

ANÁLISE DO FIGURINO DA PERSONAGEM KAT, NA SÉRIE *EUPHORIA*

ola@grandesite.com.br

Analysis of the costume of the character Kat, in the Euphoria series

LIMA, Thiago Estevão Azevedo de; Acad.; UFPE: CAA
thiago.estevao@ufpe.br¹

MARTINS, Marcelo Machado.; Dr.; UFPE – CAA,
machadomartins@yahoo.com.br²

BEZERRA, Amilcar Almeida.; Dr.; UFPE – CAA
amilcar.almeida@ufpe.br³

Resumo: Os estudos acerca do vestuário discutem seu vasto poder comunicacional. Dentre seus tipos, destaca-se o figurino no audiovisual – objeto de estudo deste artigo. A partir da descrição e análise do figurino (trabalhos de BEZERRA e MIRANDA) da personagem Kat, da série *Euphoria*, intenta-se verificar os modos comunicantes que ele produz no desenvolvimento da personagem na trama, podendo ser considerado, portanto, um elemento não-verbal da narrativa.

Palavras-chave: Figurino, Comunicação, Audiovisual

Abstract: Studies about clothing highlight its vast communicational power. Among its types, the audiovisual costume stands out – the object of study of this article. From the description and analysis of the costume design (works by BEZERRA and MIRANDA) of the character Kat, from the *Euphoria* series, an attempt is made to verify the communicating modes that it produces in the development of the character in the plot, therefore, it can be considered a non-verbal element of the narrative.

Keywords: Costume Design, Communication, Audiovisual.

Introdução

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

Dados os mecanismos de “educação” dos sentidos que foram construídos durante anos no

¹ Graduado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco.

² Professor titular no NDC da UFPE:CAA.

³ Professor no NDC da UFPE:CAA.

espectador (integrante da cultura de massa e da cultura do consumo), que atualmente, inclusive, a depender de sua atuação nas redes sociais digitais, tornou-se um “produtor de conteúdo”, com fotos e vídeos; os sujeitos sociais não assistem mais a filmes unicamente como um simples passatempo. A noção de entretenimento foi ampliada: não se comenta mais apenas o conteúdo do audiovisual, mas os elementos mais técnicos ou não da sua linguagem; importam os jogos interativos entre o realizador da obra e quem a assiste, importam os detalhes que acionam a cognoscência do espectador para ele poder mais bem interpretar as questões do conteúdo da história a partir dos elementos que a estruturam – e eles mesmos –, como o cenário, a iluminação, a atuação e o figurino.

Como elemento constituinte da *mise-en-scène*, o figurino tem uma grande importância na narrativa do audiovisual, porque, sobre a pele do ator, produz com ele efeitos de sentido diversos, desde os sociais aos pessoais e psicológicos (COSTA, 2002; MARTINS e CASTILHO, 2005; LIMA e MARTINS, 2021; AZEVEDO et al., 2022). Isso acontece porque, de acordo com Ghisleri (2005) o figurino é um traje “mágico” que possibilita, por um tempo, o ator ser outra pessoa – em um determinado espaço, semantizando tanto os efeitos da cena como os constituintes da personagem. Assim, o figurino torna-se, inclusive, um elemento decisivo na identificação do espectador com o personagem, e se a roupa não criar efeitos de verdade ou de realidade, de acordo com o cenário, época e personalidade da personagem, os espectadores perceberão essa “falta”, essa ausência de coesão e de coerência interna à obra (MASSOUD, 2017). Portanto, como na vida fora das telas, no audiovisual a maneira como os personagens se vestem tem grande impacto na aceitação por parte do público. Por meio de identificações, a indústria cultural que engloba a das produções audiovisuais expõe em seus produtos vetores ou comportamentos ligados a eles que estimulam a cadeia do consumo, sobretudo por meio do figurino que é um elemento identitário da personagem (BEZERRA et al., 2017; BEZERRA e MIRANDA, 2014; MIRANDA e MACIEL, 2009).

A descrição e análise do figurino de Kat, de *Euphoria*, objetivo do trabalho que se apresenta, integra outros trabalhos dos autores com relação a um mapeamento dos modos de como as funções do figurino compõem os sentidos da narrativa fílmica. Neste caso específico, trata de uma personagem adolescente que vivencia um período de afloramento da descoberta da sexualidade e supera um certo preconceito pelo fato de ser gorda. Com as roupas, ela comunica seus dilemas e afirmações desse campo basilar da existência dos indivíduos, a sexualidade. Kat usa diversos artifícios, na roupa (no figurino, portanto), para se destacar entre os integrantes de seu grupo, bem

como “escudo” para se colocar diante dos que não fazem parte dele. Seus modos de vestir são a principal forma de ela tanto chamar a atenção do “outro”, como a de se autoafirmar no período retratado, que seja, o da descoberta da sexualidade – e da potencialidade do corpo, com desejos e interdições – e da criação de estratégias ou mecanismos para ultrapassar barreiras coercitivas do ponto de vista social sobre o corpo da mulher, com ênfase em sua sexualidade.

