Revista ESCALETA

A INTERPRETAÇÃO IMAGÉTICA DA JUVENTUDE EM EUPHORIA

Lucca Favoreto[1]

peixoto.lucca@gmail.com

Resumo

A juventude sempre desempenhou um papel central em obras audiovisuais, representando e influenciando jovens ao mesmo tempo em que promove entretenimento e reflexão sobre uma das fases mais marcantes da vida. Narrativas de amadurecimento, que exploram temas de autodescoberta e transformação pessoal, destacam-se nesse contexto, exigindo discussões cuidadosas sobre as escolhas de linguagem audiovisual empregadas. Partindo desse ponto, o presente artigo busca analisar como as decisões imagéticas proporcionadas pela cinematografia contribuem a construção e compreensão da juventude retratada na protagonista Rue, da primeira temporada da série estadunidense Euphoria (2019). O arco narrativo de Rue aborda, entre outros aspectos, crises identitárias, amizades, relacionamentos amorosos, dependência química, o término do período escolar, luto e violência, capturando de forma visceral as complexidades dessa etapa da vida.

Palavras-chave: *cultura pop; cinematografia; juventude; coming of age; euphoria.*

Abstract

Youth has always played a central role in audiovisual works, simultaneously representing and influencing young people while offering entertainment and fostering reflection on one of life's most defining phases. Coming-of-age narratives, which delve into themes of self-discovery and personal transformation, stand out in this context, demanding careful discussions about the audiovisual language choices employed. Building on this premise, the present article seeks to analyze how the imagistic decisions made through cinematography contribute to the construction and understanding of youth as portrayed in the protagonist Rue from the first season of the American series *Euphoria* (2019). Rue's narrative arc addresses, among other aspects, identity crises, friendships, romantic relationships, substance dependency, the end of the school period, grief, and violence, viscerally capturing the complexities of this stage of life

Keywords: *pop culture; cinematography; youth; coming of age; euphoria.*

[1] Trabalho orientado por: Prof. Dr. Pedro Peixoto Curi (pedro.curi@espm.br)

1. Introdução

A conceituação envolta a juventude passara por diversas mudanças ao longo do tempo devido às mudanças estruturais da sociedade, revoluções tecnológicas e a globalização. Conforme Abad (2001) apud Carneiro; Carvalho; Santos; Adad (2014): “para entender como se constituiu este sentimento “ser jovem” – como categoria destacada da infância e do mundo adulto – é necessário entendê-lo como uma construção social e histórica, de cunho eminentemente moderno (Carneiro; Carvalho; Santos; Adad, 2014, p. 255)'.

Devido as complexidades em torno deste momento de vida marcada por transições, aprendizados, erros, e primeiras experiências; representações literárias, teatrais e audiovisuais foram produzidas retratando jovens e suas peculiaridades buscando apresentar situações de personagens tornando-se mais maduros preparando-se e rumo à vida adulta, estas narrativas são definidas como de amadurecimento (nominadas também como coming-of-age na língua inglesa).

Usualmente as discussões relacionadas a tramas de amadurecimento localizam-se no campo narratológico com o objetivo prioritário de explorar de que modo o arco de determinada personagem é estabelecido. A proposta deste artigo, por outro lado, é buscar esta análise a partir das construções imagéticas de um conteúdo audiovisual, estruturado em um primeiro momento pela forma em que este resultado fora atingido sobretudo por meio dos elementos relacionados a cinematografia, como: iluminação, posicionamento e movimentação de câmera, lentes; mas também como estes elementos podem ser interpretados semiologicamente relacionado a narrativa.

Com este objetivo em mente, fora escolhido como objeto a primeira temporada da série de televisão estadunidense, Euphoria (2019), coproduzida entre A24 e HBO. A narrativa inicia com Rue, uma jovem recém internada após uma dura overdose, retornando a sua cidade, onde se apaixona por Jules, recém-chegada a cidade e caloura em sua escola. Envolta em crises de pânico, ansiedade, depressão, dependência química, paixão, violência, festas, a primeira temporada constrói a personagem e as pessoas ao seu redor. No presente artigo, exploraremos um pouco da construção da juventude partindo da psicologia e, devido às necessidades de recorte, explorar-se-á apenas a construção de Rue a partir das decisões de cinematografia, divididas em três grandes tópicos: luz e cor; movimento e metáfora visual.

