: Análise do Figurino do Filme *Jovens Bruxas* (1996, Andrew Fleming)**. Ebook do V Simpósio Internacional Interdisciplinar em Cultura e Sociedade do PGCULT e da XI Semana Acadêmica do PGCULT, p. 1999–2017, 2025.
- BORDWELL, David; Kristin Thompson. **A arte no cinema: Uma introdução**. Tradução: Roberta Grégoli, Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.
- BUTLER, Judith. Atos performáticos e a formação dos gêneros: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. **Pensamento feminista: conceitos fundamentais**. Organização: Heloísa Buarque de Hollanda. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019.
- CALANCA, Daniela. **História Social da Moda**. Tradução de Renato Ambrosio. São Paulo: Editora Senac, 2011.
- CHIOVATTO, Ana Carolina Lazzari. **A consolidação do estereótipo da bruxa e sua ressignificação na contemporaneidade: nuances de uma alteridade disforizada**. Orientadora: Elizabeth Harkot-de-la-Taille, São Paulo, 2022.
- CLARK, Stuart. **Thinking with demons: the idea of witchcraft in Early Modern Europe**. Oxford: Clarendon Press: 1997.
- COCHRAN, Sam. **How the Sets of the New Movie *Wicked* Venture Off the Beaten Yellow Brick Road**. Architectural Digest, [s. l.], 21 nov. 2024. Disponível em: <https://www.architecturaldigest.com/story/how-the-sets-of-the-new-movie-wicked-venture-off-the-beaten-yellow-brick-road>. Acesso em 22 de agosto de 2025.
- CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. Tradução: Cristina Coimbra. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- DARKBLOG. **Como bruxas passaram de esquisitonas a ícones feministas**. Darkblog, O Universo Dark de Fã para Fã. 2021. Disponível em: <<https://darkside.blog.br/como-bruxas-passaram-de-esquisitonas-a-icone-feministas/>>. Acesso em 05 de maio de 2024.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva**. Trad. Coletivo Sycorax. São Paulo: Elefante, 2017.

GASKILL, Malcolm. **Witchcraft: a very short introduction**. Nova York: Oxford: 2010.

GLASS, Elizabeth Joy; WILLIAMS, Spencer. **Designing the Out-of-this-world Costumes of Wicked with Paul Tazewell**. [S. l.: s. n.], 28 jan. 2025. 1 vídeo (58 min). Publicado pelo canal The Art of Costume. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oEylDcUzqHM>. Acesso em 03 de setembro de 2025.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro, 11ª ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Organização e Revisão Técnica: Arthur Ituassu. Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. Rio de Janeiro. Editora PUC-Rio, Apicuri, 2016.

HALL, Stuart. **Quem precisa da identidade?** In: HALL, Stuart. **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Tomaz Tadeu da Silva (org.). Stuart Hall, Kathryn Woodward. 15 ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2014, p. 103-133.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena**. São Paulo: Ed. Senac, 2014.

HELFAND, Zach. **With a Clip-Clip Here, Sewing Up Oz for Wicked**. The New Yorker, [s. l.], 11 dez. 2024. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2024/12/23/with-a-clip-clip-here-sewing-up-oz-for-wicked>. Acesso em 01 de setembro de 2025.

HUTTON, Ronald. **The witch: a history of fear, from ancient times to the present**. New Haven: Yale University Press, 2017.

KATZ, Helena. **Por uma teoria crítica do corpo**. in: OLIVEIRA, Ana Claudia; CASTILHO, Kathia. **Corpo e Moda: por uma compreensão do contemporâneo**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

MACGOWAN, Amalie. **Wicked Costume Designer Paul Tazewell on Creating Elphaba and Glinda Through Fashion**. Teen Vogue, [s. l.], 22 nov. 2024. Disponível em: <https://www.teenvogue.com/story/wicked-costume-designer-paul-tazewell-on-creating-elphaba-and-glinda-through-fashion>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

MARIUS, Marley. **Wicked: os segredos por trás dos figurinos do filme**. Vogue, [s. l.], 21 nov. 2024. Disponível em: <https://vogue.globo.com/moda/noticia/2024/11/wicked-figurinos-filme.ghtml>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

MCELLIN, Sine. **Wicked 2024: Costume Design by Paul Tazewell**. Ian Drummond Vintage, [s. l.], 15 nov. 2024. Disponível em: <https://iandrummondvintage.com/blogs/fashion-history/wicked-2024-costume-design-by-paul-tazewell>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

MENDES, Juliana Soares. **“Poderosa, divertida e feminista”**: Construções de discursos de diversidade de gênero e racial na série de bruxas *Charmed: Nova Geração (2018-2022)*. Orientador: Marina Cavalcante Tedesco, Niterói, 2023.

