



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
DEPARTAMENTO DE DESIGN MODA

LUIZA ALVES CRECÊNCIO

**ANÁLISE DO USO DAS CORES NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM *JOKER*, DO
FILME *JOKER* (2019)**

FORTALEZA
2022

LUIZA ALVES CRECÊNCIO

**ANÁLISE DO USO DAS CORES NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM *JOKER*, DO
FILME *JOKER* (2019)**

Monografia apresentada ao curso de Design-
Moda como requisito para obtenção de grau de
bacharel em Design-Moda do Instituto de
Cultura e Arte.

Orientadora: Profa. Dra. Emanuelle Kelly R. da
Silva.

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- C934a Crecêncio, Luiza Alves.
Análise do uso das cores na construção do personagem Joker, do filme Joker (2019) / Luiza Alves Crecêncio. – 2022.
56 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2022.
Orientação: Profa. Dra. Emanuelle Kelly R. da Silva.
1. Design. 2. Coringa. 3. Paleta de cores. 4. Quadrinhos. 5. Filme. I. Título.

CDD 391

LUIZA ALVES CRECÊNCIO

**ANÁLISE DO USO DAS CORES NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM *JOKER*, DO
FILME *JOKER* (2019)**

Monografia apresentada ao curso de Design-
Moda como requisito para obtenção de grau de
bacharel em Design-Moda do Instituto de
Cultura e Arte.

Orientadora: Profa. Dra. Emanuelle Kelly R. da
Silva.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Emanuelle Kelly R. da Silva (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Marta Sorelia Felix de Castro
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Manuela Fátima Paula de Medeiros
Universidade Federal do Ceará (UFC)

À Deus.
A minha mãe e minha avó. Meus exemplos,
minhas inspirações.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal do Ceará (UFC), por todos esses anos de aprendizado acadêmico, social e humano, sempre incentivando a formação de seus discentes e docentes.

Aos professores do curso de Design-Moda, pela excelente orientação, pela amizade, pela compreensão. Por sempre compartilhar suas vivências profissionais, seus conhecimentos. Pelo cuidado na avaliação, por estarem sempre nos motivando e acreditando em nós quando nem nós mesmos acreditamos. À minha orientadora Prof. Dr. Emanuelle Kelly R. da Silva, pela paciência, por ter me encorajado com palavras acolhedoras, com palavras de motivação, passando-me, com muita clareza, alegria e calma os ensinamentos que eu precisava durante este processo e em todas as cadeiras que ministrou durante meus anos letivos. Sem sua ajuda esse trabalho não seria possível.

Às professoras participantes da banca examinadora Prof. Dr. Marta Sorelia Felix de Castro e Prof. Me. Manuela Fátima Paula de Medeiros pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

Às minhas amigas e companheiras de curso, Larissa Figueiredo Moura, Brenda Caroline Lima Serejo Lima e Natasha Sonali Souza de Sá Barreto, por terem caminhado comigo durante todos esses semestres. Foram anos almoçando juntas, dividindo trabalhos acadêmicos e muitas risadas. Vocês fizeram dessa caminhada um momento de alegria, de ajuda e de amizades sinceras. Vocês foram meus grandes presentes da Universidade. Nossas tardes no Centro Acadêmico Zuzu Angel jamais serão esquecidas.

Ao meu namorado, Everton, que está comigo há 3 anos e mesmo entre altos e baixos, nunca duvidou do meu potencial. Quando pensei em desistir você estava lá me motivando, me mostrando que eu era sim capaz de tudo isso e muito mais. Obrigada por todas as risadas

sinceras e os suspiros de alívio por ter você na minha vida. Você é meu grande amigo e amor e hoje eu sei disso mais que nunca. Obrigado pelo apoio e pelas abdições durante meus anos de estudo.

Aos meus melhores amigos Alexandre e Laisabel. São mais de 10 anos juntos, caminhando lado a lado, comemorando as conquistas um do outro, compartilhando as dores e tristezas, sendo suporte, casa e alegria. Vocês estarão sempre comigo, não importa onde estejam. Se não fosse por vocês, eu teria sido sozinha. A irmandade que compartilhamos me trouxe até aqui. O amor de vocês foi meu suporte. Serei eternamente grata a vocês dois. Que venham mais 10, 20, 30 anos compartilhando a maravilha que é viver.

E por último, mas não menos importante, à minha família, meu maior alicerce. Pessoas que sempre me apoiaram nas decisões acadêmicas que tomei, nos cursos que queria e quase cursei, seja me investindo financeiramente nos meus estudos, seja me incentivando na vida, a buscar e lutar pelo o que fosse o melhor para mim e o que me fizesse feliz. Ao meu irmão, Enzo, que sempre me ensinou a lutar pelo o que eu quero e a não abaixar a cabeça ou duvidar de mim mesma. Meus primos queridos que foram meus grandes amigos durante todos esses anos. À minha tia Nívia por todo o apoio, amor, incentivo, mãe de 2 homens maravilhosos. À minha madrinha Cláudia, minha segunda mãe, mãe de 3 dos grandes amores da minha vida, por todas as conversas, todo o incentivo e colo. Ao meu padrinho Luiz Antônio, que junto com meu tio Neto, fizeram o papel de pai que eu não tive. Vocês são os exemplos de homens que levo na vida e eu me orgulho muito disso. Nada é escrito por acaso, o papel de vocês na minha vida também não. Eu amo muito todos vocês.

E um agradecimento especial às mulheres que me formaram, minha mãe, Alessandra e minha avó Anete. Vocês são e serão eternamente minhas maiores inspirações. As mulheres mais fortes que já conheci, que me educaram, me amaram, zelaram por mim e pelo meu irmão. Lutaram por nós quando muitos nos diminuíram. Deram para nós dois, com muito esforço, tudo que foi possível. Educação de qualidade, oportunidades, saúde e o mais importante, caráter, respeito e muito amor. Vocês duas são os grandes e maiores amores da minha vida e eu espero ser 50% do que vocês foram e são. Eu amo vocês. Obrigada a todos os citados aqui. Sem cada um de vocês isso não seria possível.

“As cores podem ser representações daquilo que o ser humano pretende demonstrar a outro, como sentimentos, sensações e pode ser usada para provocar em outra pessoa algum efeito, inclusive a loucura.” (DOS SANTOS, 2017, p. 2).

RESUMO

Uma mídia plana onde suas cores e formas são seu ponto principal, ultrapassam essas linhas e chegam as telas de cinema. Pensando nessa conexão, foi utilizado como objeto de análise o filme *Joker*, estrelado por Joaquim Phoenix e o quadrinho Batman: A Piada Mortal, de Alan Moore, tentando elucidar o uso e a importância dessas cores nos atos e no desenvolvimento da persona *Joker*. O objetivo deste estudo é, a partir de uma pesquisa qualitativa, identificar e analisar as cores presentes no decorrer do longa-metragem *Joker* (2019), apontando o motivo do uso e sua consequência na construção do enredo proposto, qual mensagem ou cenário aquela cor ou, aquele conjunto de cores (paleta), transmite para o telespectador. O desenvolvimento desta análise, tem o propósito de elucidar para leigos e estudiosos da área, todos telespectadores, a importância do uso das cores na cinematografia, principalmente em longas que se inspiram em outra mídia como, no caso do objeto em questão, as histórias em quadrinhos e estimular que mais estudo referentes a outros filmes baseados em HQ's sejam feitos e mais percepções sejam adicionadas à este universo. As cores presentes e analisadas neste estudo não foram pensadas ao acaso. Como veremos a seguir, é possível acompanhar todo o filme e entender a atmosfera que se está inserido, os sentimentos e emoções que o roteiro pretende transmitir para o telespectador, muito graças ao uso correto dessas cores.

Palavras-chave: Coringa. Paleta de Cores. Quadrinhos. Filme.

ABSTRACT

A flat media where its colors and shapes are its main point, go beyond these lines and reach the cinema screens. Thinking about this connection, the movie Joker, starring Joaquim Phoenix and the comic book Batman: The Deadly Joke, by Alan Moore, were used as an object of analysis, trying to elucidate the use and importance of these colors in the acts and development of the Joker persona. The objective of this study is, from a qualitative research, to identify and analyze the colors present in the course of the feature film Joker (2019), pointing out the reason for the use and its consequence in the construction of the proposed plot, which message or scenario that color or, that set of colors (palette), transmits to the viewer. The development of this analysis has the purpose of elucidating for laymen and scholars in the area, all viewers, the importance of the use of colors in cinematography, especially in feature films that are inspired by other media such as, in the case of the object in question and stimulate that more studies regarding other films based on comic books be done and more perceptions be added to this universe. The colors present and analyzed in this study were not randomly chosen. As we will see below, it is possible to follow the entire film and understand the atmosphere that is inserted, the feelings and emotions that the script intends to transmit to the viewer and the post-film effect.