2. Construções de signos, juventude e cultura pop.

Para que seja possível explorar a conceituação da juventude, é necessária uma motivação de compreender a fundo a significação por trás do termo. Luciléia Pereira (2007, p. 24) parte na tentativa de assimilar a diferença entre adolescência, o período adulto e o que seria ser jovem; além de em que momento há essas transições de fases de vida. A autora se ancora, portanto, de uma análise sob o âmbito da psicologia, a partir de algumas teorias como a de Erik Erikson (1976), cuja abordagem dividiu o ciclo de vida humana em oito fases, um deles a adolescência, marcada:

> (...) pelo impulso necessário ao abandono da segurança da infância em busca da segurança no mundo adulto. Durante este período o jovem busca estabelecer relações que o projetem socialmente. A sociedade, por sua vez, concede ao adolescente um tempo para descobrir-se e afirmar-se no mundo adulto, o que Erikson denomina "moratória social (Pereira, I. 2007, p.24).

Os estágios seguintes apresentados pelo autor como "Intimidade Versus Isolamento" e "Reprodução Versus Estagnação" definiriam o período após a adolescência. Na interpretação de Pereira (2007):

> Nestes dois estágios, segundo o autor, o ser humano afirma, ou não, o seu lugar de adulto em nossa sociedade. Neste período da vida é esperado que o jovem saia da moratória social que lhe foi concedida reafirme sua identidade e assume responsabilidades por si mesmo e pela próxima geração. (Pereira, I. 2007, p. 24).

Embasada nessa ideia, compreendemos a existência de uma relação entre o que se define como juventude e a sociedade, a partir de estabelecimentos culturais que moldam as maneiras nas quais jovens neste período devem agir ou se comportarem de modo a atingirem as expectativas da sociedade. Na visão de Pimenta e Lattari (2020, p.7-8), o tema é elucidado da seguinte forma:

> (...) é importante considerar a compreensão da juventude como construção social. De acordo com Luís Antonio Groppo (2000, p. 8), "[...]

> a juventude é uma concepção, representação ou criação simbólica, fabricada pelos grupos sociais ou pelos próprios indivíduos tidos como jovens, para significar uma série de comportamentos e atitudes a ela atribuídos" (Pimenta; Lattari, 2020, p.7-8).

Groppo (2015) ainda citado pelas autoras, acrescenta que:

> A juventude foi convertida pela sociedade de consumo em "juvenilidade" ou "juvenilização", representando o estilo de vida ou modo de ser mais desejado. A juventude não somente é convertida em signo para a comercialização de produtos e atração de consumidores como também se realiza através do consumo (GROPPO, 2015a apud Pimenta, Lattari, 2020, p.8).

A partir desta conclusão, é evocada não apenas uma ligação entre a construção da sociedade acerca da definição e expectativa do que é ser jovem; mas também a capacidade de comercialização e consumo destas características inerentes a este momento de vida. Um exemplo, é a indústria do entretenimento, a partir da inclusão de arcos e personagens neste estágio de vida em narrativas ficcionais, como é o caso de filmes e séries. Soares (2013, p.1), traz que:

> A ideia de cultura pop sempre esteve atrelada a formas de produção e consumo de produtos orientados por uma lógica de mercado, expondo as entranhas das indústrias da cultura e legando disposições miméticas, estilos de vida, compondo um quadro transnacional de imagens, sons e sujeitos atravessados por um "semblante pop" (Goodwin, 1992).

A cultura pop, portanto, utiliza-se das tensões, inseguranças, sonhos e todas as características e construções deste momento de vida, da juventude, trazendo-as ao universo audiovisual, aproveitando-se também da capacidade inerente a esta manifestação artística moldando-a sob um aspecto que após determinado tempo, pode ter a capacidade de relacionar-se sobre, por exemplo, a definição de juventude ou o que seria "pop". Conforme Bonfim e Percino (2015):

> Cultura pop e juventude tem uma ligação umbilical; são indissociáveis. Uma fomenta a outra, numa relação que, ora vem para exaltar o

> esplendor da sociedade capitalista, ora vem para criar fissuras no senso comum. (Bonfin; Percino, 2015, p. 84)

3. Análise da construção imagética do objeto de pesquisa

> A palavra cinematografia tem suas raízes nas palavras gregas kìnema ("movimento") e gràphein "escrever". A cinematografia é mais do que apenas fotografia — mais do que apenas registrar o que está na frente da câmera. É o processo de tomar ideias, palavras, ações, subtexto emocional, tom e todas as outras formas de comunicação não-verbal e traduzi-las em linguagem visual. (Brown, 2022, p. 2, tradução nossa).