Para a realização do trabalho proposto, os autores partem dos pressupostos metodológicos propostos por Bezerra et al., 2017; Bezerra e Miranda, 2014; Miranda e Maciel, 2009, que abordam tanto a imagem parada como a imagem em movimento, a partir das orientações de Gemma Penn (2002), com foco na análise do figurino e suas relações funcionais com a narrativa e com o discurso do filme/audiovisual.

Figurino no audiovisual e o modelo previsto na análise protocolar

Inicialmente, elaboramos uma tabela para cada uma das cenas/sequências selecionadas, que foram por nós nomeadas; nela, pontuamos as questões relacionadas ao figurino da personagem, ao seu gestual e aos aspectos dos movimentos da câmera e planos utilizados para contar a história. Ao adotar esse procedimento, previsto no protocolo de análise (BEZERRA et al., 2017; BEZERRA e MIRANDA, 2014; MIRANDA e MACIEL, 2009), é possível apreender todos os elementos que corroboram os sentidos do figurino no corpo e na cena. Num segundo momento, então, por uma questão de espaço, porque os autores do protocolo trabalham com tabelas; os resultados pontuados por nós na referida tabela foram organizados discursivamente, atendendo ao formato das publicações do CICDEM. Dentre os três “atos” que compõem a análise protocolar, enfatizamos apenas os dois primeiros: a) a criação de um inventário denotativo dos elementos percebidos na imagem em movimento e, b) a apreensão desses elementos denotativos em conotações que estabelecem percursos interpretativos da produção de sentido das cenas/sequências analisadas. Todas as descrições e análises fundaram-se na observação do conjunto constituinte que compõe a cena/sequência, com destaque para o figurino e suas funções narrativas evidenciadas pelos planos e movimentos de câmera.

Os componentes que foram aportados aos níveis de descrição e análise denotativo e conotativo são: a) forma: modelagem, corte e volumes apresentados no traje; o caimento e

volume de uma roupa dizem muito sobre como as condições de uma personagem e de seu contexto; b) cores presentes na composição do figurino e suas relações com a cena/sequência; c) materiais: tecidos, aviamentos da roupa e dos acessórios; d) composição: relação conjuntiva do corpo + roupa que estabelece uma coesão no comportamento da personagem e no seu contexto, produzindo, por vezes, sentidos simbólicos pelo viés de leituras culturais; e) gestual: os efeitos de comunicação no imbricamento da roupa + corpo, de modo que possam “comunicar” entre si, de forma acordante (harmônica) ou não acordante (polêmica); f) plano: o tipo de enquadramento capturado nas cenas é carregado de significado dentro da narrativa g) movimento: os tipos de movimentos que a câmera faz durante as filmagens é capaz criar efeitos e sensação que corroboram a narrativa que quer ser contada.

Kat, em *Euphoria*: descrição e análise do figurino

Lançada em 16 de junho de 2019, *Euphoria* é uma série estadunidense do canal a cabo HBO. Centrada no cotidiano de um grupo de adolescentes e narrada pela personagem Rue, *Euphoria* causou polêmica por abordar temas como sexo e drogas de forma explícita para um público jovem. Dentre várias personagens que povoam a história, Kat se destaca como uma das protagonistas, sendo interpretada pela atriz Bárbara Ferreira; ela é uma personagem que leva uma vida entediante, sendo seu único divertimento a escrita de uma *fanfic* na internet de forma anônima. A trama vai mostrar a evolução de comportamento e da personalidade de Kat, a partir do momento em que ela “perde a virgindade” e tem esse momento divulgado na internet pelo companheiro; ao invés de isso desencadear fatores disfóricos a ela, tal exposição fez com que ela elevasse sua autoestima, inclusive porque passou a ser, depois desse episódio, desejada por milhares de pessoas da rede social digital. Com o desenvolvimento do enredo, é possível observar a importância do figurino da/na personagem, porque seu comportamento é refletido nele, como também ele se torna palco para a manifestação de seus estados de alma – inclusive os decorrentes do fato de ela ser uma personagem “acima do peso”, conformes os padrões sociais estabelecidos na trama. Em uma série de entrevistas para a *Revista EW*, Heidi Bivens, figurinista da série, pronuncia-se do seguinte modo com relação à Kat: "Eu acho que ela sempre foi assim ou quis ser aquela pessoa. Ela só não tinha confiança, é menos como se ela tivesse mudado e mais como se ela tivesse dado permissão a ela mesma. Ela se permitiu pela confiança

que ganhou por ser adorada online (ela vira uma *camgirl* depois de perder a virgindade).” (ALVES, 2019).