Keywords: Joker. Color Palette. Comics. Movie.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Banner de divulgação dos irmãos Lumière	18
Figura 2	Cena da lua sendo atingida do filme as Invenções de Hugo Cabret	19
Figura 3	Exemplo de CMYK e fusões de cores	19
Figura 4	Cena do musical dançando no filme Moulin Rouge (2001)	20
Figura 5	Representação de três coringas utilizados nos quadrinhos	21
Figura 6	Cena do filme Pantera Negra mostrando a rainha e a princesa de <i>Wakanda</i> , durante um ritual de disputa pelo trono	22
Figura 7	À esquerda, foto de Joaquim Phoenix na premiação do Oscar e à direita foto sua caracterizado de <i>Joker</i>	23
Figura 8	Capa quadrinho <i>Infinite Frontier</i>	24
Figura 9	Foto Joaquim Phoenix caracterizado de Joker	25
Figura 10	Capa dura quadrinho Coringa (2015)	26
Figura 11	Cena de Joaquim Phoenix caracterizado de Arthur Fleck durante o filme <i>Joker</i>	27
Figura 12	Cena de <i>Joker</i> , no camarim de um programa de televisão ao vivo	27
Figura 13	<i>Fanart</i> de William Gray	28
Figura 14	Cena da explosão do hospital do filme <i>Batman: Cavaleiro das Trevas</i> , com Heather Ledger interpretando Coringa	29
Figura 15	Quatro mulheres dançando durante os anos 20	30
Figura 16	Cena do filme <i>O Garoto</i> (1921) de Charlie Chaplin	31
Figura 17	Cena do filme <i>Batman: Cavaleiro das Trevas</i> , com Heather Ledger interpretando o Coringa	32
Figura 18	Figurista desenhando as peças da produção	33
Figura 19	Cena do filme <i>O Artista</i> (2011)	34
Figura 20	Cena do elevador no filme <i>O Grande Hotel Budapeste</i> (2014)	35
Figura 21	Guia emocional das Cores usando logos de marcas	36
Figura 22	Cena do filme <i>Velvet Goldmine</i> (1998), com destaque para o ator Cristian Bale	37
Figura 23	Capa Dura Quadrinho <i>Batman: a piada mortal</i> , 2015, edição limitada	38
Figura 24	Cena Desenho animado Coringa	39
Figura 25	Capa Dura Quadrinho <i>Batman: a piada mortal</i> , 2015, edição limita	39
Figura 26	Paleta de Cores de uma das cenas do filme <i>Joker</i> (2019)	41
Figura 27	Cena de Arthur caminhando pelas ruas do seu bairro	42

Figura 28	Paleta de Cores de uma das cenas do filme <i>Joker</i> (2019)	43
Figura 29	Foto de Fleck, em sua casa, assistindo à televisão	44
Figura 30	Foto de Arthur se apresentando em um espaço de <i>stand up comedy</i>	44
Figura 31	Cena de Arthur Fleck trabalhando vestido de palhaço, captando clientes	45
Figura 32	Paleta de Cores de uma das cenas no trem do filme <i>Joker</i> (2019)	46
Figura 33	Cena de Arthur dançando no banheiro do metrô, após assassinar três homens	47
Figura 34	Paleta de Cores da cena de entrada de Arthur no auditório de programa de televisão do filme <i>Joker</i> (2019)	48
Figura 35	Paleta de Cores da cena de entrada de Arthur no auditório de programa de televisão do filme <i>Joker</i> (2019)	49
Figura 36	Paleta de Cores da cena do filme <i>Joker</i> depois de preso, dentro do carro da polícia	50
Figura 37	Paleta de Cores da cena de Arthur, já no manicômio, sendo confrontado pela psiquiatra que o atendeu ao longo de todo o filme	51
Figura 38	Paleta de Cores da cena de Arthur, andando no corredor do hospício, deixando rastros de sangue por onde passa	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	METODOLOGIA	16
3	IRMÃOS LUMIERE E A REVOLUÇÃO COLORIDA	18
4	JOKER NO MUNDO DOS QUADRINHOS	21
4.1	Worlds of DC	23
4.2	<i>Surgimento do personagem JOKER</i>	25
5	CINEMA, FIGURINO E COR	30
6	O PALHAÇO DO CRIME E AS CORES CORINGA	38
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
	REFERÊNCIAS	55

1 INTRODUÇÃO

Os filmes de super-heróis têm se tornado cada vez mais populares entre todas as idades. Nascidos dos quadrinhos, os personagens estão cada vez mais elaborados e crível no âmbito ficcional¹.

O Figurino é símbolo fundamental para o reconhecimento do personagem. Como elemento comunicador ele se utiliza de cores, formas, tecidos, têxteis, volumes e modelagens para passar uma mensagem para o espectador por meio daquele figurino.

A cor é, desde o surgimento do cinema, elemento primordial na concepção e no sucesso de um filme, por isso a importância do seu estudo. Entender o processo de pesquisa, estudo e escolha de formas, cores, texturas, a fim de dar vida a uma persona desejada e gerar comunicação entre o figurino, o enredo e o espectador é o objeto de pesquisa deste trabalho.

O objeto analisado neste estudo é a paleta de cores escolhida para reger a trajetória do personagem *Joker*² que foi interpretado no cinema pelo ator Joaquim Phoenix³. O filme retrata a transição do personagem Arthur Fleck, de palhaço covarde vítima⁴ da sociedade a gênio do crime de *Gotham City* e é a sua caracterização - juntamente com a atuação impecável de Joaquim - que tem papel fundamental na concepção e comunicação dessa transição dentro do enredo.

O personagem faz parte da *DC Comics*⁴, uma das mais antigas editoras especializadas em quadrinhos e mídias do mundo. Por ter origem nos quadrinhos, arte em 2D, que não conta com a atuação de um ator/atriz, o tratamento visual de seus personagens sempre foi importante e relevante para o sucesso de suas histórias. Os trajes unidos às cores certas deram vida a esses super-heróis, heroínas e vilões.

Nos últimos treze anos, o meio cinematográfico se viu tomado por filmes baseados em quadrinhos⁵. Esse segmento tem vivenciando o seu ápice, abrangendo um público não apenas formado por amantes de *HQ's* ou *geeks*⁶ mas também todo um público *que* se viu imerso nessa narrativa, por meio de um bom marketing e histórias. O sucesso é tão grande que

¹<https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/f%C3%A3s-de-super-her%C3%B3is-comemoram-o-sucesso-dos-quadrinhos-no-cinema-1.305903>² <https://osupermerd.com.br/opincoes/o-realismo-em-filmes-de-super-herois/>

² Coringa

³ Ator e cantor estadunidense, conhecido por filmes como *ELA*, *Sinais e A Vila*.

⁴ Editoria Norte – Americana, fundada em 1934, especializada em histórias em quadrinhos, dona de personagens como *Batman*, *Mulher – Maravilha* e *Super – Homem*.

⁵ <https://www.legiaodosherois.com.br/2018/o-mundo-dos-quadrinhos-nao-tem-espaco-para-novidades.html>

⁶ Sinônimo para nerd, e ambas são uma gíria muito usada para caracterizar pessoas com um jeito peculiar, que exercem diversas atividades intelectuais e que geralmente têm muita afinidade com tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro e etc.

das dez maiores bilheterias da história do cinema⁷, cinco são de filmes baseados em histórias em quadrinho. Esses dados revelam o alto investimento nesse segmento e a preocupação com detalhes importantes como figurino e cenário.

O bom uso das cores tem papel fundamental na sustentação do enredo. No cinema isso fica mais evidente graças aos investimentos em pesquisa e na área visual como um todo que vem sendo de grande importância na criação estética de um filme tornando mais fiel ao enredo do personagem e da sua persona.

Desse modo é necessário entender como a cor contribui na construção do personagem e na concepção da persona Coringa, que sempre se apresentou de forma muito complexa, seja em materiais impressos ou em grandes telas de cinema e apesar de ser um personagem fictício, existe uma identificação deste personagem e de suas várias possíveis histórias de origem com o mundo real e tem como marca registrada a sua caracterização e a ambientação, sendo este o objeto de pesquisa deste trabalho.

Dito isso, este estudo visa compreender a influência da paleta cromática na construção da personagem Joker, que muitas vezes nos passam despercebidas quando tratamos da sétima arte - são de suma importância na composição e no enredo de suas histórias. Contribuirá para as pesquisas sobre cores e o seu uso no cinema e no trato quanto aos estudos sobre essa relação entre cor e persona de uma forma mais ampla e de uma forma mais mundana, ajudará ao telespectador e aos fãs desse universo, a observar melhor esse uso e a aproveitar melhor a experiência.

Para isso, este trabalho procurou analisar e entender como a paleta de cores escolhida para o personagem Coringa (DC) contribuiu na construção da persona e influência na sua evolução e no enredo ao longo do filme *JOKER* (2019). Para isso vão ser utilizadas pesquisas bibliográficas e documental que analisam materiais e documentos diferentes, como revistas em quadrinhos, filmes da mesma vertente, estudos de concepção de imagens dos próprios figurinistas e fotografias do filme a serem analisadas aqui.

Assim, ficará mais fácil compreender como a estrutura da paleta de cores escolhida, mais a atuação se torna fundamental no entendimento do filme/enredo, servindo de estrutura para outros personagens de qualquer gênero cinematográfico.

Os resultados encontrados nesta pesquisa servirão de documento de estudo para outros designers, figurinistas, fotógrafos, apaixonados por cinema e estudantes de moda entenderem melhor o processo de concepção de um enredo e personagem visando aproximar –

⁷ <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/vingadores-ultimato-10-maiores-bilheterias-da-historia#22>

se cada vez mais da narrativa, proporcionando um entendimento real do espectador.

Ao longo dos capítulos aqui apresentados, veremos uma breve introdução ao uso das cores na indústria cinematográfica, uma imersão nos quadrinhos da DC Comics e a apresentação do personagem Coringa, dentro dos quadrinhos e na tela dos cinemas. Entender a história do personagem e seu surgimento, além de seu arco, guia o estudo de cores e como elas foram escolhidas para tal personalidade, desde os coloristas como, *John Higgins* e *Brian Bolland* (*Batman: The Killing Jose/Piada Mortal*, edição de luxo), ao figurinista, *Mark Bridges* e ao diretor de fotografia, *Lawrence Sher*.

2 METODOLOGIA

A pesquisa realizada neste estudo é de natureza qualitativa, uma vez que foram estudados aspectos subjetivos dos fenômenos sociais apontados direta ou indiretamente pela história contada no longa e do próprio comportamento humano, que é que vai ser levado em consideração, juntamente com o as escolhas das cores para sinalizar as mudanças de comportamento do personagem Arthur Fleck/*Joker*, buscando uma compreensão mais profunda destes comportamentos e o seu reflexo nas paletas de cores ao longo do filme.

A metodologia escolhida para a análise do objeto de pesquisa deste trabalho foram as pesquisas bibliográfica e documental que analisam materiais e documentos diferentes, embora muito parecidas.

Segundo Richardson (1985), a abordagem qualitativa de um problema justifica-se pelo fato de ser uma forma adequada para se entender a natureza de um fenômeno social. Os estudos que empregam uma metodologia qualitativa podem compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais. (*apud* JACOBSEN, 2021, p. 154).

A pesquisa bibliográfica consiste na análise de documentos científicos, embasados por outras pesquisas e pesquisadores, proporcionando o contato com obras e estudos que tratem dos mesmos temas. Enquanto a pesquisa documental caracteriza-se por documentos primários, que não foram tratados, como fotos, vídeos...