Blain Brown (2022) apresenta que as técnicas cinematográficas "dizem respeito a um conjunto de métodos e habilidades que são usados para criação de camadas de significado e subtexto ao 'conteúdo' do filme." E, apesar de normalmente associações de conteúdos mais "cinematográficos" serem rotulados a produções voltadas aos cinemas, cada vez mais é designado as séries estas características, fazendo alusão às maneiras nas quais produtos televisivos - e atualmente, streaming - vêm sendo produzidos nos últimos anos na indústria estadunidense.

Em um artigo a revista The Guardian, Jake Newins traz que: "nunca a televisão aparentou tão boa, desde um trabalho de câmera inventiva a uma luz lustrosa". Outro aspecto trazido pelo autor é um possível reconhecimento da Academia de Televisão ao dividir seus prêmios de cinematografia entre séries de meia e uma hora. Segundo ele, indicaria que o Emmy havia notado uma excelente profusão estética nos conteúdos televisivos.

Brown (2022) comenta que além das ferramentas físicas que fazem parte do universo da cinematografia, como: câmera, lentes, luzes, elementos de maquinária, há também as ferramentas conceituais de narrativa visual, divididas pelo autor em dez categorias: o frame (o quadro), luz e cor, lentes, foco, perspectiva, movimento, textura, informação, POV (point of view ou ponto de vista) e, por fim, metáfora visual.

Essas definições serviram como norte a análise imagética da primeira temporada de Euphoria. Dentre as dez, três foram escolhidas ao artigo: luz e cor, movimento e metáfora visual.

3.1. Luz e Cor

> [...] É a iluminação que molda a realidade à frente da lente, dando-lhe profundidade ou nivelamento, excitação ou tédio, realidade ou artificialidade. A cinematografia tenta criar e sustentar um clima capturado em uma tela. A este respeito, a iluminação está no coração da cinematografia. (Malkiewzicz; Mullen, 2005, p.140, tradução nossa).

Sem a presença de luz, não há imagem; e sem um conjunto de imagens em sequência criando a ilusão de movimento em algum dispositivo, não há cinema. Maszerowska (2012, p.72) constata que um dos pressupostos mais básicos acerca do papel da iluminação no audiovisual é de que esta possui a capacidade de trazer objetos a vida, tornando-os visíveis ao olho humano e proporcionando-lhes a constituição de uma forma, tangibilidade e temperatura.

Ainda nos alicerces que definem e moldam a iluminação, Rainsberger (1979), apresenta que:

> Além de seu propósito principal de iluminar o assunto, a iluminação, como Gerald Millerson enumera, tem uma variedade de outras funções: (1) direcionar a atenção para áreas específicas, dando destaque à características particulares, subjugando outras; (2) para revelar forma, dando uma ilusão de volume, contorno, tamanho e proporção; (3) para estabelecer o ambiente, exibindo o entorno dos sujeitos, relações espaciais, escala, perspectiva; (4) caracterizar o sujeito e seu entorno, estabelecendo humor, atmosfera, tempo; (5) desenvolver relações composicionais, estabelecendo e unificando proporções; (6) manter a continuidade visual dos fatores acima; e (7) para satisfazer os requisitos técnicos do sistema, seus limites de brilho e contraste. (Rainsberger, 1979, p.139, tradução nossa).

