

UMA REFLEXÃO SOBRE A RELAÇÃO ENTRE A MODA E AS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS: UM ESTUDO DE CASO SOBRE OS FIGURINOS DA KAT HERNANDEZ DA SÉRIE *EUPHORIA*

SILVA, Emilly Crislaine De Lima da ¹
BARCIK, Deisi Beatriz²

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo abordar o estilo da personagem Kat Hernandez da série *Euphoria*, da HBO. A pesquisa parte do pressuposto de que o estilo da personagem pode ser uma fonte de inspiração e referência para a expressão pessoal feminina. O estudo tem como ponto de partida uma análise crítica dos figurinos e do estilo da personagem, com foco na forma como esses elementos são utilizados para a construção da personagem, de sua história e de seu percurso de mudanças ao longo da temporada. Para o regular desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, faz-se imperioso estabelecer a metodologia a ser utilizada no decorrer da pesquisa, de modo a esclarecer a problemática que deu ensejo ao presente estudo, nesse sentido, os métodos utilizados nesta pesquisa englobam uma combinação de pesquisa bibliográfica, estudo de caso e análise de conteúdo através da Semiótica Peirciana. A pesquisa bibliográfica será baseada em materiais já publicados, isto é, as informações contidas no trabalho serão extraídas principalmente de livros, artigos científicos, teses, de modo a conferir maior confiabilidade ao estudo. Ao final, denota-se a íntima relação existente entre a moda, as produções audiovisuais e o notório viés influenciador que ambos exercem, sobretudo, quando analisados em conjunto.

PALAVRAS CHAVES

Moda. Figurino. Cinema. Semiótica. *Euphoria*.

1 INTRODUÇÃO

As produções audiovisuais desempenham um papel significativo na disseminação de tendências e estilos, exercendo influência notável na sociedade. A convergência entre cinema e moda tem sido objeto de estudos devido à sua mútua influência e reflexo da sociedade em contextos específicos. Este estudo concentra-se na relação entre moda e construção de figurinos da personagem Kat Hernandez na série *Euphoria* da HBO. A pesquisa explora a interação entre moda, figurinos e a narrativa visual, analisando criticamente os figurinos de Kat Hernandez. O trabalho justifica-se pela relevância contemporânea da moda como expressão e construção de identidade, especialmente na cultura, arte e sociedade. *Euphoria*, ao retratar a vida tumultuada de adolescentes, oferece uma oportunidade de análise profunda da personagem Kat Hernandez, considerando suas condições psicológicas e emocionais ao longo da narrativa. O objetivo é compreender como a escolha dos figurinos contribui para a construção da personagem. O estudo adota a abordagem qualitativa, enfatizando a busca por significados, compreensão de

¹ Estudante de Design de Moda do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC, Jaraguá do Sul – Câmpus Centro, emilly.cls06@gmail.com

² Doutora em História (2022), Universidade Federal do Paraná, deisi.barcik@gmail.com.

experiências e produção de descrições detalhadas. Métodos incluem pesquisa bibliográfica, estudo de caso e análise com base na Semiótica Peirceana para uma compreensão aprofundada da relação entre moda e cinema, especialmente no contexto de *Euphoria*.

De modo a desenvolver uma pesquisa completa e da forma mais acertada possível, o assunto foi estruturado em 5 tópicos, de acordo com os objetivos específicos que foram propostos no projeto de pesquisa. O primeiro trata da relação existente entre moda e figurino nas produções audiovisuais. O segundo, busca analisar e compreender o processo de criação do figurino e sua importância. O terceiro volta-se para a série *Euphoria*, bem como para a personagem Kat Hernandez. O quarto tópico destina-se a estudar a semiótica Peirceana no cinema e sua aplicação na presente pesquisa. O quinto tópico debruça-se sobre a exposição da metodologia aplicada ao longo do desenvolvimento, bem como a análise de figurino da referida personagem.

O referencial teórico utilizado para o desenvolvimento deste trabalho foi composto pelas seguintes obras: *A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas*, de Diana Crane; *Moda como expressão de identidade no mundo contemporâneo*, Dissertação de Larissa Leal Moura; *na Semiótica de Charles Sanders Peirce*; *Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo* de Mara Rúbia Sant'Anna, dentre outros.

2 MODA E FIGURINO NAS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

A interação entre moda e cinema é objeto de análise, destacando a influência recíproca e a importância estética e simbólica dos figurinos ao longo do tempo, especialmente na origem de diversos estilos. Essa correlação pode ser atribuída ao papel que ambos desempenham na análise e representação da sociedade em contextos específicos. O cinema, desde seu início, tem o poder de encantar o público, gerando identificação com narrativas que desenvolvem modelos de valores e padrões, estimulando desejos relacionados a objetos ou características dos personagens. O cinema, como referência artística, exerce particular influência na moda, seja como um registro da sociedade contemporânea ou como fonte inspiradora. A moda, conforme observado ao longo do tempo, transcende a mera escolha de roupas, sendo uma forma de comunicação subjetiva e poderosa que cria identidades, representando valores e posição social (CRANE, 2006).

A estreita conexão entre moda e cinema se evidencia principalmente por meio do figurino, um artifício cinematográfico crucial para construir narrativas. Os figurinos transcendem os atores em cena, conforme destacado por Bustamante (2008, p. 43), tornando-se uma ferramenta poderosa para comunicar informações sobre a personalidade, estado emocional e transformação das personagens ao longo da narrativa.

Sendo assim, o responsável por sua criação não se incumbe da tarefa de somente vestir, também cabe a ele conhecer e desenvolver o personagem para que se estabeleça harmonia entre a narrativa a ser contada e o contexto visual da trama. A esse respeito, Leite e Guerra dispõe que:

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público (LEITE; GUERRA, 2002).

Em suma, figurino no cinema é uma forma de expressão artística que ajuda a contar histórias e transmitir mensagens, sendo essencial ao desenvolvimento da narrativa à medida que conduz a compreensão e imprime ao personagem características que lhe são inerentes, a

dependem do contexto que são submetidos (LANDIS, 2006).