Para o desenvolvimento do trabalho, três cenas/seqüências foram selecionadas: 1) Kat antes de sua primeira relação sexual, observando as pessoas se exercitarem na arquibancada do campo (episódio 3, tempo: 05:45 – 06:11), intitulada “*Kat observa as pessoas se exercitando*” (fig. 1); 2) Kat minutos antes de ter sua primeira relação sexual, logo após retirar a camisa e ficar apenas de sutiã na frente de um homem (episódio 1, tempo: 37:59 - 40:25), “*Momentos antes de ter sua primeira relação sexual*” (fig. 2) e, 3) Kat após despertar a sua sexualidade e confiança (episódio 5, tempo: 16:50 – 17:40), “*Kat após despertar a sua sexualidade e confiança*” (fig. 3).

Figura 1: Kat observa as pessoas se exercitando.



Fonte: HBO, 2019.

certo descompromisso dela com seu próprio visual.

No recorte da seqüência, observa-se que a forma solta e leve da roupa de Kat é propícia para o momento em que a personagem deveria estar se exercitando, mas ela encontra-se sentada, levemente curvada para frente, de pernas abertas, observado as outras atletas no campo – e se lembrando de trechos da *fanfic* que escreve. Aos olhos de outros, a depender do contexto, sua vestimenta, também representaria um

A cor cinza presente no moletom remete à neutralidade, que ecoa no próprio momento de vida da personagem. O material da roupa é o algodão, quem remete ao conforto. A composição do *look* é feita de forma simples: moletom e *short*; ela reforça o sentimento de Kat de se sentir apagada, algo “sem vida”. Do ponto de vista do gestual, a personagem observa as pessoas praticando esportes, suas mãos estão entrelaçadas no meio das pernas abertas, e seu olhar é de atenção, mas de evasão também. Nesse momento, Kat não se sente incluída no grupo

que está ali, isso fica reforçado pelo fato dela ser a única garota gorda e fica claro seu incômodo com isso ao estreitar seus olhos para observar os outros praticantes.

Tal leitura é corroborada pelos movimentos da câmera e pelos planos da filmagem. No primeiro caso, após a passagem da animação (história da *fanfic*, em que a personagem se inclui como espectadora) para o filme “real”, a câmera inicialmente foca no mundo de imaginação da Kat, no formato da animação, fazendo um movimento de filmagem de baixo para cima e de cima para baixo, o que se repete no filme “real”. A câmera então captura um ângulo atrás da personagem, com foco na visão dela acerca das pessoas ali presentes na quadra, demarcando um ponto de vista de que todos são mais magros que ela e, pela aproximação, mais “felizes”. Após isso, é possível observar o movimento *travelling* da câmera que estava focada em Kat para uma das meninas no campo, que afirma que ela é uma gorda que não quer fazer exercícios, causando riso em todos; na sequência, instaura-se um movimento de mudança: câmera novamente muda para a posição anterior atrás de Kat, dando ênfase na visão dela de todos rindo de sua aparência. No segundo caso, isto é, com relação aos planos, tem-se, pela aproximação do plano, um foco no rosto desconfortável de Kat e, em seguida a câmera novamente faz o uso do *travelling*, “passeando” de forma lenta pelos outros alunos rindo dela. É possível observar o uso do plano geral nos momentos em que o foco é transmitir a visão que a personagem tem de quem ela vê; também é utilizado o plano médio, destacando o gestual da personagem e a visão de seu corpo na arquibancada, e, por fim, o primeiro plano, *close*/detalhe, que enfatiza os seus estados de alma diante do que vê (e do que sente enquanto está sendo vista).

Figura 2: Kat momentos antes de ter sua primeira relação sexual.