Nas palavras de Vittorio Storaro, premiado diretor de fotografia italiano: “Fotografia, para mim, realmente significa escrever com luz” (Schaeffer, Salvato, 1986). Ao ser questionado em seguida, acerca da célebre frase *“pintar com a luz”*, Storaro responde:

> Para mim, é escrever com luz no sentido de que estou tentando expressar algo que está dentro de mim. Com minha sensibilidade, minha estrutura, minha bagagem cultural, estou tentando expressar o que realmente sou. Estou tentando descrever a história do filme através da luz. Eu tento ter uma história paralela à história real para que através da luz e da cor você possa sentir e entender, consciente e inconscientemente, muito mais claramente sobre o que é a história. (Schaefer, Salvato, 1986, tradução nossa)

Constata-se deste modo que, assim como outros aspectos fílmicos, a luz tem um profundo potencial construtivo e narrativo. Em termos técnicos, Blain Brown dividiu as ferramentas conceituais da luz em oito atributos manipuláveis para se atingir o resultado almejado em determinada produção: luz dura e suave; altura; direção; foco; textura; movimento; intensidade e contraste; e por fim, cor.

De todos os atributos supracitados, destacamos a cor, aqui, definida como a cromaticidade luminosa que incide nos personagens, seja por luz natural, proporcionados pela luz solar manipulada ou não; e luzes artificiais, excluindo de certo modo as cores proporcionadas pela direção de arte - conhecidas como *pratical lights* - mas que possuem forte influência na composição imagética final.

Desde o clássico e simbólico momento em que Dorothy, personagem do filme O Mágico de Oz (1939), sai de sua casa após o furacão e vê todo o universo ao seu redor em cores, esta característica vem sendo utilizada na produção de diversos conteúdos até os tempos atuais, dado seu potencial verossímil, criativo, artístico e semiótico. Pereira; Ferreira (2013), apresentam:

> Um dos elementos determinantes para a construção da narrativa é a cor. Por meio da cor e suas características, cria-se um universo e se atribui sentido às ações no filme. Cada emprego da cor transcreve objetivos, imprescindíveis para a composição fílmica. O reconhecimento da cor como elemento constitutivo da linguagem e narrativa cinematográfica é essencial em razão da importância que esse elemento, entre os demais, pode ter em relação à influência e à criação de simbologias. (Pereira; Ferreira, 2011).

Dentre as capacidades das cores, o aspecto semiológico é o que mais chama atenção, Costa (2000, p.1) afirma que as cores são elementos versáteis, capazes de serem utilizados em diversos gêneros com o intuito de enfatizar elementos da narrativa ou até mesmo subverter este uso.

> As cores inseridas intencionalmente em cada objeto, contexto e ideia são parte desses elementos que contêm a informação cromática e recebem a denominação de signo, ou seja, algo que representa alguma coisa para alguém em determinada circunstância. As cores são fundamentais para a expressão sígnica (Pereira; Ferreira, 2011, p.22)

Na visão dos dois autores, os signos, portanto as imagens cromáticas, podem ser considerados significantes. Nesse contexto, Metz (2007, p.80) apud Pereira; Ferreira (2013, p.22) afirma: "O significante é uma imagem, o significado é o-que-representa-a-imagem."

Em relação à compreensão e inferência destes significados constituídos por esta escolha e utilização das cores, os autores apresentam que:

> Anteriormente, a uma delimitação mais detalhada da atuação das cores, percebe-se que esta, entre outras, é uma das informações essenciais e imprescindíveis que compõem as imagens. Essas informações vão desde o ponto, passando pela linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala ou proporção e dimensão, até o movimento. A partir desses elementos, obtêm-se as manifestações visuais, as quais podem centralizar um ou mais aspectos, como a cor, que permanece relacionada aos demais, já que o significado é transmitido mediante composições e não apenas de pontos isolados (Dondis, 1997 apud Pereira; Ferreira, 2011, p.23).

Em *Euphoria*, dividimos o estudo da iluminação e cor presente na cinematografia em três momentos: (i) as situações corriqueiras e cotidianas, como a ida dos personagens a escola, encontro com seus amigos; (ii) os momentos mais tensos que não são relacionados ao lazer da personagem e, por fim (iii) as ocasiões de festas e/ou os contextos em que ela está sob efeito de drogas.

Neste primeiro contexto, nas situações corriqueiras, a presença da iluminação é mais simples: por serem representadas durante o período do dia, a construção da iluminação tem

como principal objetivo tentar simular um momento de luz disponível proporcionada diegeticamente pelo sol. Apesar disso, nota-se uma leve subexposição, a presença de uma luz mais suave, um leve contraste, e por fim, aliada às decisões de direção de arte, como figurino, maquiagem e cabelo, a imagem tem a tendência de uma paleta de cores mais monocromática, aproximando-se de tons terrosos (e.g., Figura 1).