A moda e o figurino desempenham papéis essenciais na construção estética e narrativa das personagens, além de contextualizar as histórias e estabelecer comunicação com o espectador. Moura (2018) destaca que a moda, por vezes, atua como símbolo de pertencimento, proporcionando uma sensação de integração a grupos ou comunidades. A moda no cinema desempenha um papel crucial na criação de personagens e na comunicação visual de suas identidades. Os figurinos na indústria audiovisual são elaborados considerando o contexto da trama, refletindo as tendências e influências contemporâneas da moda (LINKE, 2013).

No âmbito cinematográfico, os trajes e acessórios dos atores, ao se desenvolver a narrativa, tornam-se itens populares entre os espectadores, fortalecendo a intrínseca relação entre cinema e moda. A moda representada nas produções audiovisuais exerce um impacto significativo na cultura popular, influenciando o comportamento e as decisões de estilo, especialmente entre os jovens (MARQUES, 2014). Exemplos notáveis incluem filmes como "Gilda", "Bonequinha de Luxo", "O Pecado Mora ao Lado", "Uma Linda Mulher" e "Encontro de Amor", nos quais os figurinos icônicos das atrizes encantaram e influenciaram o público, sendo replicados em larga escala e ocupando vitrines ao longo do tempo.

Por fim, observa-se uma relação recíproca entre o figurino cinematográfico e a moda, com influências mútuas evidentes tanto em produções de época quanto em filmes contemporâneos. Essa interação contínua ressalta a interdependência entre moda e cinema ao longo da história.

3 A SÉRIE *EUPHORIA* (2019) E A PERSONAGEM KAT HERNANDEZ

A série "Euphoria", lançada em 2019 pela HBO, destaca-se por abordar temas complexos como saúde mental, identidade, sexualidade e relacionamentos interpessoais. A série recebeu reconhecimento por sua narrativa ousada, alguns dos elementos que contribuem para esse impacto são os figurinos autênticos e as maquiagens inovadoras e autênticas das personagens que se tornaram uma fonte de inspiração para milhares de jovens ao redor do mundo. Euphoria criou um fenômeno cultural, conectando o público com os personagens e influenciando a forma como as pessoas se vestem e se maquam (TINGLEY, 2022).

No contexto da série, a personagem Kat Hernandez se destaca, tornando-se um relevante objeto para estudo de caso, cujo enfoque é investigar a relação entre moda e produções audiovisuais. A condição psicológica da Kat e seus traumas vivenciados desde a infância desempenham um papel fundamental na construção da personagem, refletindo-se nos figurinos e na maquiagem utilizados ao longo da série (EUPHORIA, 2019). A trajetória de Kat Hernandez é marcada por experiências traumáticas e desafios emocionais que afetam sua autoestima e sua percepção de si mesma. Ela personifica corajosamente a experiência de ser uma garota gorda no ensino médio, demonstrando a determinação necessária para não se importar com as opiniões alheias. A partir dessas vivências, a personagem busca maneiras de lidar com suas emoções e encontrar sua identidade no mundo. Esses aspectos psicológicos são explorados tanto nas nuances do roteiro quanto na forma como Kat Hernandez se apresenta visualmente (EUPHORIA, 2019).

4 SEMIÓTICA PEIRCEANA NO CINEMA

A semiótica é denominada como a ciência que estuda os signos, no que diz respeito à função que desempenha dentro da comunicação, agregando sentido e significado à linguagem. A esse respeito, Peirce (2005, p. 46) refere que o signo "é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém", assumindo o papel de sinalizar algo, tomando o lugar para si e tornando-se unidade de representação. A fim de demonstrar de maneira prática e didática, Joly associa que:

Estar corado ou pálido podem ser sinais de doença ou de emoção; os sons da língua que ouço são signos de conceitos que aprendi a associar-lhes; o fumo que eu cheiro é sinal de fogo; o cheiro do pão quente, sinal de uma padaria próxima; a cor cinzenta das nuvens sinal de chuva; tal como um determinado gesto da mão, também uma carta ou um telefonema podem ser signos de amizade; posso também acreditar que ver um gato preto é sinal de azar; uma luz vermelha num cruzamento, é sinal de interdição de avançar com o carro, e por aí fora. Vemos, portanto, que tudo pode ser signo a partir do momento em que daí se deduz uma significação que depende da minha cultura, assim como do contexto da aparição do signo (JOLY, 2007, p. 35).

A fim de se compreender melhor o processo de significação, convém classificar as formas de linguagem com as quais nos comunicamos, sendo elas, a Linguagem verbal - formada por palavras orais ou escritas; Linguagem não verbal - formada por, entre outros, elementos imagéticos, gestos, sons, movimentos e a Linguagem sincrética - formada por códigos de naturezas distintas. A luz da semiótica, a partir da percepção desse conjunto de linguagens, o modo como se associam, bem como o contexto social, é possível atribuir prováveis significados ao objeto/ código que nos é apresentado (NIEMEYER, 2007).

O estudo do filósofo se funda, essencialmente, em tríades, que são utilizadas para classificar e categorizar sua pesquisa, dentre elas estão: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade; Ícone, índice e símbolo qualisignos, sinsignos e legisignos. A partir de tais conceitos, Niemeyer compilou a essência do estudo de Peirce, traduzindo-o conforme a seguir:

Figura 1 – Relações sógnicas

Categorias do Signo	Signo em relação ao Representâmen	Signo em relação ao Objeto	Signo em relação ao Interpretante
PRIMEIRIDADE	Qualisigno	Ícone	Rema
SECUNDIDADE	Sinsigno	Índice	Dicente
TERCEIRIDADE	Legisigno	Símbolo	Argumento

Fonte: NIEMEYER (2007).

Peirce propõe uma interpretação tríplice da realidade, dividida em primeiridade (impressão), secundidade (distinção) e terceiridade (compreensão). A primeiridade refere-se à impressão inicial e imediata da realidade, enquanto a secundidade envolve a distinção e racionalização da sensação, classificando-a como "sinsigno". A terceiridade representa a interconexão da primeiridade e secundidade, levando à compreensão e representação concluída. Exemplifica-se com a ideia de amor, onde a cor vermelha (qualisigno) e o formato de coração (sinsigno) convergem para formar um "Legissigno" convencional.