Fonte: HBO, 2019

Nesse recorte, apreende-se que formas justas do figurino integram a cena, e isso remete ao próprio gestual levemente retesado da personagem, nesse momento de iniciação sexual. Apesar de se sentir envergonhada com o seu corpo “gordo”, Kat quer parecer sensual, sentido proposto no

uso sutiã justo e do *short* jeans apertado e curto. A cor mais presente é o preto, que ecoa na própria iluminação; essa cor é geralmente associada a diversos símbolos, inclusive ao do disfarce o peso – o que respalda o uso constante de roupas pela personagem. Mas, ao mesmo tempo, considerando a ambientação, tal cor porta também um sentido de sensualidade, integrando aos jogos de luz e sombras da iluminação e os de mostrar/esconder que a roupa promove sobre o corpo da personagem. Os materiais são diversos, destacando-se: *short* jeans, sutiã de algodão, óculos e colar de prata. O jeans é um tecido que representa muitas vezes a versatilidade e o aspecto descontraído que ele aporta ao corpo vestido; o sutiã de algodão remete à pureza e delicadeza; os óculos, à uma caracterização do diferente; e o colar de prata, a um elemento de dureza que se liga sensualidade, a classe, mas também a certas formas de fetiche. A composição é despojada, trajes do cotidiano, mas ela se apresenta envolta por uma sensualidade bem marcada. O gestual da personagem transita entre o já-sabido (do preconceito contra o seu corpo) e o não-sabido (os rituais da iniciação sexual): assim que tira o sutiã, Kat procura cobrir a barriga de algum modo, ao mesmo tempo que olha preocupada para os homens no recinto; a forma como ela coloca os braços sobre a barriga demonstra a vergonha que ela tem do próprio corpo despido – e medo do julgamento do “outro”.

Tal leitura é corroborada pelos movimentos da câmera e pelos planos da filmagem. No primeiro caso, a câmera passeia entre os presentes, mas tem um foco maior em Kat e no garoto a frente dela, que a provoca questionando se ela é virgem. Na cena, encontram-se quatro pessoas: dois rapazes negros, um branco e Kat. O jogo de câmera centrado nas feições da Kat e do outro garoto têm um foco maior na tensão da cena e centra-se no desconforto visível da personagem principal, que, pelo gestual, esconde o fato de ser virgem exatamente quando é confrontada pelos três rapazes ao redor, em especial, como dissemos, o que está na sua frente. Na primeira vez que é confrontada sobre a questão, a câmera aplica um *zoom* por meio do qual lentamente se mostra o desconforto e o nervosismo de Kat. No segundo caso, isto é, com relação aos planos, é usado predominantemente o meio primeiro plano e em alguns momentos o plano médio. O meio primeiro plano é um recurso audiovisual presente em diálogos de pessoas próximas, para o desta de suas emoções com relação ao dito/ouvido. Ele abarca geralmente do tórax para cima e promove o mecanismo de *close*/detalhe. No contexto da cena, por meio da utilização desse plano, então, apreende-se a comunicação gestual da personagem (do despojamento à timidez; da vergonha à coragem; do nervosismo à aceitação da situação –

em oposição à descontração do gestual dos rapazes). O plano médio, por sua vez, é empregado no início da cena, com objetivo de apresentar o ambiente com a força semântica que tematiza, por meio de figuras, a “intimidade” de um quatro de adolescente. [com.br](http://www.com.br)

Figura 3: Kat após despertar a sua sexualidade e confiança.



Fonte: HBO, 2019.

Nessa cena, as formas super justas e apertadas do figurino criam um efeito de estranhamento: ora pelo corpo sufocado, ora pelo corpo mega sensualizado. Roupas, acessórios, cabelo e maquiagem formam uma composição que atrai o olhar de quem vê; ao mesmo tempo que

criam uma aura de força da personagem, tanto para ela mesma, como para o ambiente em que transita. A cor vermelha está ligada ao poder feminino, com vários simbolismos: da paixão ao amor, da força à luta. Metal, couro, renda e jeans são os materiais presentes e vão conotar aspectos da sensualidade, da feminilidade e de empoderamento, inclusive marcadamente expressados pelo corpo ereto e pelo plano da filmagem, como veremos. A combinação couro + metal remete a aparelhos sexuais de fetiche; além disso, também representa a (auto-)confiança. A renda transparente reitera a sensualidade – aqui, longe de qualquer sentido romântico. A composição inteira é formada por calça jeans vermelha com camisa transparente, de modo a destacar o sutiã e a coleira vermelha com “arreios” pretos. É uma composição feita que cria um simulacro de uma imagem sexy – muito sensual e muito sexualizada – da personagem. A postura firme e com um leve sorriso no rosto é o resultado da confiança adquirida e transmitida após o despertar de seus desejos sexuais.