MOURA, Carolina Bassi de. **A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho**. Tese (Doutorado) - PPGAC - ECA/USP, 2015.

NEWMAN-BREMANG, Kathleen. **Wicked Finally Gives Cynthia Erivo’s Elphaba The Interiority She Deserves**. *Refinery29*, [s. l.], 21 nov. 2024. Disponível em: <https://www.refinery29.com/en-us/2024/11/11816225/cynthia-erivo-wicked-review-elphaba-black>. Acesso em 29 de agosto de 2025.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de. **Corpo, roupa, moda nas inter-relações semióticas da comunicação**. *Dobra[s]* – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, v. 3, n. 6, p. 58–72, 2009. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/288>

PAUL **Tazewell talks Wicked costume design**. *Fashnfly*, [s. l.], 14 nov. 2024. Disponível em: <https://fashnfly.com/2024/11/paul-tazewell-talks-wicked-costume-design/>. Acesso em 26 de agosto de 2025.

PURKISS, Diane. **The witch in history: early modern and twentieth-century representations**. Londres, Routledge, 1996.

ROCHA, Larissa. **Má! Maravilhosa! Lindas, louras e poderosas**: o embelezamento da vilania na telenovela brasileira (tese de Doutorado). Rio Grande do Sul, PUC - RS, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3IQffVy>. Acesso em 22 de agosto de 2025

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHULER, Robert M. **Bewitching The Shrew**. *Texas Studies in Literature and Language*. Vol. 46, nº 4, Wise Women, Witches, and the Lineaments of Desire. Houston: University of Texas Press, 2004.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil para análise histórica. **Pensamento feminista: conceitos fundamentais**. Organização: Heloísa Buarque de Hollanda. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **A produção social da identidade e da diferença**. In: HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn; SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 15ª ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2014, p. 73-102.

SIMMEL, Georg. **A moda (Die Mode, in: Philosophische Kultur, 1911)**. Tradução de Antonio Carlos Santos. *IARA – Revista de Moda, Cultura e Arte*. V.1 N. 1 abr./ago. Senac:

São Paulo, 2008b. Disponível no link: [https://www2.ufjf.br/posmoda//files/2008/07/07\\_IARA\\_Simmel\\_versao\\_final.pdf](https://www2.ufjf.br/posmoda//files/2008/07/07_IARA_Simmel_versao_final.pdf). Acesso em 04 de fevereiro de 2025.

SIMMEL, Georg. **Filosofia da moda e outros escritos**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008a.

SVENDSEN, L. **Moda: uma filosofia**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

TANGCAY, Jazz. **Cynthia Erivo Insisted on Wearing Micro Braids as Elphaba So That ‘Wicked’ Could Honor Black Women**. Variety, [s. l.], 17 dez. 2024. Disponível em: <https://variety.com/2024/artisans/news/cynthia-erivo-micro-braids-elphaba-so-that-wicked-could-honor-black-women-1236251657/>. Acesso em 27 de agosto de 2025.

THOMPSON, Simon. **Mushroom Couture: Wicked Costume Designer Paul Tazewell on Drawing Inspiration From the Natural World**. Motion Picture Association, [s. l.], 14 nov. 2024. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/2024/11/mushroom-couture-wicked-costume-designer-paul-tazewell-on-drawing-inspiration-from-the-natural-world/>. Acesso em 18 de agosto de 2025.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2008:1994.

VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir. **Figurino e Cenografia para Iniciantes**. 2ª ed. São Paulo: ECA/USP, 2021.

VOLLI, Ugo. **Contro la moda**. Milão, Feltrinelli, 1988.

WRIGHT, Aleah. **Costume Designer Paul Tazewell On Creating The Magical World Of ‘Wicked’**. Essence, [s. l.], 22 nov. 2024. Disponível em: <https://www.essence.com/fashion/paul-tazewell-wicked-costume-design-interview/>. Acesso em 02 de setembro de 2025.