Em resumo, o "Objeto dinâmico" na realidade concreta requer um signo, o "Representamen", para facilitar a representação desse objeto no pensamento, gerando assim o "Objeto imediato". Para concluir o processo de interpretação da realidade, é essencial o uso de outro signo, o "Interpretante", responsável por traduzir o significado inicial na mente do intérprete.

Em relação ao objeto, o signo pode caracterizar-se como (Figura 1, coluna 2):

- Ícone: Tipo de signo que estabelece uma relação de semelhança com o objeto

representado, podendo ser uma imagem, um som, um cheiro, dentre outros. Um exemplo didático a ser listado são os ícones dispostos em banheiros femininos e masculinos, pois se assemelham a imagem que se tem do ser humano.

- Índice: Traduz-se como a forma que o signo se apresenta, baseado na relação de proximidade com o objeto representado, em especial, através de marcas/índícios que causam. Neste caso pode-se associar a pegada deixada por determinada espécie, como o indicativo de que esteve ali.
- Símbolo: Signos caracterizam-se como símbolos quando passam a representar algo através de um processo de convenção social. A título de exemplo, pode-se citar o pacto social que convencionou a pomba como símbolo de paz.

No que diz respeito ao signo em relação com o interpretante, classifica-se como (Figura 1, coluna 3) Rema (signo de primeiridade, que retrata uma mera possibilidade, com conotações amplas e imprecisas); Dicente (signo de secundidade, que representa um fato particular) e argumento (onde o signo já é entendido como uma lei, onde há precisão e caráter inequívoco) (NIEMEYER, 2007).

Dito isso, vale mencionar que a semiótica também permeia o âmbito cinematográfico, vez que suas produções são repletas de signos. Para Edgar-Hunt: “[...] um filme, é na verdade, uma sequência de imagens individuais, mas experimentada de forma diferente, como um fluxo constante de sensações. Um filme é uma vasta explosão de signos”.

A esse respeito Lotman (1978, p. 77) refere que a arte, sobretudo o cinema, traduz-se como uma organização complexa de muitos signos, para ele “Qualquer arte, de uma forma ou de outra – e o cinema mais do que todas -, dirige-se ao sentimento que o público tem da realidade”, cabendo a semiótica interpretar esses sentimentos e viabilizar o processo comunicativo, guiando o espectador no processo de significação proposto pelo filme.

5 METODOLOGIA

O estudo adotou uma abordagem qualitativa, destacando a pesquisa de caso da personagem Kat Hernandez em "Euphoria", da HBO. Utilizando a Semiótica Peirciana, analisou-se dois figurinos da personagem na primeira temporada. A abordagem qualitativa, é interpretativa, visando compreensão profunda de fenômenos, diferenciando-se de métodos estatísticos. A pesquisa exploratória buscou compreender significados, experiências e produzir descrições detalhadas. Métodos incluíram pesquisa bibliográfica, estudo de caso e análise de conteúdo pela Semiótica Peirciana, com base em materiais publicados para conferir confiabilidade. Investigações sobre a história de Kat Hernandez e análise dos figurinos foram essenciais para obter resultados completos e fidedignos.

Para a análise dos figurinos e sua representação, foi utilizado a Semiótica Peirciana que implica a análise dos signos em diferentes níveis, incluindo primeiridade, secundidade e terceiridade. Na primeiridade, são examinados os quali-signos que compõem a imagem, como formas, cores e texturas. Na secundidade, a atenção se volta para os sin-signos, que tratam da materialidade da imagem, como dimensões e materiais usados. Por fim, na terceiridade, são abordados os legi-signos, relacionados à categorização das imagens de acordo com período retratado na série. Nesse contexto, foi realizada uma análise dos looks e seus elementos visuais, como cores, tecidos, aviamentos, modelagens e acessórios, assim como uma investigação da forma como esses elementos foram utilizados para representar a personagem e sua história.

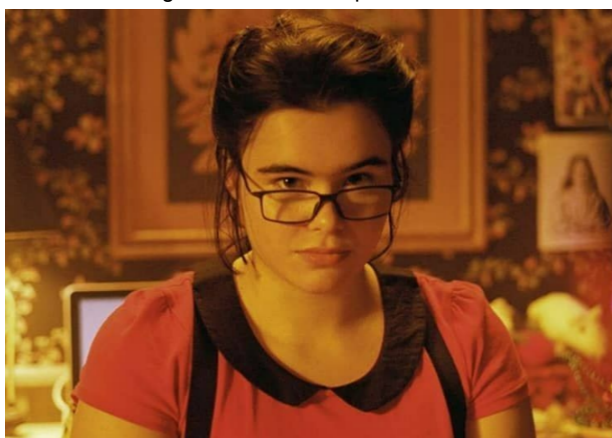
5.1 FIGURINOS KAT HERNANDEZ - ANÁLISE SOB A ÓTICA DA MODA E SEMIÓTICA

No terceiro episódio da primeira temporada da série *Euphoria*, intitulado como “*Made you*

*look*³, Kat Hernandez surge como uma figura central na narrativa. A complexidade intrínseca a Katherine, "Kat", é meticulosamente explorada, superando estereótipos superficiais e proporcionando uma representação autêntica das lutas enfrentadas por jovens mulheres ao tratar de questões de identidade e sexualidade. Kat, uma jovem que, em um passado não distante, enfrentou desafios relacionados ao aumento de peso e à subsequente discriminação.

Inicialmente, a apresentação da personagem delinea uma estudante introvertida e retraída, vivenciando uma sensação de invisibilidade e subestimação (Figura 6). Entretanto, um encontro sexual inesperado em uma festa deflagra uma transformação marcante em sua personalidade. Kat vivencia a perda de sua virgindade, um episódio que, lamentavelmente, é capturado de maneira indevida e não autorizada em um vídeo que é disseminado pela internet. Diante dessa violação de privacidade, ela opta por retomar o controle de sua própria narrativa, imergindo-se na produção de conteúdo explícito como forma de reivindicar domínio sobre sua imagem e desafiar expectativas externas.