Tal leitura é corroborada pelos movimentos da câmera e pelos planos da filmagem. No primeiro caso, é possível observar o *travelling* logo no início da cena, com Kat saindo de casa

e sendo questionada pela mãe, a câmera vai entre uma e outra personagem, de modo a bem demarcar o diálogo. Assim que o corte para o shopping é feito, usa-se o *tilt-up*, movimento no qual a câmera se move debaixo para cima e usado normalmente (e também nesse contexto) para dar ênfase ao corpo e ao figurino do personagem. Enquanto ela anda, mais uma vez o *travelling* é usado, mostrando as reações das pessoas que a observam “encantadamente” por sua beleza e postura. No segundo caso, isto é, com relação aos planos, o plano americano é usado enquanto Kat se descola pelo shopping, com foco acima da sua cintura, capturando o gestual confiante do seu corpo e suas feições; num jogo de *plongè* e *contra-plongè*, Kat encontra-se acima dos demais personagens da cena; ela é apresentada ao espectador como se estivesse numa posição superior, engrandecida, respeitável – do mesmo modo como o é para os demais personagens que estão no shopping.

Considerações finais

O entendimento sobre o figurino como um elemento não-verbal que contribui para a narrativa do audiovisual parece já ter sido firmado pelos estudos e pesquisas, conforme demonstram a literatura especializada. Assim, a questão é de verificar na prática o alcance (ou não) de um aparato metodológico que dê conta de abordar os sentidos desse elemento de sentido tão importante para as tramas de filmes, novelas e séries. Com os procedimentos protocolares utilizados, pode-se apreender bem tanto as funções do figurino como relacioná-las ao desenvolvimento da personagem analisada: ela inicia a série como uma pessoa tímida, insegura e com vergonha e medo do próprio corpo – e de como ela é vista pelo “outro”. Do ponto de vista do conteúdo, há mecanismos que geram ou produzem a identificação de espectadores com ela, personagem – mas, como defendemos neste trabalho, os modos de serem feitas as tomadas, pelos movimentos de câmera e pelos planos, e pelos modos como os figurinos se relacionam com o corpo (forma, cor, material, composição, gestual) como expressão de conteúdos também geram ou produzem identificação – e, como dissemos também, um certo movimento de consumo, seja de causa, de modelos de vida, de comportamento, de produtos ou de serviços – questão que entrará como foco de pesquisa em outro momento, pois por ora estamos organizando uma material para a aplicação do protocolo,

inclusive ele sendo fundamental para o desenvolvimento de um trabalho de conclusão dos autores.

ola@grandesite.com.br

Referências

- ALVES, Alice. O figurino de Euphoria. 2019. Disponível em <<https://alicealves.com.br/blog/curiosidades/o-figurino-de-euphoria>>, Acesso em 19/04/2023.
- AZEVEDO, Jessyca C. de L.; SIMÕES-MATOOS, L.; MARTINS, M. Ma. Enredos zoonóticos: dos perigos de contágio à proteção pela "segunda pele". **Anais do 8º. CICDEM**, Abepem: 2022.
- BEZERRA, Amílcar; MIRANDA, Ana; SILVA, Diane; PEPECE, Olga Maria. **Figurino como narrativa não verbal: uma análise de Daenerys Targaryen da série Game of Thrones**. Diálogo com a econômica criativa, Rio de Janeiro, v. 2, n. 5, p. 71-105, maio/ago. 2017.
- BEZERRA, A.; MIRANDA, A. P. C. de. Despindo Anna Karenina. **PragMATIZES** – Revista Latino Americana de Estudos em Cultura, a. 4, n. 6, p. 212-227, mar. 2014.
- COSTA, F.A. de. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Famecos: Sessões do Imaginário**. Porto Alegre, n.8, p. 38-41, ago. 2002.
- GHISLERI, Janice: **Como entender a importância do figurino no espetáculo?**. Disponível em: < <http://atoresnomercado.com.br/2017/09/23/importancia-do-figurino-no-espetaculo/> >. Acesso em: 24 de outubro de 2022.
- LIMA, Thiago Estevão Azevedo de; MARTINS, M. M.. Gaultier em “O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante”. **Anais do 7º. CICDEM**, Abepem: 2021.
- MIRANDA, Ana Paula Celso de; MACIEL, Eduardo. J. C.. **DNA da imagem de moda**. In: V COLOQUIO NACIONAL DE MODA, 2009, Recife. Anais do V colóquio nacional de moda, 2009.
- MARTINS, Marcelo M. CASTILHO, Kathia. **Discursos da Moda: semiótica, design e corpo**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.
- MASSOUD, Isabella: **a importância do figurino no cinema**, 2017. Disponível em: < <http://radaçao.mackenzie.br/figurino-no-cinema/>> Acesso em: 24 de outubro de 2019.
- PENN, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 2002. P. 319-342.