Figura 1 - Exemplos de planos de Euphoria (2019)

Fonte: Selecionadas pelo autor

Por sua vez, no segundo contexto, de momentos mais tensos, como as cenas de crise de abstinência, ansiedade e síndrome de pânico da personagem, ou quando depara-se com um traficante que a força psicologicamente a consumir determinada droga sintética; a elaboração é feita de forma diferente: independente dos pormenores de cada cena, a luz é construída com muito contraste, sendo possível notar pela diferença de exposição no rosto da personagem, entre o lado mais exposto e o menos exposto; além disso, a imagem de modo geral também é subexposta; além de diegeticamente os momentos também trazerem menos presença de luz. Unidos, estes aspectos têm a capacidade de construir e proporcionar uma carga de dramaticidade maior ao quadro (e.g., Figura 2).

Figura 2 - Exemplos de Planos de Euphoria (2019)

Fonte: Selecionadas pelo autor

Por fim, no terceiro momento, nas situações de festas e/ou situações em que a personagem está sob efeito de drogas, um aspecto se ressalta: a predominância cromática saturada nos planos em comparação com outros momentos da série, nestas ocasiões as cores escolhidas são, principalmente o roxo, um azul/ciano e, em algumas situações, vermelho. Nos aspectos gerais, a tendência da cinematografia permanece como nos demais momentos: subexposta e com um contraste acentuado.

Pati Bellantoni em sua obra *If's It's Purple Someone's Gonna Die* (2005), onde estuda a psicologia das cores, ressalta que "houve momentos, principalmente em contos românticos e poesia no qual a cor roxa era associada com sensualidade". No entanto, ainda na visão da autora, a cor manteve uma forte influência no âmbito do não corporal, o místico, até do paranormal. "Descobrimos que o roxo é uma cor que inspira associações com o não-físico. Ele envia um sinal de que alguém ou algo vai ser transformado." (Bellantoni, 2005, p. 191).

Nesse sentido, é possível realizar a ressonância entre a escolha dessa cor justamente aos momentos em que a personagem está sob o uso de drogas e, portanto, transformada, situações escapistas em que pode esquecer de todo o restante de questões que rodeiam sua vida: luto, discussões com familiares, entre outros (e.g., Figura 3).

Figura 3 - Exemplos de planos de Euphoria (2019)

Fonte: Selecionadas pelo autor

3.2. Movimento

> Mover a câmera é muito mais do que apenas ir de um enquadramento a outro. O movimento em si, o estilo, a trajetória, o ritmo e o tempo em relação à ação contribuem para o humor e a sensação do quadro. Eles adicionam um subtexto e um conteúdo emocional independente do objeto (Brown, 2022, p.344; tradução nossa).

"A posição de câmera é um elemento chave da narrativa. Ela determina o que a audiência vê e de que perspectiva a veem. (Brown, 2022, p. 344)." Aliada à forma a qual a câmera é colocada, o movimento tem forte participação na construção de percepção dos espectadores, elevando a experiência fílmica a patamares únicos.

Nas palavras de Marcell Rév, diretor de fotografia húngaro responsável pelos quatro episódios iniciais da primeira temporada de *Euphoria*: “Nos movimentos de câmera, realmente queríamos que tivesse uma certa energia que unisse as diferentes histórias. Então, eu diria que o movimento da câmera é a cola no seriado, que une tudo.” Um dos equipamentos mais utilizados no contexto de produção audiovisual estadunidense no que tange a movimentação é o denominado *Technocrane*, que proporciona aos responsáveis criativos construções de planos cada vez mais criativos (e.g., Figura 4).

Figura 4 - Emprego do Technocrane nas gravações de Euphoria (2019)

Fonte: Youtube

Em relação ao ponto de vista da expressão fílmica, Martin (2005, p. 57) apresenta três tipos de funções às movimentações de câmera: a descritiva em que este “não tem valor como tal, mas somente por aquilo que permite ver ao espectador”; o dramático em que o movimento “em si próprio tem uma significação como tal e que visa exprimi-la ao sublinhar um elemento material ou psicológico chamado a desempenhar um papel decisivo no desenrolar da ação.”