Figura 2-Kat em sua persona inicial



Fonte: Blog My Goddess Complex⁴

Na persona de dominatrix⁵, Kat Hernandez emerge como uma hábil criadora da sedução, buscando despertar nos homens não apenas a atração física, mas um desejo profundo, capaz de provocar submissão e desejo por sua atenção. A intrincada teia de fantasias que ela tece em sua mente serve como alicerce para a expressão de uma sensualidade que excede os limites do convencional. A pretensão de ser desejada é a mola propulsora que impulsiona Kat a conceber projeções imaginárias, explorando um vasto espectro de experiências sexuais. Essas visões, meticulosamente elaboradas, não apenas atuam como fonte de prazer pessoal, mas também alimentam a narrativa que ela deseja construir ao seu redor. A mente de Kat torna-se um reino onde o erótico e o provocante se entrelaçam, moldando suas interações e a forma como ela se apresenta ao mundo.

A transição de suas fantasias mentais para a realidade ocorre quando Kat decide ingressar no universo das "*Camgirls*"⁶ (Figura 3). Essa plataforma oferece a ela um palco virtual no qual pode personificar e encarnar suas inclinações mais íntimas. Tornando-se uma presença sedutora online, ela não apenas satisfaz seus próprios desejos, mas também se posiciona como a mestra da sua própria narrativa sensual.

³ Tradução nossa; "Fiz você olhar".

⁴ Disponível em: <<https://mygoddesscomplex.com/2020/08/11/euphoria-review/>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

⁵ O termo dominatrix refere-se a uma mulher que exerce o papel de dominadora, sente prazer em cuidar, ensinar, guiar, proteger e dominar alguém, sempre respeitando os limites impostos por quem está sendo dominado. Nesse contexto, a mulher é responsável por realizar fantasias e desejos do parceiro (UOL, 2018).

⁶ *Camgirls* (mulheres câmera, em tradução livre do inglês) são mulheres que atuam na internet, transmitindo apresentações sensuais e sexuais online, em troca da interação em plataformas próprias, convenciona-se o recebimento de valores ou outra forma de contrapartida pelo serviço prestado (UOL, 2023).

Figura 3-Kat Hernandez experienciando camgirl



Fonte: *Blog My Goddess Complex*⁷

Ao adentrar o mundo das "Camgirls", Kat assume o controle não apenas de suas experiências, mas também da percepção que os outros têm dela. A exposição online proporciona-lhe uma plataforma para expressar sua sensualidade de maneira autêntica, enquanto mantém uma distância relativa da realidade que muitas vezes a incomoda. A tela do computador torna-se o palco no qual ela conduz a sinfonia de sua própria sensualidade, gerenciando a interação com seu público de forma precisa e controlada. Dentro desse contexto, ela não apenas satisfaz seus desejos mais profundos, mas também reivindica o controle sobre a forma como esses desejos são compartilhados e recebidos. A persona de dominatrix não é apenas um papel desempenhado, mas uma extensão autêntica de sua própria busca pela autoexpressão sensual (Figura 4).

Figura 4-Kat externalizando o estereótipo de dominatrix



Fonte: Pin da Clare Sheedy no Pinterest⁸

À medida que a trama avança, Kat emerge como uma defensora de sua singularidade, encontrando força na honestidade consigo mesma. Sua transformação, ao longo dos episódios, não apenas aborda desafios individuais, mas também enfatiza a importância de aceitar e celebrar a autenticidade de cada indivíduo.

5.1.1 Da Estética à Narrativa: Investigando a escolha da fantasia de *Halloween*

Figura 5-Fantasia de Halloween, análise sob a ótica da primeiridade

⁷ Disponível em: <<https://mygoddesscomplex.com/2020/08/11/euphoria-review/>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

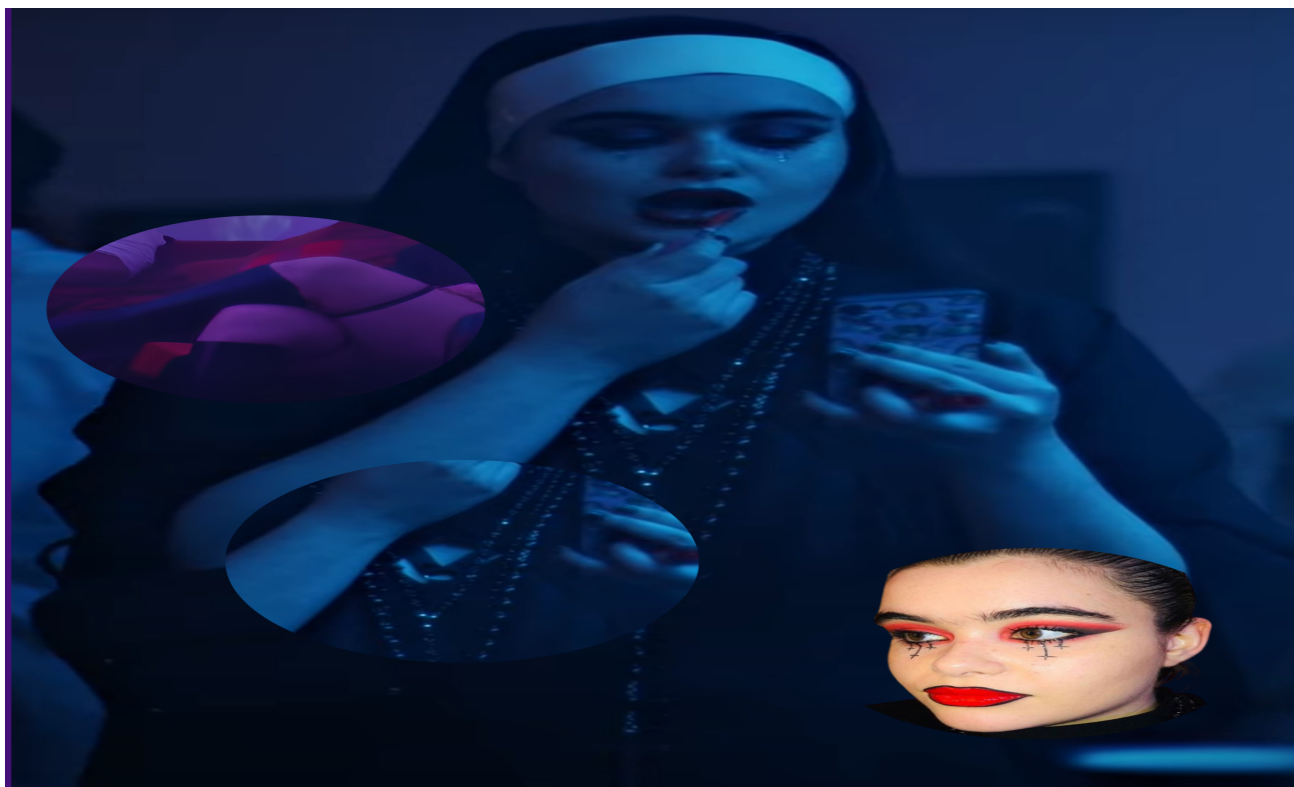
⁸ Disponível em: <<https://tr.pinterest.com/pin/21110691997568908/>>. Acesso em: 02 nov. 2023.