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. (GIL, 2010, p. 44).

Para a pesquisa serão feitos estudos bibliográficos sobre a importância da caracterização dos personagens na concepção de suas personalidades e em como isso é abordado nas telas do cinema, principalmente se tratando de personagens que saíram de uma outra mídia e não necessariamente foram criados a partir de modelos pré existentes no mundo real. Além disso, como o estudo das cores contribui na composição do figurino induzindo o espectador a captar a personalidade do personagem em questão.

A cor é um elemento essencial no processo de contar uma história de maneira visual, portanto analisá-la de forma a entender como a mesma se comporta na mente do espectador, traz para entusiastas e profissionais da área cinematográfica um

embasamento teórico importante. (DURSKI, 2018, p.1).

Na pesquisa bibliográfica serão analisados artigos científicos e livros que abordam temas como psicologia das cores, importância do figurino na composição de um personagem.

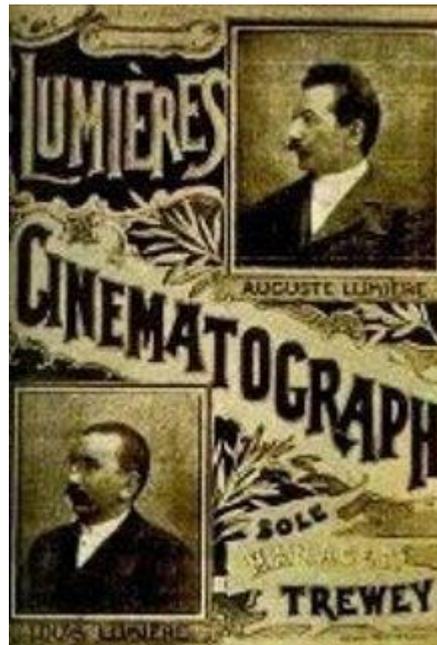
[...]a mudança social acelerada e a consequente diversificação das esferas da vida fazem com que, cada vez mais, os pesquisadores sociais enfrentem novos contextos e perspectivas sociais. (FLICK, 2009, p. 20).

Na pesquisa documental, serão estudados objetos primários como quadrinhos (Piada Mortal e Coringa, por exemplo) e o filme *Joker*, de *Todd Phillips*, observando aspectos como paleta de cores e composição estética, além da persona e seu surgimento dentro de um universo específico.

3 IRMÃOS LUMIERE E A REVOLUÇÃO COLORIDA

Físicos definem as cores como “... apenas uma reflexão da luz de um objeto que chega aos nossos olhos, sendo decodificada em nosso cérebro, interpretando como uma cor.”. Deixando de lado estes valores científicos, as cores também exercem um papel muito importante em componentes físicos, mentais e emocionais. Elas podem definir um contexto com vários significados, que pode definir o estado de espírito de uma pessoa e, cinematograficamente, em qual gênero de filme está inserido (drama, comédia...) (STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER, 2001, p.2).

Figura 1 – Banner de divulgação dos irmãos Lumière.



Fonte: http://cinemalivre.net/filme_a_saida_dos_operarios_da_fabrica_lumiere.php (2022. Acessado em 04 de julho de 2022).

A história do cinema já nos é bem conhecida. Criado pelos irmãos Lumière, o cinematógrafo foi a ferramenta que deu início ao que conhecemos hoje como cinema e sétima arte. Dando a ideia de uma imagem sendo projetada em movimento, a invenção de Auguste Marie Louis Nicholas Lumière e Louis Jean Lumière trouxe êxtase e espanto para as pessoas daquela época.

Figura 2 – Cena da lua sendo atingida do filme as Invenções de Hugo Cabret.

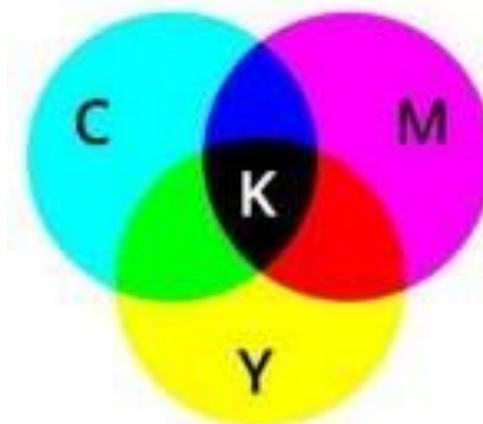


Fonte: <https://webinsider.com.br/a-invencao-que-nao-e-de-hugo-cabret/> (2022. Acessado em 01 de abril de 2022).

Os cenários e adornos cinematográficos eram pintados à mão por operários da época, mas com a evolução e a popularização do cinema, os filmes ficaram cada vez mais maiores em tempo e magnitude, o que deixou a pintura à mão mais trabalhosa e demorada.

Havia um método chamado Tintagens, que a película era tingida de cores uniformes, com estas cores simbolizando várias funções, como: o azul indicava a noite, o verde mostrava as paisagens e o vermelho era utilizado para incêndios. Posteriormente, eram utilizados filtros coloridos, em que cada cena era filmada várias vezes com diferentes filtros, formando imagens bicolores. (STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER, 2013, p. 02)

Figura 3 - Exemplo de CMYK e fusões de cores.



Fonte: <https://www.afixgraf.com.br/blog/o-que-e-cmyk/> (2022. Acessado em 01 de abril de 2022).

A *Techinocolor*, empresa que revolucionou o cinema nos 30, criou uma película composta por três cores, as cores primárias, azul, vermelho e amarelo - o que conhecemos hoje como CMYK- e foi essa invenção que trouxe mais realismo para as produções seguintes. Muitas mudanças numa sociedade muito fechada, dentro da sua cultura e suas crenças, esta sim suscetível a julgamentos.

Um pouco diferente do pensamento atual, o uso das cores na época foi considerado relevante, pois se achava que as mesmas iriam roubar o foco do enredo e das atuações e não somar. E é aí que os musicais tão famosos e lembrados dos anos 40 e 50 entram, trazendo as cores como complemento as danças, as músicas e as atuações presentes na tela e exploradas pelo enredo. A cor no cinema começou a ser utilizada tão intensamente que foram retratando os sentimentos e as personalidades dos personagens pela cor, como em *Moulin Rouge* que utilizavam o vermelho para indicar paixão. (BUNGARTEN, 2004, p.31).

Figura 4 – Cena do musical dançando no filme *Moulin Rouge* (2001).



Fonte: <https://www.planocritico.com/critica-moulin-rouge-amor-em-vermelho/> (2022. Acessado em 01 de abril de 2022).

Com as cores podemos sentir os sentimentos que querem nos mostrar, seja ele raiva, amor, dor, confusão ou quais emoções que possam nos aproximar cada vez mais desses personagens, ajudando na construção do enredo, arredondando a narrativa e garantindo o sucesso da produção.

4 JOKER NO MUNDO DOS QUADRINHOS

Nos últimos treze anos, o meio cinematográfico se viu tomado por filmes baseados em quadrinhos. Esse segmento tem vivenciando o seu ápice, abrangendo um público não apenas formado por amantes de *HQ's* ou *geeks*. O sucesso é tão grande que das dez maiores bilheterias da história do cinema⁸, quatro são de filmes baseados em histórias em quadrinho. Esses dados revelam o alto investimento nesse segmento e a preocupação com detalhes importantes como cores, cenário e fotografia, além, é claro, de roteiro o mais fiel possível à plataforma de origem.

Figura 5 – Representação de três coringas utilizados nos quadrinhos.



Fonte: <https://canaltech.com.br/quadrinhos/artista-revela-os-nomes-dos-tres-coringas-do-universo-da-dc-comics-169572/> (2022. Acessado em 05 de abril de 2022).

O personagem *Joker*, tema foco neste estudo, é um exemplo desse sucesso. Já foram vistas no meio cinematográfico pelo menos 4 versões de sucesso, cada um com suas características, suas histórias de surgimento e imagem, sendo em sua maioria parecidas, as mudanças podem ser notadas em detalhes de sua estética, variando de acordo com a fase do personagem, roteiro e direção, além de seu diferencial perante os demais vilões, seu psicológico.

⁸ <https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-globais-da-historia#112>

Figura 6 – Cena do filme *Pantera Negra* mostrando a rainha e a princesa de *Wakanda*, durante um ritual de disputa pelo trono.



Fonte: <https://jullitterra.com/analise-fashion-o-figurino-de-pantera-negra> (2022. Acessado em 05 de abril de 2022).

Franquias como *Avengers*⁹ (Marvel), *Black Panther* (2018) a trilogia de *Batman: The Dark Knight*¹⁰, marcaram gerações de aficionados por filmes e *HQ's*. Muito desse sucesso se deve ao cuidado com a caracterização de seus personagens, moldando as qualidades e defeitos de super-heróis e heroínas e é claro, dos vilões¹¹. *Heath Ledger*¹², ator que interpretou Coringa em *Batman: Cavaleiro das Trevas*, foi aclamado e recebeu por seu papel no filme o Oscar Póstumo de melhor ator coadjuvante (2009). O Coringa de Ledger marcou uma geração, pois uniu interpretação, enredo e paleta de cores¹³. Quem não se lembra do sobretudo roxo, gravata verde e uma maquiagem que simulava um rosto desfigurado? Pensando na popularidade do personagem e nos novos objetivos da empresa a DC Comics apostou em uma nova franquia onde o vilão dos quadrinhos é o protagonista.