A respeito da terceira função, a rítmica, o autor traz:

> A câmara, perpetuamente móvel, cria uma espécie de dinamização do espaço, o qual, em vez de permanecer como um quadro rígido, se torna fluido e vivo: as personagens têm o aspecto de ser arrastadas num movimento balético (quase se poderia falar de uma função coreográfica da câmera na medida em que é ela que dança); por outro lado, modificando a cada instante o ponto de vista do espectador, os movimentos incessantes da câmara desempenham um papel análogo ao da montagem e acabam por conferir ao filme um ritmo próprio que une os elementos essenciais do seu estilo” (Martin, 2005, p.57).

Diversas cenas ao longo da série fazem uso expressivo da movimentação de câmera, viabilizada especialmente pelo emprego do Technocrane. O exemplo ilustrado a seguir, embora não retrate um momento apenas de movimentação propriamente dita, necessita da utilização desse equipamento durante as gravações (e.g., Figura 4) para criar uma representação visual da psique da personagem, traduzindo imageticamente a desorientação espacial causada pelo consumo de uma droga, momento em que a personagem experimenta a sensação de "andar pelas paredes", enquanto o ambiente ao seu redor parece girar.

Figura 5 - Sequência de planos de Euphoria (2019)

Fonte: Reunidas pelo Autor

Este momento da série, portanto, mostra-se de capaz de demonstrar as potencialidades proporcionadas a partir da movimentação de câmera e a maneira na qual essa característica eleva o vínculo e interpretabilidade da audiência com certa circunstância narrativa, proporcionando uma determinada relação dinâmica que, apenas com cortes realizados na montagem, não teriam o mesmo efeito. Além de permitir o aproveitamento da performance em cena de Zendaya, vencedora por este papel no Emmy na categoria de Atriz Principal em Série Dramática no ano de 2020. Martin (2005), conclui que:

> É possível falar ao mesmo tempo de uma estrutura plástica da imagem, conceito estático na medida em que a imagem se aparenta, de início, com um quadro ou uma gravura e de uma estrutura dinâmica, porque assistimos a uma dinamização progressiva dos pontos de vista: ângulos pouco habituais, grandes planos, movimentos de câmera, profundidade de campo. (MARTIN, 2005, p.69).

3.3. Metáfora Visual

A metáfora visual, por fim, é definida como: “capacidade das imagens de transmitir um significado além de sua realidade.” (Brown, 2022, p. 14). Neste ponto, a necessidade é, então, a compreensão mais profunda a partir da semiologia de determinada cena – a saber, o processo de buscar o significado através da imagem - construída a partir da união de códigos escolhidos pelos diretores criativos do projeto. Andrew (2002, p. 179) ao discorrer acerca dos estudos semiológicos de Christian Metz, teórico de cinema francês, salienta que:

> O cineasta usa códigos para fazer seu material falar ao espectador. O semiótico trabalha na direção oposta, usando as mensagens de um filme para ajudá-lo a construir os códigos que transcendem essas mensagens. A maioria das discussões sobre cinema e das críticas de cinema concentra-se no que um filme diz (em suas mensagens); o semiótico visa as leis que governam essas mensagens, a possibilidade do próprio discurso fílmico. Não quer repetir aquilo que o texto (o filme) diz; em vez disso, espera isolar todos os mecanismos lógicos que permitem à matéria-prima expressar tais mensagens. (Andrew, 2002, p. 179).

A sequência escolhida a ser analisada são os quinze minutos finais da primeira temporada no episódio oito, o clímax da série. Após um baile realizado na escola, Rue e Jules resolvem fugir juntas de trem. Chegando à estação, Rue está apreensiva, preocupada, citando seu medicamento que ainda não havia sido tomado - de tratamento à dependência em drogas, na época, controlada por ela - Rue ainda cita sua mãe e irmã, buscando razões para não ir, mas a cada frase recebe contra-argumentos por Jules, que está confiante e almeja que ambas partam. Em seguida, Jules sobe no trem, pede e insiste que a amada entre, diz que a ama, mas Rue resolve ficar na estação e o trem parte.