Fonte: Pin da Viet.vu no Pinterest⁹

Primeiridade: Kat Hernandez aparece em uma festa de *Halloween*, onde a atmosfera é carregada de adolescentes fantasiados e luzes de LED, proporcionando-lhe uma experiência visualmente impactante e imediatamente cativante. Seu traje de freira (Figura 5), porém, transcende as expectativas tradicionais, revelando uma abordagem mais sensual que reflete totalmente sua personalidade única. As luzes neon intensificam essa experiência, contribuindo para uma atmosfera que estimula sensações imediatas de excitação e curiosidade. Em conjunto, a primeiridade na cena de Kat na festa de *Halloween* é multifacetada e rica. Ela é envolvida por diversas sensações visuais, emoções pessoais, interações sociais e elementos simbólicos, todos contribuindo para a singularidade e complexidade de sua experiência naquele momento específico e que conduzem o espectador para o segundo nível semiótico, a secundidade.

Figura 6-Fantasia de Halloween- análise sob a ótica da secundidade



Fonte: Pinterest; Tiktok; Instagram; Tumblr¹⁰

⁹ Disponível em: <<https://tr.pinterest.com/pin/237705686574294654/>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

¹⁰ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/702209766926559745/>>;

<<https://www.tiktok.com/@slpchk/video/7071188285925739777>>;<<https://www.instagram.com/p/B0L236HhmIX/?epik=dj0yJnU9SXctMExZMHQ4MjAwcmhZnWpnaXp4MGYydnR3cl8zM3lmcD0wJm49VTVjZ3Q1ajR3VGZRanlycGRMa0Z4dyZ0PUFBQUFB>>

Secundidade: O figurino de Kat na festa de *Halloween* emerge como uma expressão intrincada e provocativa que, ao ser analisada através da lente da Secundidade na Semiótica Peirceana, revela uma rede complexa de relações diretas e específicas entre seus elementos cuidadosamente escolhidos (Figura 6).

A começar pelo véu de vinil preto e branco, a textura molhada e brilhante deste material não apenas adiciona glamour, mas também carrega consigo um significado fetichista, contribuindo para uma estética sensual e moderna. A interação entre o vestido preto, curto e com tiras, e a túnica de oxford preta ilustra uma relação clara de contraste e simbolismo. A quebra da tradição religiosa ao revelar o vestido por baixo, juntamente com a cinta-liga visível, não apenas representa a exposição da sensualidade feminina, mas também simboliza poder e liberdade. Os acessórios desempenham um papel crucial na construção desta narrativa visual. A cinta-liga e as botas de vinil acima do joelho não apenas adicionam um toque de sensualidade, mas também transmitem autoconfiança e uma expressão segura da própria identidade, inspirada em movimentos culturais rebeldes. A presença do colar preto com cruz prata, assemelhando-se a um terço, destaca-se como uma relação entre o contexto religioso e a estética provocativa. Esta inversão de símbolos tradicionais cria uma dinâmica secundária, desafiando as normas e acrescentando uma camada de subversão. A maquiagem, com seus contrastes de sombras escuras e delineados marcantes, torna-se uma forma adicional de expressão artística. As cruces invertidas desenhadas abaixo dos olhos e as pedrinhas brilhantes introduzem uma dimensão que supera as fronteiras convencionais do *make-up*, contribuindo para a narrativa complexa do figurino.

A análise através da aplicação da secundidade revela não apenas a aparência superficial, mas também a essência intrínseca de Kat, representada de maneira ousada e autoafirmativa nesta celebração de *Halloween*.

Figura 7– Inspiração da fantasia de Kat, a luz da terceiridade



Fonte: Blog The Boston Globe¹¹

Terceiridade: A análise do figurino de *Halloween* de Kat Hernandez à luz da Terceiridade revela uma narrativa muito rica, onde cada elemento do traje atua como mediador entre a expressão individual, a crítica social e os significados culturais mais amplos. Ao se fantasiar de Thana de "Vestida para Matar" (Figura 7), Kat não apenas adota um disfarce visual, mas também interpreta e representa uma série de ideias que transcendem o âmbito da simples aparência.

Kat revela o significado da sua fantasia após uma interação impactante com Ethan, seu colega de classe e futuro namorado, que, provocativamente, a chamou de "freira safada". Em uma descrição sucinta do filme, Kat contextualiza a personagem Thana como uma costureira muda

R1ZFREI3>;< <https://euphoriashots.tumblr.com/post/711340752060530688/kat-hernandez>>. Acesso em Acesso em: 02 nov. 2023.

¹¹ Disponível em: <<https://encr.pw/BQyry>>. Acesso em: 02 nov. 2023.

que, após ser brutalmente estuprada por duas vezes no mesmo dia, se veste de freira para, em seguida, comparecer a uma festa de *Halloween* onde se envolve em um ato violento de vingança, e mata todos ao seu redor (LEVISON, 2019). A escolha do traje, inspirado na personagem Thana, representa uma interpretação de Kat sobre suas próprias mazelas. Thana, no filme dirigido por Brian De Palma, é uma personagem complexa e empoderada que reage à violência sexual com uma reviravolta inesperada. Ao vestir-se como Thana, Kat não apenas se conecta a uma personagem cinematográfica, mas também cria uma camada adicional de significado. Essa escolha serve como mediadora entre a expressão individual de Kat e a narrativa que a personagem Thana representa. Ao analisar a história das duas personagens, Kat e Thana, é notável a semelhança, ambas, apesar de pertencerem a contextos diferentes, enfrentam o trauma da violência sexual que, repercute em suas escolhas e ações. Essa similaridade entre Thana e Kat confere ao figurino uma profundidade simbólica e uma carga emocional, tornando a escolha do traje uma expressão poderosa de resistência e empoderamento diante de adversidades.