⁹ Vingadores. Franquia de filmes da Marvel Comics com direção Anthony Russo e Joseph V. Russo

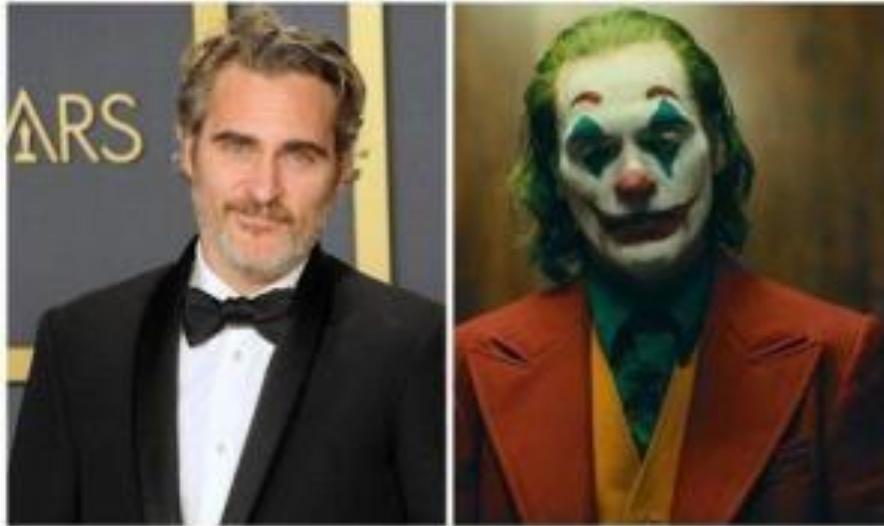
¹⁰ *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Filme da DC Comics com direção de Christopher Nolan

¹¹ <https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/f%C3%AAs-de-super-her%C3%B3is-comemoram-o-sucesso-dos-quadrinhos-no-cinema-1.305903>

¹² Heathcliff Andrew "Heath" Ledger foi um ator australiano. Venceu o Oscar de Melhor Ator Coadjuvante por sua atuação como o Coringa na trilogia Cavaleiro Das Trevas, de Christopher Nolan. Ledger morreu aos 28 anos de idade.

¹³ <https://www.aficionados.com.br/curiosidades-coringa-heath-ledger/>

Figura 7 – à esquerda, foto de Joaquim Phoenix na premiação do Oscar e à direita foto sua caracterizado de *Joker*.



Fonte: <https://www.hola.com/us/celebrities/20211007g32jgijpsd/joaquin-phoenix-ready-joker-sequel/> (2022. Acessado em 06 de abril de 2022).

O filme *JOKER*¹⁴, é um filme de origem e mostrou como Arthur Fleck se torna um dos maiores vilões do *Worlds of DC* e do mundo dos quadrinhos, pelos olhos de Todd Phillips e do figurinista Mark Bridges. Já foi confirmado pela marca que a sequência do filme deve acontecer.

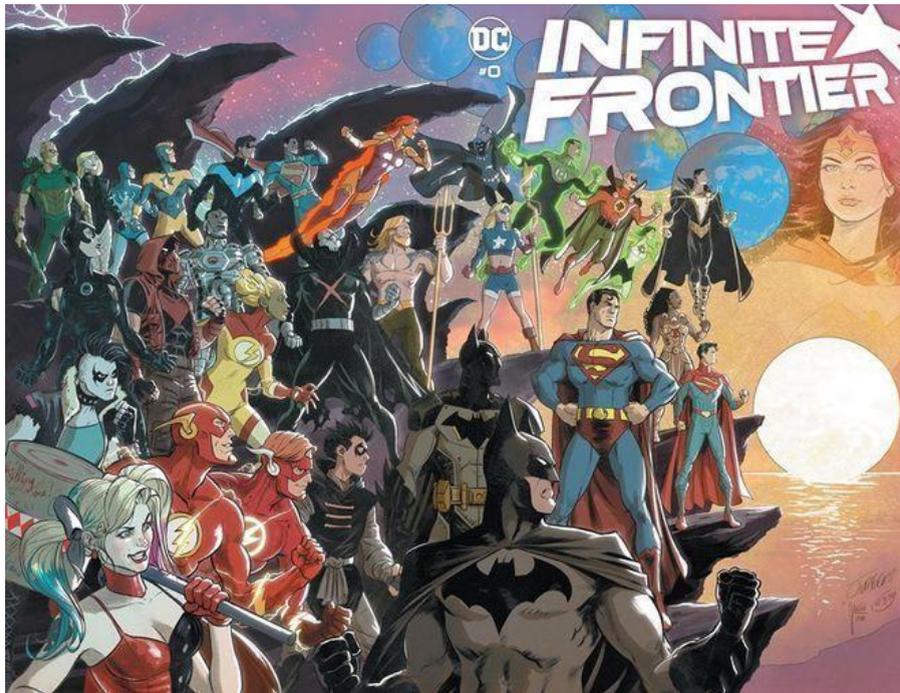
4.1 *Worlds of DC*

*World of D.C.*¹⁵ é o termo oficial dado ao Universo Estendido da DC. Esse termo foi criado e consolidado no ano de 2018 em uma coletiva de imprensa e engloba toda uma franquia de mídia e um universo ficcional responsável por diversos filmes de super heróis baseados em *HQ's* da *DC Comics*, atualmente distribuídos pela *Warner*.

¹⁴ <https://gq.globo.com/Cultura/Cinema/noticia/2019/04/joker-o-novo-filme-do-coringa-ganha-trailer-perturbado-e-exuberante.html>

¹⁵ <https://ovicio.com.br/warner-bros-anuncia-novo-nome-para-o-dceu-mundos-da-dc/>

Figura 8 – Capa quadrinho *Infinite Frontier*.



Fonte: <https://canaltech.com.br/quadrinhos/entenda-como-funciona-o-novo-universo-dc-apos-mais-um-reboot-177383/> (2022. Acessado em 15 de maio de 2022).

Com a mudança do nome também vieram novos objetivos. A ideia central é focar na produção de filmes criando arcos cinematográficos bem definidos e coesos entre os personagens, baseando – nos nas *HQ's* já conhecidas pelo público¹⁶. Um exemplo são os filmes que antecederam e sucederam *A Liga da Justiça* (2017) a fim de explicar como a história do *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Flash* e *Cyborg* se encontram para o surgimento da Liga mais famosa do universo dos quadrinhos.

Outra franquia produzida e que teve ótimos resultados em produções passadas é o Arco do *Batman*, dirigido por Christopher Nolan, e de seus super – vilões - mais precisamente o *Coringa*, objeto analisado neste estudo.

¹⁶ <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-141255/>

Figura 9 – Foto Joaquim Phoenix caracterizado de Joker.



Fonte: <https://spinoff.com.br/coringa-todd-phillips-conta-como-convenceu-joaquin-phoenix-a-estrelar-o-filme/> (2022. Acessado em 16 de abril de 2022)

Sempre marcante e icônico por sua personalidade e estética, o vilão tem forte marca no sucesso da DC¹⁷, seja nos quadrinhos ou nos filmes do seu arco. A aposta para iniciar a vertente mais “sombria” e adulta desse universo foi o filme *Joker*, estrelado por Joaquim Phoenix - famoso por obras ovacionadas como *HER* – e dirigido por Todd Phillips, conhecido pela trilogia *The Hangover*¹⁸. O filme faz parte da *World of DC* e mostra a origem do personagem e o que levou a torna – se um vilão louco, sádico e sem qualquer senso de moral.

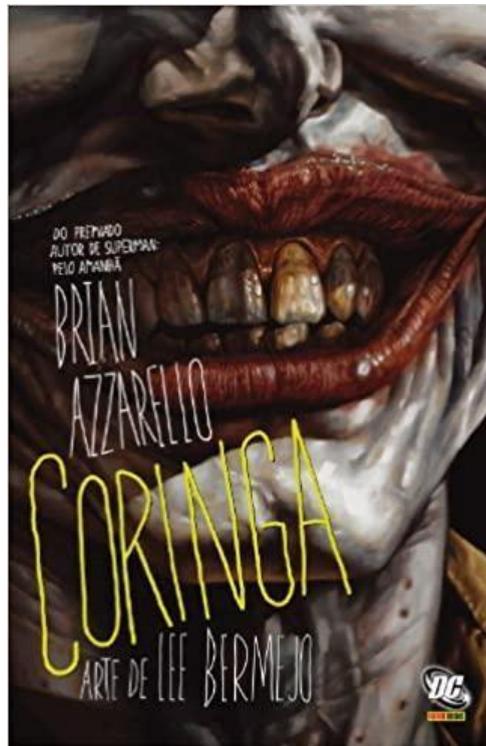
4.2 Surgimento do personagem JOKER

Joker, em tradução livre, significa palhaço e sua personalidade serviu de base e referência na construção deste vilão tão conhecido. Já a carta coringa, muito conhecida em jogos de baralho, foi utilizada como inspiração visual para a concepção do personagem da DC, assim como o uso do palhaço, a carta coringa também traz referências de personalidade e significado para persona em questão.

¹⁷ <https://www.omelete.com.br/batman-7/como-batman-o-cavaleiro-das-trevas-continua-influenciando-a-dc-nos-cinemas>

¹⁸ A Ressaca

Figura 10 - Capa dura *graphic novel*¹⁹ Coringa (2015).



Fonte: Acervo Pessoal.

Sem uma história de surgimento específica, o personagem Coringa²⁰ já teve associado a si, diversas origens, mas o que é sempre comum é o seu comportamento. Tido como psicótico, fora do normal e com uma aparência peculiar e assustadora - devido à sua maquiagem e cicatrizes - o personagem consegue transmitir isso não só pela descrição que é feita nos quadrinhos ou pelas atuações nos filmes e desenhos animados, mas também pela construção visual que foi feita da sua persona. Muitas são as estórias criadas em torno desse nome, em algumas versões não se sabe ao certo seu nome, em outras, diz – se que ele se tornou vilão após cair em um tonel de produto químico depois de ser perseguido pelo Cavaleiro das Trevas após a tentativa frustrada de assaltar uma fábrica de baralhos – daí o nome Coringa e o uso frequente de cartas enigmáticas em seus planos. Mas para o novo Arco do personagem, dirigido por Todd Phillips, a *Warner Bros. Picture* decidiu essa história mais bem definida.

¹⁹ História mais longa e densa, semelhante aos romances literários e outros textos em prosa. Basicamente, é um romance com toda a sua complexidade de narrativa e personagens retratadas em quadrinhos. <https://www.livrobingo.com.br/o-que-e-um-graphic-novel> (Acesso em 05 de julho de 2022).

²⁰ <https://amenteemaravilhosa.com.br/coringa-o-vilao-perfeito/>

Figura 11 - Cena de Joaquim Phoenix caracterizado de Arthur Fleck durante o filme Joker.



Fonte: Warner Bros. Joaquin Phoenix no filme Joker 2019.