Após a cena na estação inicia-se um flashback com a mãe de Rue realizando um discurso contando um pouco seu ponto de vista acerca da vida que passou junto a filha e sua irmã caçula. A partir daí em uma montagem-sequência, diversas cenas são apresentadas uma atrás da outra: o dia em que Rue toma o medicamento opioide de seu pai pela primeira vez, iniciando seu vício; as diversas brigas entre ela e sua mãe e uma das overdoses de Rue que a fez ser internada. Também é retratada a figura de seu pai, cuja ausência a personagem sente muito; além de momentos felizes com sua irmã, e mais recentemente, com Jules. Em paralelo a isso, Rue está retornando a casa após deixar Jules partir no trem. Por fim, a personagem usa cocaína, marcando início a mais um período junto às drogas.

Prontamente ao usar a substância ilícita, o corpo de Rue é levitado para cima, como uma espécie de possessão de filme de terror e, em seguida, passa a andar dando a impressão de ser um fantoche, sem controle do próprio corpo e das próprias ações, segurando-se pelas paredes, derrubando quadros, ela parte a cozinha, onde sua mãe e irmã estão, as abraça, mas parecem não notar sua presença, até que é puxada pelo pai, já morto, eles fazem uma leve dança, ele a abraça, a beija e ela cai no colo de diversas pessoas realizando uma coreografia, no final deste momento, todas as pessoas se empilham, Rue escala pouco a pouco, chegando no topo onde fica em pé durante alguns segundos, até que cai; marcando o fim da primeira temporada.

Figura 6 - Sequência de planos de Euphoria (2019)

Fonte: Reunidas pelo autor

Durante a longa sequência (e.g., Figura 6) alguns detalhes despertam a atenção: no momento em que seu corpo é levitado, vemos o quarto de Rue nevando; ela usa um casaco de coloração grená, bem parecida com a cor do sangue mais escuro; toda a tendência de cinematografia é mais contrastada com menos presença da luz, com exceção do momento em que ela vê sua mãe, sua irmã e seu pai: o ambiente de sua casa têm a predominância da luz solar mas, ao cair e ser segurada de outros pessoas utilizando o mesmo traje, retorna a mesma tendência de escuridão, porém, com a presença de uma iluminação cromaticamente azulada, cuja interpretabilidade pode ser associada à depressão, solidão e tristeza. A metáfora visual construída nessa cena parece simbolizar a psique da personagem e sua luta interior, refletindo suas batalhas emocionais e psicológicas. Essa transição de luz e sombra, combinada a paleta

cromática, pode sugerir o ciclo de euforia e melancolia vivido por Rue, capturando visualmente os efeitos rápidos e contrastantes das drogas — um ápice de êxtase seguido por uma queda abrupta. Sam Levinson, roteirista e diretor criativo do projeto ao ser questionado acerca daquilo que gostaria transmitir na cena final, afirmou[2]:

> Eu amo as interpretações das pessoas sobre isso. Rue não está morta, se essa é a questão. Achei interessante quando li um artigo [sobre essa teoria] e adorei o artigo, mas acho que Rue tem uma grande jornada pela frente e uma jornada difícil. Não é algo que eu queira interromper por causa de quem Rue significa para mim, como alguém que lutou contra o vício e saiu do outro lado, e porque acho que há muito mais para aprofundar e descompactar em termos dos efeitos do vício, em Rue e em sua família e aqueles ao seu redor. As possibilidades são infinitas de muitas maneiras.

5. Considerações Finais

Ao abordar questões densas e aprofundadas relacionadas a saúde mental e dependência de drogas no contexto de uma jovem personagem nos últimos anos escolares, Euphoria apresenta determinadas decisões estéticas relacionadas a construção imagética proporcionada pelo uso técnico e artístico do arcabouço referente a cinematografia que permitiram uma leitura semiológica acerca da maneira na qual tais utilizações contribuíram a construção de Rue, seja ao estar sóbria no do dia a dia e ida a escola; nas situações mais tensas, como suas crises de abstinência, ansiedade e síndrome de pânico, até as ambientações românticas, sob uso de drogas e nas festas em que a protagonista frequenta.

Narrativamente a série apresenta uma história de amadurecimento, caracterizada por um momento da protagonista tentando descobrir-se, neste caso, após uma overdose, internamento, luto de seu falecido pai, amizades comprometedoras e uma relação amorosa. Portanto, ela localizar-se-ia, conforme supracitado, na moratória social, momento de descobrimento e afirmação do adolescente no mundo adulto. Todavia, dado os inúmeros desafios e obstáculos apresentados a ela, essa transição mostra-se cada vez mais desafiadora ou prejudicada.