A textura de vinil, além de sua função estética, age como mediadora entre os elementos visuais e as conotações fetichistas dos materiais, pois nos remetem aos anos 1970 e adicionam uma dimensão histórica à expressão de Kat. O vestido curto, as tiras que valorizam o busto e a túnica destacam-se como uma característica de transgressão das normas sociais e de expressão da liberdade feminina. Ao quebrar as expectativas tradicionais do hábito religioso, Kat ultrapassa as representações convencionais de pureza e celibato, utilizando seu figurino como um mediador entre a expressão individual de empoderamento e uma crítica sutil aos estereótipos culturais femininos. As botas de vinil acima dos joelhos, inspiradas nos movimentos gótico e punk das décadas de 1970 e 1980, remetem a estética visual e as atitudes rebeldes desses movimentos culturais. Esses elementos não são apenas parte do traje, mas representam um *ethos* cultural¹² que desafia as normas estabelecidas. O colar com a cruz, assemelhando-se a um terço, torna-se um símbolo terciário que permeia a representação da religiosidade tradicional e a subversão do sagrado. Essa inversão de símbolos tradicionais na maquiagem, como as cruzes invertidas desenhadas abaixo dos olhos, acrescenta uma camada de crítica social e religiosa, pois uma das possíveis interpretações nos conduzem ao símbolo do anticristo, o que acrescenta a incongruência como o elemento mediador entre a figura de hábito e os seus comportamentos.

A paleta cromática no figurino de Kat desempenha um papel essencial, indo do preto e branco do véu ao vibrante vermelho da maquiagem. Essas escolhas não apenas oferecem apelo visual, mas também atuam como mediadores entre o traje e as emoções que busca transmitir. O preto simboliza poder e dominação, associado à figura da dominatrix, enquanto a adição do branco cria uma dualidade entre inocência e ousadia. O vermelho vibrante da maquiagem intensifica a sensualidade. Essas cores, além de esteticamente harmônicas, comunicam mensagens de liberdade, autoafirmação e desafio social, transformando o figurino em uma expressão visual de empoderamento feminino e transgressão.

Em resumo, a análise terciária do figurino de Kat Hernandez revela uma teia intrincada de relações simbólicas, representações culturais e interpretações pessoais que transcendem a simples escolha de roupas. Cada elemento do traje age como um mediador entre a expressão individual de Kat, a representação de Thana e as complexidades culturais que esses signos evocam. Assim, a Terceiridade não se limita apenas a ser uma relação intermediária entre os elementos do figurino e uma interpretação que aprimora a narrativa visual de Kat na festa de *Halloween*, mas também desempenha um papel crucial no enriquecimento da história da personagem.

5.1.2 Dupla Identidade: Sob a máscara da Dominatrix

¹² *Ethos* é uma palavra de origem grega, que significa “caráter moral”. Tal termo é utilizado para descrever o conjunto de hábitos ou crenças que definem uma comunidade ou nação (SIGNIFICADOS, 2011).

Figura 8-Kat Hernandez após a mudança de ambientação



Fonte: Pinterest; Tumblr; MGC¹³

Primeiridade: A entrada de Kat Hernandez na escola (Figura 8) após uma transformação impressionante destaca-se pela manifestação imediata de elementos visuais que capturam a atenção do observador. A figura de Kat, agora caracterizada por uma presença forte e empoderada, é percebida primeiramente através da análise do seu visual. A primeira impressão imediata é manifestada por elementos visuais como cores vibrantes, penteado despojado, maquiagem marcante e roupas estilosas. A expressão facial e a postura de Kat contribuem significativamente para a impressão de força e empoderamento. A dinâmica gestual, a firmeza no caminhar e outros aspectos comportamentais se tornam elementos essenciais na compreensão visual dessa transformação.

A multidão de alunos que circunda Kat, reagindo à sua presença de maneira visível, adiciona camadas de complexidade à experiência visual. A expressão de choque nos rostos dos colegas é discernível, permitindo uma apreensão imediata da surpresa provocada pela mudança de Kat. As reações dos estudantes, constituídas por olhares fixos e gestos expressivos, complementam o entendimento da cena. Em síntese, ao observar a imagem que retrata a entrada de Kat na escola, percebe-se uma riqueza de detalhes visuais que permitem uma apreensão imediata da transformação, da reação dos colegas e do ambiente circundante.

Secundidade: A análise do figurino de Kat Hernandez, à luz da Semiótica Peirceana, revela uma expressão marcante de rebeldia, originalidade e autenticidade, características intrínsecas à sua persona.

Enfatizando sua estética ousada, a *t-shirt* branca estampada com a imagem icônica de Madonna (Figura 8) serve como um ponto inicial de autoexpressão. A imediatez na percepção da

¹³ Disponível em: < <https://mygoddesscomplex.com/2020/08/11/euphoria-review/> > ; < <https://karihighman.tumblr.com/post/707157531086258176/kat-hernandez-euphoria-season-1> > ; < <https://br.pinterest.com/pin/279504720616650793/> > ; < <https://br.pinterest.com/pin/6473993203212495/> > . Acesso em 02 nov. 2023.

estampa estabelece uma relação direta à nova personalidade de Kat, refletindo seu interesse pela diva *pop* que é um símbolo de liberdade sexual e autonomia feminina.

Complementando, o *corset* de crepe preto incorpora elementos de BDSM e dominatrix, utilizando fivelas, amarrações e alças largas para acentuar suas curvas de maneira provocante. O tecido de crepe, por sua vez, adiciona uma textura singular à peça, criando um contraste tátil que amplifica a sensualidade da vestimenta. A presença marcante das fivelas e amarrações destaca-se como um componente crucial na aparência dominadora que a peça transmite, contribuindo para a expressão ousada e provocativa do figurino.

A fusão de rebeldia é evidenciada na escolha da saia xadrez vermelha e da meia-calça arrastão preta. A saia, tradicionalmente associada a uniformes escolares, é revigorada com uma padronagem xadrez vibrante, sobrepujando sua conotação convencional. Em contraste, a meia-calça arrastão, conhecida por sua natureza sensual, acrescenta uma camada de audácia à composição.