Arthur Fleck, comediante desconsiderado pela sociedade como um todo, acaba por encontrar violentos bandidos pelas ruas de *Gotham City*, tudo isso o leva a se tornar um dos mais sádicos e violentos vilões das HQ's²¹ e das telas de cinema. A história busca contemplar todo esse processo de mudança do personagem e acompanhar o seu trajeto até se tornar o vilão perfeito.²²

Figura 12 – Cena de *Joker*, no camarim de um programa de televisão ao vivo.



Fonte: Warner Bros. Joaquin Phoenix no filme Joker 2019.

²¹ HQ Piada Mortal. Nº1

²² <https://amenteemaravilhosa.com.br/coringa-o-vilao-perfeito/>

Especialmente nesse personagem, a composição estética se faz fundamentalmente importante na construção da personalidade²³ com viés psicótico, pois para o Coringa, nada é muito óbvio, cada detalhe do seu traje e maquiagem quer passar uma mensagem para o espectador. O visual do Coringa foi tão bem estudado em todas as suas versões que se tornou referência em diversos outros trabalhos cinematográficos. Não existe fã ou um simples espectador que não consiga descrever com perfeição a roupa principal do Coringa. Busca²⁸ – se nesse estudo entender qual a influência desse figurino na construção da personalidade do personagem e como chegou – se a essas referências de indumentária, silhueta, cores, maquiagem e acessórios. Nesse trabalho analisaremos todo o processo por trás do resultado de um figurino bem pensado e executado para as telas de cinemas.

Figura 13 – *Fanart*²⁴ de William Gray.



Fonte: Fotografia de William Gray.

Sendo o vilão mais conhecido do Batman, herói e líder da Liga da Justiça (DC), sua popularidade foi aumentando a cada vez que novas histórias surgiam, novos filmes eram lançados e novos atores se empenhavam em transmitir toda a loucura desse vilão.

²³ <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/coringa-figurino-de-palhaco-imagens/>

²⁴ Fanart, fã-arte ou ainda Fanarte é uma obra de arte baseada em um personagem, fantasia, item ou obra notoriamente conhecida, que foi criada por fãs.

O arquétipo²⁵ do vilão pode ser encontrado em manifestações artísticas de caráter muito diverso; o vilão nem sempre é um personagem, pode ser também uma instituição, um grupo, etc. Costumamos vinculá-lo a histórias, à tradição popular, lugar onde os arquétipos são bastante claros, os personagens se formam e se configuram dentro dele.” (A Mente é Maravilhosa/Coringa, o vilão perfeito, 2019).

Figura 14 – Cena da explosão do hospital do filme *Batman: Cavaleiro das Trevas*, com Heather Ledger interpretando Coringa.



Fonte: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-135545/> (2022. Acessado em 20 de maio de 2022).

Talvez, a versão mais conhecida do personagem tenha sido interpretada por Heath Ledger²⁶, em *Batman: Cavaleiro das Trevas*, 2008, falecido no mesmo ano. A última versão lançada, dirigida por Phillip Todd e interpretada por Joaquim Phoenix, foi esperada ansiosamente pelo público. Depois de um fracasso interpretando *Joker* no filme *Esquadrão Suicida*, 2016, Jared Leto²⁷, coube a Joaquim Phoenix o papel de trazer de volta o espírito desse vilão amado.

²⁵ Substantivo masculino: modelo ou padrão passível de ser reproduzido em simulacros ou objetos semelhantes. POR EXTENSÃO: qualquer modelo, tipo, paradigma.

²⁶ <https://legiaodosherois.uol.com.br/2013/8-detalhes-coringa-heath-ledger-tao-incrivel.html>

²⁷ Jared Joseph Leto é um ator, diretor, cantor e compositor norte-americano. Vocalista da banda *30 Seconds to Mars*, sendo vencedor de diversos prêmios musicais, além de um Oscar pela sua interpretação em *Dallas Buyers Club* (2013), além de ganhar maior visibilidade da crítica especializada no papel de Harry Goldfarb em *Requiem for a Dream*.

5 CINEMA, FIGURINO E COR

As roupas denotam a marca de uma época, desde o início das civilizações cumpriram a função de proteger o corpo, e ao cumprirem essa função, materiais eram escolhidos, amarrados e de alguma forma esse fazer/pensar estava permeado por uma intencionalidade, portanto não era algo neutro. Com o passar dos tempos a roupa se transformou em moda, diferenciando os indivíduos e criando sentidos diversos (PINHEIRO; NEVES, 2010, p.2).

Figura 15 – Quatro mulheres dançando durante os anos 20.



Fonte: <https://www.natgeo.pt/historia/2020/01/os-loucos-anos-20-100-anos-depois> (2022. Acessado em 17 de maio de 2022).

Dito isso, pode-se afirmar que a roupa cumpre até hoje as suas funções básicas e com o tempo, passou a cumprir novos papéis dentro da sociedade, seja identificando um grupo, informando, sendo uma ferramenta de expressão, além de registrar épocas e seus costumes, sendo ela uma das principais ferramentas de estudo histórico, humano, cultural e social.

A moda pode ser esse diferenciador social, propagador de tendências, modo e costumes referentes a uma época. Ela como roupagem, veste o corpo e fornece ao indivíduo diversas possibilidades de criar múltiplas identidades e significados, proporcionando os mais diversos sentidos, linguagens, algo que pode ser construído, idealizado e produzido. (PINHEIRO, NEVES, 2010, p 2).

Por ter a possibilidade de criar múltiplas identidades, o vestuário se tornou fundamental nas produções teatrais, cinematográficas e televisivas, ajudando a compor e a construir personagens, cenas, fotografias, fatos e estórias, perpassando por diversas culturas,

diferentes tempos e ainda sim com características de quem construiu o personagem e sua história. E é nesse contexto, neste papel de representação do vestuário que vamos focar nesta pesquisa. Nesse sentido, afirmam Pinheiro e Neves (2010), o vestuário nesse caso tem a incumbência de representar, informar, simbolizar, expressar, capacitar aquele que ele representa.

Segundo Janote Pires Marques e Regina Célia dos Santos Almeida (2018), o figurino é elemento importante na narrativa fílmica, unindo cinema, moda e indumentária, três elementos que expressam comportamentos e sentimentos do indivíduo.

Figura 16 - Cena do filme *O Garoto* (1921) de Charlie Chaplin.



Fonte: <https://www.redebrasilatual.com.br/tag/cinema-mudo/> (2022. Acessado em 17 de maio de 2022).

Um exemplo disso é a importância do figurino no cinema mudo. Mesmo sem diálogos audíveis entre os personagens e o espectador, a comunicação é construída por meio do figurino e da mensagem que ele passa sobre aquele personagem. A cena em questão tornou-se icônica em virtude do seu grande sucesso no drama filme com as referências a Charles Chaplin e suas “caras e bocas”. Com o surgimento do cinema colorido, o figurino tomou outras proporções, onde qualquer erro pode arruinar um enredo.

Sendo assim, entendemos aqui o figurino como ferramenta da criatividade, da invenção, onde pode-se pensar em algo novo e traduzi-lo em um personagem, em suas vestes, na paleta de cores que ele carrega, no cenário que o cerca, tornando a roupa para além de uma linguagem, criando uma identidade que possa ser entendida e captada pelo público que o consome. Aqui, trataremos o figurino como agrupamentos de roupas e acessórios, decididos por figurinistas e designers, com foco total na escolha das cores e em como elas regem o desenvolvimento do personagem *Joker* em seu filme solo.

Para Duarte e Menezes (2017), O figurino recebe também as características comportamentais indispensáveis para os atores na composição do personagem. O figurino tem papel fundamental na sustentação do enredo. No cinema isso fica mais evidente graças aos investimentos em pesquisa e na área visual como um todo que vem sendo de grande importância na criação estética de um filme tornando mais fiel ao enredo do personagem e da sua persona.

Figura 17 - Cena do filme Batman: Cavaleiro das Trevas, com Heather Ledger interpretando o Coringa.



Fonte: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/ser-o-coringa-erafisica-e-mentalmente-desgastante-a-saga-de-heath-ledger.phtml> (2022. Acessado em 20 de maio de 2022).

Desse modo é necessário entender como o figurino contribui na construção do personagem e na concepção da persona Coringa, que sempre se apresentou de forma muito complexa, seja em materiais impressos ou em grandes telas de cinema e apesar de ser um personagem fictício, existe uma identificação deste personagem e de suas várias possíveis histórias de origem com o mundo real e tem como marca registrada a sua caracterização, sendo este o objeto deste estudo.

Assim, ficará mais fácil compreender como a estrutura do figurino mais a atuação se torna fundamental no entendimento do filme/enredo, servindo de estrutura para outros personagens de qualquer gênero cinematográfico. O que Heather fez grandiosamente em seu papel no filme Batman: Cavaleiro das Trevas (2008).

O figurino é definido a priori sobre uma ideia central, que permeará todo o conceito de projeto de *production design*. Por isso os figurinos devem também, em vista de seu caráter comunicativo, sustentar o enredo. (DUARTE, 2016, p. 37)

Segundo ROUBINE (1998, p. 146 apud PINHEIRO; NEVES, 2010, p. 3) “o figurino por sua vez deve ser considerado por uma variedade de objetos cênicos. Pois se ele tem uma função específica, a de contribuir para a elaboração do personagem pelo autor, constitui também um conjunto de formas e cores que intervêm no espaço do espetáculo, e devem, portanto, integrar-se a ele. O figurino deve, portanto, contribuir para a representação cênica, ajudando ao mesmo tempo a caracterização do personagem e a expressividade do corpo.”.

Figura 18 – Figurinista desenhando as peças da produção.



Fonte: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/ser-o-coringa-erafisica-e-mentalmente-desgastante-a-saga-de-heath-ledger.phtml> (2022. Acessado em 21 de maio de 2022).

É com o figurino que a equipe, em coesão, consegue conectar e aprofundar a conjunção de personagem e história, juntamente com o público, para que o mesmo consiga entender e captar a narrativa que pretende ser mostrada pelos figurinistas e diretor, utilizando de elementos como, vestuário, formas, cores, acessórios, dentre outros, visando compor em sua totalidade a linguagem visual e cinematográfica necessária para que o discurso seja entendido.

Figura 19 – Cena do filme O Artista (2011).