[2] Disponível em: https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/euphoria-season-finale-explained-1229129/. Acesso em 8 de dezembro de 2022.

Embora o enfoque apresentado no presente artigo nas decisões de cinematografia, a série apresenta diversos outros enredos e elementos artísticos que a posicionaram como uma grande manifestação da cultura pop contemporânea e uma das maiores audiências da Home Box Office (HBO), produtora e distribuidora. Em uma matéria ao SpectrumNews, Bianca Rae salienta – logo após o lançamento da segunda temporada – "que a produção fora a que mais obteve interações na rede social, Twitter, além de diversos tutoriais das maquiagens usadas na série em outras plataformas, como o TikTok (tradução nossa)".[3] Joshua Edwards ao The Daily Telegraph nominou a série como um "O momento cultural da Geração Z: Popular, problemática, mas principalmente divertida".[4]

Referências

ANDREW, Dudley. **As Principais Teorias do Cinema: uma introdução**. Tradução de Teresa Ottoni. Zahar: Rio de Janeiro, 2002.

BELLANTONI, Patti. **If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling**. 1º Edição Americana. Oxford: Elsevier, 2005.

BOMFIM, Emanuelle; PERCINIO, Marianna. Cultura pop e juventude. **Cadernos Adenauer XVI**, 2015.

BROWN, Blain. **Cinematography: theory and practice for cinematographers and directors**. 4. ed. Oxon; Nova Iorque: Routledge, 2022.

COSTA, MARIA HELENA BRAGA VAZ DA. **A cor no cinema: signos da linguagem**. Cronos. Natal, 2000.

CARNEIRO, C.T; CARVALHO, F.S; SANTOS, K.R.P; BEZERRA; M.A.R; ADAD; S.J.H.C. **A FILOSOFIA DOS JOVENS SOBRE O SER JOVEM: UMA PESQUISA SOCIOPOÉTICA.** Holos, 5ª Ed, p.254-266, jan/dez. 2014.

GROPPO, L. A. (2015). Teorias pós-críticas da juventude: juvenilização, tribalismo e socialização ativa. **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, 13 (2), pp. 567-579.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 1. ed. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MASZEROWSKA, Anna. **Casting The Light on Cinema - How Luminance and Contrast Patterns Create Meaning**. Universidade de Barcelona, 2012.

NEGRI, Amaurelino; TIETZMANN, Roberto. **A quarta crise do Cinema e Ascensão das Séries de TV na Contemporaneidade**. Goiânia. Comunicação & Informação, 2020.

[3] Disponível em: https://spectrumnews1.com/ca/la-west/entertainment/2022/09/08/the-cultural-impact-of-hbo-s-hit-show--euphoria-. Acesso em 8 de dezembro de 2022.

[4] Disponível em: https://dailytargum.com/article/2022/02/generation-zs-cultural-moment-euphoria-popular-problematic-but-mostly. 8 de dezembro de 2022.

PEREIRA, Inajá; FERREIRA, Arnaldo. **A cor como elemento constitutivo da linguagem e narrativa cinematográfica**. Joaçaba, 2011. Unoesc & Ciência.

PEREIRA, Luciléia. **JUVENTUDE, PARTICIPAÇÃO E DIREITOS - Um olhar para as percepções de jovens do Rio de Janeiro sobre sua participação no PROJOVEM** (Programa Nacional de Inclusão de Jovens: Educação, Qualificação e Ação Comunitária). Rio de Janeiro, 2007. Dissertação de Mestrado – Departamento de Serviço Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PIMENTA, Aline; LATTARI, Anne. **"Stranger Things": Nostalgia como Recurso Mercadológico e Representação das Juventudes**. [S.l.], 2020. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

RAINSBERGER, Todd. **The Cinematographic Style of James Wong Howe**. 1979. Tese (Doutorado) - Curso de Filosofia (Comunicação - Cinema). University of Southern California, 1979.

SOARES, Thiago. **Cultura Pop: Interfaces Teóricas, Abordagens Possíveis**. Manaus, 2013. GP Comunicação, Música e Entretenimento do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**.**