O coturno preto com suas fivelas e detalhes metálicos adicionam uma dimensão tátil à peça, reforçando a aparência de rebeldia. A escolha do preto confere uma presença marcante e assertiva. A *choker* preta, adornada com a inscrição "KITTY", acrescenta um toque personalizado, e a corrente feita de prata destaca-se pela sua largura. Os fones de ouvido brancos, uma presença constante no cotidiano de Kat, vão além de sua funcionalidade original para se tornarem uma extensão vital de sua expressão pessoal. A maquiagem, detalhadamente escolhida, destaca-se pelo batom vermelho vibrante que acentua os lábios. O esfumado preto nos olhos, complementado pelo brilho verde acentuado, revela uma escolha ousada. A sombra cintilante mais clara no canto dos olhos ampliam e destacam o olhar de Kat.

Em conjunto, esses elementos formam um figurino que supera o convencional, mesclando rebeldia, autoexpressão, originalidade e o seu visual dominatrix. A atenção meticulosa aos detalhes, tanto nas escolhas de cores quanto nos tecidos e aviamentos, contribui para a expressividade única do estilo de Kat Hernandez, refletindo sua autenticidade visual.

Figura 9 – Desfrutando do escapismo da realidade



Fonte: Blog PopSugar¹⁴

Terceiridade: A análise na perspectiva da Terceiridade, no contexto da Semiótica Peirceana, é essencial para revelar as camadas de significado intrínsecas ao figurino de Kat Hernandez.

Katherine possui uma vida dupla, o uso do nome "Kitty" como uma *Camgirl* revela-se como um componente central desse cenário, onde apesar de exposto em seu colar *choker* (Figura 8), nenhum dos colegas de classe, nem mesmo seus amigos sabem da sua outra realidade. Nesse

¹⁴ Disponível em: <<https://www.popsugar.co.uk/entertainment/photo-gallery/46506118/image/46506086/Kat-Hernandez>>. Acesso em: 02 nov. 2023

contexto, a Terceiridade se manifesta na dualidade de identidades de Kat. Enquanto sua persona pública mantém uma fachada aparentemente convencional, seus segredos são cuidadosamente guardados sob a máscara de "Kitty". Esse alter ego de *Camgirl*, torna-se um meio pelo qual Kat explora e expressa sua sexualidade de maneiras que vão além das normas sociais tradicionais. A busca incessante por ser desejada e a exposição de sua sexualidade conduzem Kat ao universo complexo das *Camgirls*, onde ela assume papéis diversos, desde vender fotos dos pés para fetichistas até a realização de danças sensuais e encontros virtuais, nos quais pratica sadomasoquismo e humilhação. O uso de uma máscara de gatinha (Figura 9), que oculta seu rosto, adiciona camadas interpretativas, tanto de anonimato, quanto de representação. Essa máscara, além de proteger sua identidade, simboliza a criação de um espaço onde ela pode explorar e expressar aspectos mais profundos de sua sexualidade sem as amarras da visibilidade total.

A *t-shirt* referenciando a Madonna (Figura 8) adentra o terreno complexo da representação simbólica, é crucial considerar a influência marcante do ícone *pop* como um símbolo de liberdade sexual. Madonna, ao longo dos anos, tornou-se não apenas um ícone musical, mas uma fervorosa defensora da liberdade sexual e da autonomia feminina (ALMEIDA E CARNEIRO, 2018). A escolha de Kat de incorporar elementos da estética de Madonna em seu figurino pode ser interpretada como um ato de empoderamento, uma resposta direta ao desejo de não se envergonhar nem ser condenada por suas escolhas sexuais. Neste sentido, o figurino ultrapassa o papel puramente estético, tornando-se um meio pelo qual Kat busca comunicar sua resistência à estigmatização e sua firme determinação em viver sua sexualidade de forma livre e destemida. A conexão com a artista vai além da esfera musical, estendendo-se ao domínio *fashion*, onde Madonna frequentemente incorpora elementos de dominatrix em seu estilo. Essa escolha estilística de Madonna parece ecoar nas escolhas de Kat, adicionando uma camada adicional de simbolismo ao seu figurino.

Os fones de ouvido, sempre presentes quando ela se entrega às suas fantasias (Figura 8), não apenas oferecem uma trilha sonora personalizada, mas também servem como portais para os mundos imaginários que Kat meticulosamente cria em sua mente. Em diversos momentos, Kat se encontra imersa em cenários imaginários e situações fictícias que dão vida à sua criatividade. Nesse contexto, os fones de ouvido brancos não são apenas acessórios, são um convite para um universo de possibilidades, onde a música desencadeia narrativas internas que alimentam a riqueza de sua vida sexual imaginada. A busca constante de Kat por escapismo através dos fones de ouvido ganha uma profundidade peculiar quando contextualizamos sua jornada como uma garota gorda que, devido a estigmatização social, não teve muitas experiências sexuais. Em vez disso, seu refúgio reside nas páginas dos livros e nas *fanfics*¹⁵ que ela habilmente compartilha em seu *Tumblr*. Assim, a música se torna não apenas um escape auditivo, mas um portal para um universo imaginário onde ela pode explorar, em sua mente, as experiências que não vivenciou plenamente na realidade. Nesses momentos de imersão sonora, Kat transcende a realidade tangível, explorando narrativas internas que proporcionam uma fuga temporária das complexidades do mundo ao seu redor.

As escolhas de cores podem ser interpretadas como uma expressão consciente de seus estados emocionais e psicológicos. Associado a características de independência e ousadia, o preto na paleta de cores de Kat sugere uma afirmação de sua individualidade e uma resistência assertiva contra as normas sociais convencionais. A Terceiridade se manifesta na interpretação do preto como uma expressão visual de sua determinação em desafiar expectativas preestabelecidas. Por sua vez, o vermelho, especialmente evidente na saia xadrez, desempenha

¹⁵ As *fanfics* são histórias ficcionais criadas por fãs, que se baseiam em diversos personagens e histórias de filmes, livros, séries, histórias em quadrinhos, videogames, mangás, animes, grupos musicais, celebridades etc. Fanfics são muito utilizadas por pessoas que são muito fãs de uma história e querem dar continuidade ao enredo ou personagens preferidos, com interações, contextos ou até personagens diferentes (SIGNIFICADOS, 2011).

um papel fundamental como símbolo de sensualidade. Tradicionalmente associado à paixão e intensidade emocional, o vermelho na paleta de cores de Kat comunica uma disposição audaciosa de expressar sua sexualidade. A fusão de preto e vermelho cria uma sinergia visual que personifica a complexidade de sentimentos de Kat. Essa combinação não apenas representa a coexistência de diferentes aspectos de sua personalidade, mas também realça a dualidade entre a rebeldia do preto e a paixão do vermelho, assim como ambas as cores são encontradas nas vestimentas de dominatrix, transmitindo uma sensação de poder, autoridade e independência.