Fonte: https://www.snpcultura.org/o_artista.html (2022. Acessado em 17 de maio de 2022).

O Figurino tem papel importante no meio cinematográfico. Para ESCHER (2008), o figurino adquire, principalmente no cinema mudo, importância incontestável, contribuindo para a narrativa em questão e quando ignorado, podendo prejudicar ou até mesmo danificar a atmosfera pretendida pelo diretor. O filme O Artista, de 2011, apesar de ser do movimento pós cor no cinema, usou do artifício figurino e composição para trazer novamente o cinema mudo ao patamar de sucesso, levando a um público mais novo, a sensação de se assistir a algo que necessite de uma maior concentração para sua compreensão. O figurino tem o poder de transformar o ator em quem ele quer ser, no caso, o personagem. Esse figurino carrega em si informações como *status* social, estilo e profissão do personagem. Ela comunica quem ele é e o que faz sem o mesmo precisar dizer uma palavra.

No cinema, é sabido que antes de haver qualquer tecnologia que pudesse contribuir para a transmissão de uma ideia ou situação, existia um figurino expressivo dizendo muito sobre aquele personagem, que até então, para o espectador era mudo e monocromático. (WEITZEL, 2013, p.14).

Concordando com isso, PINHEIRO e NEVES (2010), admitem ao vestuário inúmeras funções: “está contido a função de compor, criar um personagem, identificar aquele que veste pelo que veste.” Sendo assim, “O vestuário nesse caso tem a incumbência de representar, informar, simbolizar, expressar, capacitar aquele que, de posse daquele traje, possa se fazer outro, nesse caso o personagem que ele representa.” (PINHEIRO; NEVES, 2010, p.2).

Mas o que é um personagem? Para Carolina Bassi (2010):

O conceito de personagem carrega em si o fundamental paradoxo de estar entre a ficção e a realidade, pois define um ser fictício, irreal, mas baseado na constituição humana, que é real. A composição do personagem está investida de um poder máximo de criação jamais podendo ser cópia fiel de um ser existente. (BASSI, 2010, p.52)

Figura 20 – Cena do elevador no filme O Grande Hotel Budapeste (2014)



Fonte: https://www.snpcultura.org/o_artista.html (2022. Acessado em 19 de maio de 2022).

A composição deste personagem passa por um longo processo de concepção, mas é a sua estética que o torna necessário. Cores, composição, fotografia, cenário, como é possível observar na fotografia do filme O Grande Hotel Budapeste, 2014, do diretor Wes Anderson. Independente de época, esses elementos sempre foram fundamentais para as cores serem importantes em diversas áreas, desde os primórdios. Na moda isso não é diferente. A escolha da cor ou cores, junto com a escolha da modelagem, do recorte e de pontos de composição (maquiagem e cabelo) transformam o que parece uma simples peça em um espetáculo. Da mesma forma acontece com os filmes, suas fotografias e figurinos. O figurino no cinema é uma ferramenta na construção do personagem, funciona como elemento de caracterização apresentando impressões primordiais, passando as primeiras informações ao espectador. (DUARTE; MENEZES, 2017, p.1-15). Assim, unidos, cenário, fotografia, figurinos e cores são complementos um do outros e engrandecem o enredo quando usados de forma correta.

Figura 21 – Guia emocional das Cores usando logos de marcas.



Fonte: <https://blog.gazinatacado.com.br/o-merchandising-e-a-experiencia-do-cliente/influencia-das-cores-logos-e-marcas/> (2022. Acessado em 19 de maio de 2022).

As cores possuem poder sobre os humanos. Isso mesmo, poder. Diferentemente do que se pensa, do senso comum, as cores não são meramente superficiais, adornos irrelevantes. A cor de um ambiente pode mudar o nosso astral, a cor de uma logo pode gerar vontades, a cor pode influenciar até mesmo nossas atitudes mais corriqueiras.

Cada cor possui seu significado e sua influência sob nós que varia de acordo com a cultura. O vermelho que para nós ocidentais representa o amor, para os orientais representa o poder. O luto é representado por nós pela cor preta, já para eles o branco que o indica, simbolizando também aspectos espirituais da alma. Por isso, a análise das cores deve ocorrer de modo específico, levando em consideração os seus receptores. (STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER, 2013, p4).

É isso que explica a importância das cores no audiovisual. Elas podem acentuar emoções e sensações que se pretende transmitir, além de conseguir mostrar, apontar o alam da cena ou até o estado de espírito dos personagens. Elas têm o poder de nos comunicar, com mais facilidade que outras formas, de uma maneira mais universal, o que não é dito pelos atores/atrizes, nem pelas legendas e enredo. Elas nos comunicam além do que palavras podem nos dizer e muitas vezes guiam nos sentimentos ao assistirmos um filme, ao acompanhar. Com menos barreiras linguísticas, as cores são essenciais no universo cinematográfico, na atual indústria e na geração tecnológica, cada vez mais exigente quando se trata de evolução entretenimento. Mesmo assim, ainda hoje vemos filmes em preto e branco ou sépia, por um

simples motivo: mesmo com uma grande variedade de cores na nossa cartela, essas cores não se comunicam sozinha, elas são complemento de outros artifícios fílmicos.

Figura 22 - Cena do filme *Velvet Goldmine* (1998), com destaque para o ator Cristian Bale.



Fonte: <https://vitaminanerd.com.br/velvet-goldmine-1998-uma-homenagem-ao-glam-rock/> (2022. Acessado em 20 de maio de 2022).

Na análise do figurino do filme *Velvet Goldmine*, WEITZEL (2013), mostra a importância do figurino nas pequenas e grandes telas, “No que diz respeito à criação do figurino, sabe-se que é ele, no cinema, o principal elemento a conceber a ficção neste meio.”

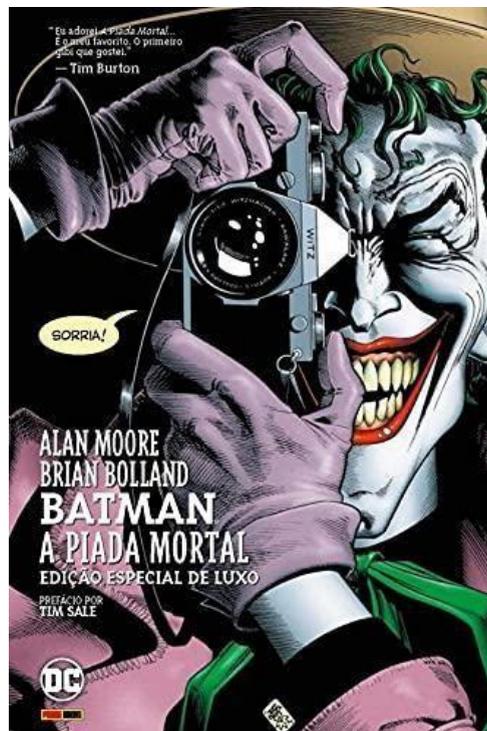
Unido este figurino com a atuação do ator/atriz consegue – se conceber uma persona que carregará toda uma história. Essa união é essencial para o sucesso de uma produção.

Afirmam IGLECIO E ITALIANO figurino é a “pele” do ator e é de grande importância o ator se sentir bem dentro do figurino de seu personagem e utilizar o traje para comunicar a essência do espetáculo. 1 O figurino, quando incorporado pelo ator, é eficiente, está bem resolvido. Um figurino equivocado pode arruinar uma interpretação e, conseqüentemente, uma trama. (IGLÉCIO, ITALIANO, 2016, p.1).

6 O PALHAÇO DO CRIME E AS CORES CORINGA

O objetivo de Moore²⁸ em *A Piada Mortal*²⁹ era discutir a questão das identidades, a sanidade e a loucura, a opressão que sociedades exercem sobre pessoas que se sentem profundamente deslocadas em qualquer ambiente e as consequências imprevisíveis que esse processo traz³⁰ e as cores são grandes responsáveis na transmissão dessa mensagem.

Figura 23 – Capa Dura Quadrinho Batman: a piada mortal, 2015, edição limitada.



Fonte: Acervo pessoal.

Coberto por uma personalidade sádica, suas características físicas e maquiagem se assemelhavam à carta de baralho, Coringa. A carta que pode ser encaixada em qualquer jogo na mesa, mas que “suja” este mesmo jogo. O que aproxima ainda mais a persona da concepção de “bom e mal”, “certo e errado”.

²⁸ Alan Moore (*Northampton*, Inglaterra, 18 de novembro de 1953) é um escritor britânico conhecido principalmente por seu trabalho em histórias em quadrinhos, incluindo obras que foram adaptadas para o cinema como *Watchmen*, *V de Vingança* e *Do Inferno*.

²⁹ *Batman: The Killing Joke* é um romance gráfico de *one-shot* escrito pelo autor Alan Moore e desenhado por Brian Bolland. Foi publicado pela primeira vez nos Estados Unidos pela *DC Comics* em 1988, e desde então tem sido sempre reeditado.

³⁰ <https://www.consumidormoderno.com.br/2019/10/10/coringa-palhaco-sem-rosto/>

Figura 24 – Cena Desenho animado Coringa.



Fonte: <https://uareva.com/2016/08/as-varias-faces-do-coringa-parte-iii-de-v.html> (2022. Acessado em 15 de abril de 2022).

No universo cinematográfico as cores se fazem essenciais pois possui menos barreiras linguísticas para com o telespectador. Como citado anteriormente por STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER (2001, p.2) as cores podem definir um contexto com vários significados, que pode definir o humor de uma pessoa e, cinematograficamente, a qual gênero o filme pertence. As cores ajudam na concepção e na formação dessa sociopatia (ou seria psicopata?) essencial no personagem. Em todas as versões do personagem cores complementares e opostas estão presentes. Tons de roxo podem ser vistos em todos os figurinos, juntamente com a cor laranja.

Figura 25 – Capa Dura Quadrinho Batman: a piada mortal, 2015, edição limita.



Fonte: <https://cinepop.com.br/coringa-joaquin-phoenix-passou-fome-para-chegar-ao-peso-ideal-do-vilao-233340/> (2022. Acessado em 22 de maio de 2022).

Antes de iniciar a análise de cores presentes nas fotografias³¹ do filme *Joker*, se faz necessário pontuar alguns aspectos pertinentes para esta análise. Por ser uma versão mais adulta e sombria deste personagem, talvez a mais próxima dos quadrinhos utilizados como pesquisa neste estudo, a preparação pessoal do ator para tal personagem também foi um grande diferencial no sucesso da produção. Joaquim Phoenix, aclamado no meio hollywoodiano, com grandes papéis em seu currículo, fez todo um trabalho de preparação, desde deixar seus cabelos crescerem a uma intensa perda de peso – cerca de 23 kg a menos - para dar vida ao personagem. Em entrevistas pré-lançamento, Phoenix chegou a afirmar que essa exagerada perda de peso e todos os seus esforços para chegar ao físico que se acreditava ser o mais adequado para interpretar o seu Coringa, estaria o enlouquecendo³². Todos esses fatores e o comprometimento da equipe no geral, são fundamentais para se alcançar o objetivo.

Existe ainda uma característica muito marcante dessa versão do *Joker*, adicionada por Todd e Joaquim, característica está presente em alguns quadrinhos, mas nunca avisa sido abordada como um dos destaques no desenvolvimento do filme. A risada patológica, que acompanha o personagem ao longo de todo o filme e é um dos pontos que o envolve em diversas situações humilhantes, além de abrir o debate para análises sobre sua saúde mental e o ar assustador que o Arthur Fleck passará não só visualmente, mas também com seus trejeitos e nuances no decorrer da sua transformação – se é que existe transformação de fato.

O ator, ao vestir seu figurino, acessa mais intimamente o seu personagem e a obra artística; e inversamente, à medida que ele se despe, retorna novamente a sua vida cotidiana. Assim, o figurino passa a ser um mediador entre corpo ambiente, entre performer e obra artística. (CRAVO, 2008, p.155).

Inicialmente explicado tais pontos relevantes, passamos para as análises de cores presentes no filme e que, juntamente com cenário, enredo e atuação são fundamentais na linearidade e no desenvolvimento da história chegando ao seu ápice e gancho para o segundo filme, *Joker: Folie à Deux*³³.

O filme possui uma paleta de cores bem específica e isso se dá muito ao fato de como as cores se comportam, principalmente na associação psicológica que fazemos ao vê-las,

³¹ <https://pt.dossierfilm.be/joker-wins-top-prize-camerimage-cinematography-festival>

³² <https://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2019/09/02/joaquin-phoenix-fala-sobre-coringa/>

³³ <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/239960-coringa-2-joaquin-phoenix-confirmado-ganha-titulo-oficial.htm>

não à toa, esse filme ganhou grandes prêmios fotográficos³⁴. A primeira grande chave para escolher as cores de uma cena é entender a importância delas. Diferentes cores são capazes de transmitir diferentes sensações para o espectador e, assim, conseguem acentuar uma sensação ou emoção que pretende ser transmitida. Também é capaz de apontar o clima de uma cena e até o estado emocional de uma personagem³⁵.

Figura 26 – Paleta de Cores de uma das cenas do filme *Joker* (2019).



Fonte: Color Palette Cinema (2020)

Logo no início do filme, conseguimos identificar uma cartela de cores em tons mais pastéis, variando em tons de azul e verde, cores análogas. A cartela de cores fria se estende durante boa parte do filme, principalmente nos momentos mais íntimos do personagem e nos momentos em que é exposto a situações desconfortantes. Esse uso nos leva sentimentos introspectivos, delineando melhor momento de tristeza, depressão, solidão e passividades vividos pelo personagem durante quase todo o enredo, como se estivesse preso a algo mais profundo.

³⁴ <https://pt.dossierfilm.be/joker-wins-top-prize-camerimage-cinematography-festival>

³⁵ <https://www.qu4rtostudio.com.br/post/a-teoria-das-cores-no-cinema>

Figura 27 – Cena de Arthur caminhando pelas ruas do seu bairro.



Foto: Warner Bros. Joaquin Phoenix no filme Joker 2019

Essas cores vão se repetindo nos cenários, na iluminação e no figurino. Este último, como pontuado anteriormente por DUARTE E MENEZES (2017) é uma ferramenta fundamental, assim como a paleta de cores escolhida em harmonia, na construção do personagem, funcionando como elemento de caracterização apresentando impressões primordiais, passando as primeiras informações ao espectador. (DUARTE; MENEZES, 2017, p.5).

Com a chegada do filme em cores e a utilização de áudio, o figurino manteve-se imponente, ganhando ainda mais expressão, como podia-se ver cores e detalhes, o trabalho dos figurinistas ganhou ainda mais requinte, pois além de mais detalhes, o mesmo era fomentado com a maquiagem, agora capturada pelas câmeras. (WEITZEL, 2013, p.12).

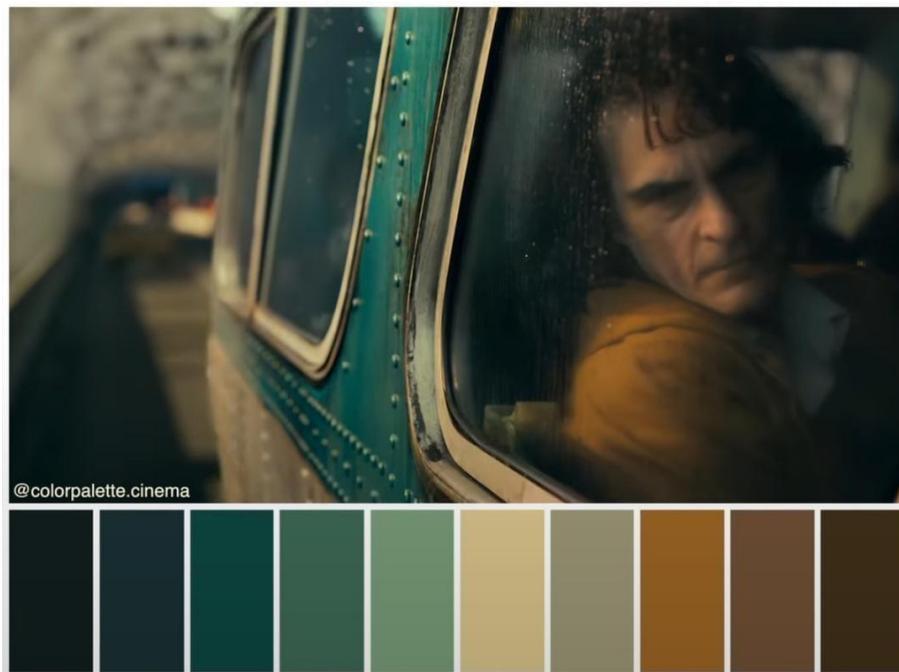
Durante a primeira metade da produção, Fleck, aspirante a comediante, usa vestes mais básicas, frouxas, com um estilo mais casual e condizente com a época em que a história se passa. Os tons de azul e amarelo continuam presentes no figurino, sempre trazendo o ar passivo e fechado do personagem. O verde é apresentado com cargas positivas e negativas. Na psicologia das cores, a cor pode significar calma, proteção e segurança, o que mostra o quanto a protagonista é otimista e acredita no melhor das pessoas³⁶. Porém essa crença vai se esvaziando no decorrer do filme e no desenrolar do enredo.

É importante que se pontue neste estudo partes importantes do enredo, para uma melhor compreensão e visualização da análise aqui feita. Como dito anteriormente, no decorrer

³⁶ <https://obarquinhocultural.com/2020/06/06/o-universo-irreal-de-amelie-poulain-atraves-das-cores/>

do filme e no desenrolar de sua história, Fleck se vê confrontado por descobertas e descrença por parte da sociedade. Vítima de uma risada descontrolada e marcante, que pode ser causada por diversas patologias, como por exemplo a chamada crise de epilepsia gelástica³⁷, condição involuntária, o protagonista se vê inserido em situações de violência e marginalidade. Isso vai desencadear diversos cenários de agressão, zombaria, humilhações e conseqüentemente, guiará a história até seu ápice, quando Arthur se “transforma” em *Joker*.

Figura 28 – Paleta de Cores de uma das cenas do filme *Joker* (2019).



Fonte: Color Palette Cinema (2020)

O verde, ainda na primeira parte do filme, também se apresenta como marcador de otimismo, porque apesar de sua introspecção, de sua doença, dos cuidados e dificuldades com a sua mãe, Arthur ainda mantém o ar de otimismo, imaginar uma forma de se realizar profissionalmente e descobrir afeto em meio a uma vida repleta de vazío, como na cena em que brinca com uma criança dentro de um ônibus, quando é traído por sua risada histérica, assustando a quem estava por perto e sendo taxado de maluco, ele mostra um bilhete contando

³⁷ O termo “Gelástica” vem de Gelastikos, que, em grego, significa risada. A crise de epilepsia gelástica é considerada um tipo de convulsão – que representa, em média, 0.2% de todos os tipos de convulsão e, assim como outras manifestações de epilepsia, se manifesta independentemente da vontade de quem sofre da doença.

que sua risada é uma condição patológica, na tentativa de explicar a situação e cessar os olhares de julgamento.

Essa imagem de “louco” também se dá por sua caracterização. Os cabelos soltos, a escolha de figurino, junto com a atuação de Phoenix tornam ainda mais triste assistir àquela cena. Todas essas situações e humilhações vão atingindo também o telespectador e a perfeita escolha de paleta de cores, trazendo harmonia para o roteiro, corroboram para que os sentimentos passem pela tela de cinema.

Figuras 29 e 30 – a esquerda, foto de Fleck, em sua casa, assistindo à televisão e a direita, Arthur se apresentando em um espaço de *stand up comedy*.



Fotos: Warner Bros. Joaquin Phoenix no filme Joker 2019

O vermelho foi adicionado em seu figurino durante suas apresentações de *Stand Up comedy*³⁸ e em alguns elementos de cenário. Essa será a cor mais quente e carregada emocionalmente presente em todo o filme e será de extrema importância durante sua transformação. Inicialmente o vermelho remete a sua paixão pelas coisas que acredita, sua perseverança e a sua impulsividade e, por ser usada em pontos específicos e poucos elementos até o momento, traz uma carga negativa, como uma forma de comunicar o que estava guardado dentro de si. Percebe-se que seu figurino, tanto em modelagem quanto em cor muda entre o seu dia a dia e seus momentos de comediante.