Assim, ao mergulharmos na Terceiridade da análise de figurino de Kat, desvendamos uma narrativa visual profundamente entrelaçada com símbolos, representações e interpretações. A *choker* “Kitty” e sua vida dupla, os fones de ouvido que são uma forma de escapismo, a presença da Madonna como influência simbólica, tanto no aspecto de liberdade sexual quanto na estética fashion de dominatrix, e a paleta de cores conferem ao figurino de Kat uma riqueza de significados que vão além da simples escolha estilística, emergindo como uma afirmação visual de sua busca por autenticidade, liberdade e autoexpressão.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve por objetivo analisar a relação existente entre a moda e as produções audiovisuais, bem como a sua aplicação na série *Euphoria*, evidenciando os figurinos utilizados por Kat Hernandez ao longo da trama. Para tanto, fez-se necessário a realização de pesquisas documentais, de onde extraiu-se informações relevantes sobre a temática abordada, de modo a evidenciar o caráter solene e contributivo inerente à pesquisa.

Acerca do tema, o problema de pesquisa apresentou-se quando da indagação a respeito do vínculo existente entre moda e a criação dos figurinos utilizados pela personagem Kat Hernandez. A partir disso, a fim de contextualizar e esclarecer a problemática em questão, foram desenvolvidos 5 tópicos, onde discorreu-se a respeito de conceitos basilares relacionados a moda, figurino, cinema, semiótica e análise de looks. Ao longo da pesquisa foram feitas considerações acerca da aliança firmada entre moda e cinema, bem como a possível disseminação de conceitos e tendências realizada por meio de obras cinematográficas.

Em *Euphoria*, o figurino de Kat Hernandez reflete sua transformação ao longo da trama. Inicialmente, representando uma jovem introvertida devido à discriminação relacionada ao peso, suas roupas são discretas. Após um incidente sexual traumático, Kat emerge como uma mulher empoderada e autêntica, refletida em trajes ousados e acessórios inovadores, evidenciando sua nova postura e autoconfiança.

Por fim, com o intuito de corroborar e enfatizar as diversas nuances de Kat Hernandez, a análise do estudo de caso constatou, sob um viés prático e claro, como os signos comunicativos e visuais, externalizados através do figurino, são complexos e podem imprimir características imponentes em personagens e moldar o modo como compreendemos a sua história.

REFERÊNCIAS

BUSTAMANTE, Rita de Cássia. **Retalhos em Cena – concebendo o figurino na televisão**. 2008. Dissertação e Mestrado. Centro Universitário Senac, Programa de mestrado em moda, cultura e arte, São Paulo, SP. 2008 Disponível em: <http://biblioteca.sp.senac.br/LINKS/acervo284191/RETALHOS%20EM%20CENA%20-%20CONCEBENDO%20O%20FIGURINO%20NA%20TELEVIS%C3%83O%20-%20PARTE%20I.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2023.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: editora Senac, 2006.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A Linguagem do Cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

EUPHORIA [Seriado]. Direção: Sam Levinson. Produção: Sam Levinson; Ron Leshem; Daphna Levin; Drake; Gary Lennon. Califórnia: Sony Pictures Studio, 2019. Color. Legendado. Disponível em: https://www.hbomax.com/br/pt/series/urn:hbo:series:GXKN_xQX5csPDwwEAAABj?countryRe direct=1. Acesso em: 08 abr. 2023.

HELLER, Eva. **A Psicologia das cores**. 1ª edição. São Paulo. Editora Garamound, 2014.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Ed. 70. Campinas: Lisboa, 2007.

LANDIS, Deborah Nadoolman. Character and costume in cinema: The Hollywood Costume exhibition. **My courses**, 2006. Disponível em: https://mycourses.aalto.fi/pluginfile.php/900279/mod_resource/content/1/Nadoolman_Landis_CharacterCostume_in_Cinema.pdf. Acesso em: 26 mar. 2023.

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

LINKE, Paula Piva. A moda, a indumentária, o traje popular e o figurino. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 6 2013, On-line. **Anais [...]**. Disponível em: http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/188_trabalho.pdf. Acesso em: 02 mar. 2023.

LOTMAN, Y. **Estética e semiótica do cinema**. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

MARQUES, Daiany Rocha. **A influência do Cinema na Moda**. 2014. 150 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Moda, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Apucarana, 2014. Disponível em: http://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5976/2/AP_CODEM_2013_2_13.pdf. Acesso em: 13 abr. 2023.

MARQUES, Janote Pires; ALMEIDA, Regina Célia Santos de. Figurino e Cinema: Uma Experiência didática da formação acadêmica de designer de moda. **Projética**. Londrina, vol. 09, nº 01, p. 39-52. Jan/Jun de 2018.

MOURA, Larissa Leal. **Moda como expressão de identidade no mundo contemporâneo**. 2018. 98 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia Social, Universidade Federal de Sergipe, São Cristovão - Sergipe, 2018. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9290/2/LARISSA_LEAL_MOURA.pdf. Acesso em: 26 mar. 2023.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de Semiótica Aplicados ao Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. **Teoria de moda: sociedade, imagem e consumo**. 2.ed. rev. e atual. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. 20. reimp. São Paulo: Brasiliense, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2018.

TINGLEY, Anna. 'Euphoria' Costume Designer Heidi Bivens on Dressing Maddy, Cassie, Jules and Kat. **Variety**, 2022. Disponível em: <https://variety.com/shop/euphoria-costume-design-maddie-cassie-jules-kat-1235163424/>. Acesso em: 20 abr. 2023.