Além disso, em algumas partes do filme, pode-se perceber o uso da luz amarela

³⁸ Stand Up comedy é um espetáculo de humor, apresentado por uma única pessoa, onde não existe nenhum tipo de personagem. Geralmente as apresentações de stand up comedy buscam trazer um texto original, com temas do cotidiano das pessoas.

singela, mas presente, ela dá um certo ar de otimismo, uma sensação de calor ao personagem que vive dias terríveis. Em contraponto, a luz verde e a luz azul também estão presentes como na cena do ônibus, ressaltando o lado introspectivo e ferido do nosso protagonista.

Figura 31 – Cena de Arthur Fleck trabalhando vestido de palhaço, captando clientes.



Fotos: Warner Bros. Joaquin Phoenix no filme Joker 2019.

Além de comediante, Arthur Fleck também trabalhava como palhaço – uma grande referência - nas horas vagas, fazendo propaganda, atraindo o público. Reparemos nas escolhas de cores de sua fantasia. Cores vivas, vibrantes, sempre presentes nas vestes de palhaços, cores que despertam alegria, que animam. Mas isso, em contraste com um homem ferido e solitário, gera angústia e pena em quem assiste, sendo um paradoxo perante as cores escolhidas.

Figura 32 – Paleta de Cores de uma das cenas do filme *Joker* (2019).



Fonte: Color Palette Cinema (2020)

Durante a cena que o protagonista presencia uma tentativa de crime sexual no metrô e acaba sofrendo de mais um ataque de risada descontrolada, acaba tendo sua atitude julgada pelos criminosos como deboche, sendo alvo de violência. É nesse momento que o mesmo saca uma arma e assassina os três homens ali mesmo. Já nesta fotografia acima nota-se a presença mais marcante de tons de vermelho e amarelo – principalmente em suas roupas e maquiagens -substituindo lentamente os tons frios de azul, mas permanecendo ainda o uso da luz esverdeada. Essas cores em contraste com a violência se afluando no vilão, tornam a interação da cena e telespectador ainda mais interessante, causando um misto de sentimentos. Como bem é citado no capítulo quatro deste estudo, o vilão perfeito, o vilão nem sempre é um personagem, pode ser também uma instituição, um grupo, etc. Costumamos vinculá-lo a histórias, à tradição popular, lugar onde os arquétipos são bastante claros, os personagens se formam e se configuram dentro dele. (*A Mente é Maravilhosa/Coringa*, 2019).

Figura 33 - Cena de Arthur dançando no banheiro do metrô, após assassinar três homens.



Foto: Warner Bros. Joaquin Phoenix no filme Joker 2019.

Logo após o ataque no metrô, uma das cenas mais marcantes é transmitida. Como se toda a sua dor tivesse sido libertada, Joaquim Phoenix protagoniza a cena de libertação do seu personagem. A luz amarela é substituída pela luz branca, mais fria. Sua maquiagem, agora um pouco borrada, fica mais realçada refletida por uma luz mais clara, seu colete amarelo, antes em tons pastéis, agora assume tons mais vivos e vibrantes, ressoando juntamente a personalidade brutal do protagonista, transmitindo vivacidade e esperança. As cores frias e pasteis vão dando espaço para as cores quentes e vibrantes, as tonalidades que as cores são representadas também são essenciais para análise e mudam de acordo com o decorrer da história, como foi apresentado.

Figura 34 – Paleta de Cores da cena de entrada de Arthur no auditório de programa de televisão do filme *Joker* (2019).



Fonte: Color Palette Cinema (2022)

Saliento aqui que as cores estão sendo explicadas juntamente com as cenas que foram escolhidas para a análise para que se tenha uma melhor compreensão do objetivo deste estudo. Entender como as cores foram usadas para simbolizar momentos de solidão, fúria, alegria, violência, fraqueza, dentre outros sentimentos e como elas podem ser entendidas pelo telespectador.

Dando continuidade na análise, nas cenas gravadas durante sua participação em um programa de TV, a personalidade do *Joker* fica cada vez mais real e presente. Seu apresentador favorito o convida para uma entrevista, mas tudo sai errado quando Fleck percebe que sua participação não passa de mais uma humilhação. Nota-se que alguns elementos se misturam. As cores vermelho, amarelo, cores primárias e o laranja, cor secundária ficam em mais evidência, acompanhando o humor do vilão. Os tons de azul ficam em segundo plano, servindo como refletores e iluminadores das luzes brancas. Assim como na cena do metrô, explicada mais acima, esta cena também acaba em mais um surto de violência do protagonista, em total contraste com o ambiente colorido e alegre apresentado em tela. São esses momentos paradoxais de uso de cor e de enredo que geram sentimentos mais pesados no telespectador. O esperar por algo, a expectativa quebrada, consequentemente sendo surpreendida por uma cena de fúria, tudo isso gera surpresa, medo e angústia em quem assiste.

Figura 35 – Paleta de Cores da cena de entrada de Arthur no auditório de programa de televisão do filme *Joker* (2019).



Fonte: Color Palette Cinema (2022)

Pontos relevantes a serem considerados. O cabelo verde, sempre presente na caracterização do personagem Coringa também se faz presente, sua maquiagem, antes referência a uma cicatriz de mutilação, foi substituída pela maquiagem de palhaço que Arthur utilizava no seu trabalho – a referência que foi citada anteriormente aparecendo – e suas roupas de apresentação de *Stand Up comedy* e sua fantasia de palhaço se tornaram um só. Importante ressaltar que a cor roxa, muito utilizada em produções cinematográficas anteriores que envolviam o personagem coringa, agora aparece em segundo plano, dando espaço para o vermelho e laranja, uma cor quente, agora remetendo não só a impulsividade de que a usa, mas a fúria e guerra internas do personagem. Para Heller (2013 p.187), o laranja significa a transformação, como nenhuma outra cor. Pois o amarelo e o vermelho são inclusive cores opostas, contudo são também aparentadas, se pertencem como o fogo e a luz. O verde combinado com essas cores quentes, andando lado a lado com o enredo proposto e a trilha sonora escolhida, refletem o ar de explosão, salto que o personagem dá de alguém marginalizado e violentado pela sociedade, para alguém que se vê cansado das agressões, do menosprezo e da zombaria.

Figura 36 – Paleta de Cores da cena do *Joker* depois de preso, dentro do carro da polícia.



Fonte: Color Palette Cinema (2020)

As Cores quentes, mais presentes e dominantes no segundo ato do filme ressaltam emoções intensas nesse caso, a violência, a loucura e até vingança que agora se mostram face do *Joker*. Para Heller (2013) "O ódio é vermelho; em segundo lugar vem o preto, epítome do mal. Desse modo, o vermelho do amor se transforma, acompanhado do preto, em ódio". Além disso, elas não recebem essa classificação à toa, essas cores transmitem também a ideia de calor, que no final do filme tem é referenciado com o uso de fogo e explosões, enquanto, o agora *Joker*, é ovacionada por pessoas que se identificam, principalmente com as opressões sociais e com a sua insanidade.

Figura 37 – Paleta de Cores da cena de Arthur, já no manicômio, sendo confrontado pela psiquiatra que o atendeu ao longo de todo o filme.



Fonte: Color Palette Cinema (2022)

No terceiro e último ato - e pós *plot twist*³⁹ - as cores mudam drasticamente. Agora, dentro do que parece ser um manicômio de *Gotham*⁴⁰ ou o asilo *Arkham*⁴¹, *Joker* está inserido em um cenário completamente branco, onde seu figurino também se confunde com o fundo claro. Alguns elementos contribuem na construção visual das cenas finais. O cabelo molhado e penteado para trás, dando um ar de limpeza, vulnerabilidade, paz, estabilidade e harmonia, associado às cores brancas e azuis, também muito associadas a essas características e em total contraste, já que o personagem se vê confrontado por seus crimes violentos.

³⁹ *plot twist*, traduzido ao pé da letra, significa reviravolta no enredo. No audiovisual brasileiro, usa-se também o termo ponto de virada, que designa momentos que mudam completamente os rumos da história, trazendo novos elementos ou dando novos significados aos que já apareceram.

⁴⁰ *Gotham City* é uma cidade fictícia criada para as histórias em quadrinhos da *DC Comics*. Apresenta diversas semelhanças com grandes cidades do mundo onde existem altos índices de criminalidade e corrupção.

⁴¹ O Asilo *Elizabeth Arkham* para os Criminalmente Insanos, frequentemente referido como *Arkham Asylum*, ou simplesmente *Arkham*, é um hospital psiquiátrico fictício presente nas histórias de banda desenhada americanas publicadas pela *DC Comics*, mais frequentemente nas séries do super-herói Batman.

Figura 38 – Paleta de Cores da cena de Arthur, andando no corredor do hospício, deixando rastros de sangue por onde passa.



Fonte: Color Palette Cinema (2022)

Um fato interessante é perceber como os tons de azul com fundo acinzentado voltaram para o destaque da paleta utilizada. É possível ver que o contraste entre o figurino totalmente branco do personagem e as pegadas em marrom com o fundo avermelhado, simbolizando o sangue de mais um crime cometido por *Joker* – assassinando a psiquiatra que o atendia e o confrontava - finalizando o filme com esta imagem dele caminhando pelo corredor profundo graças a associação das cores branco, cinza e o uso de luz azul e branca, dando a ideia de infinitude.

Esse artifício de repetir a mesma cor nos detalhes traz ao leitor uma informação importante da visibilidade dessas cenas, não são gratuitas e não são apenas uma passagem de tempo, elas explicam a situação em que o personagem se encontrava, seu surgimento e mudança. (DOS SANTOS, 2017, p. 7)

O uso de cores dentro do espectro (azul e marrom) e de cores fora do espectro (branco), que unidas, acentuam pontos do enredo. O uso excessivo do branco aqui também pode ser visto como um símbolo de nascimento. Nasce ali uma persona marcante, que deixa em aberto uma história que pode tomar inúmeros rumos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Confirmou-se através deste trabalho monográfico a importância das cores durante todo o processo de construção de um filme e sua importância na película *Joker* (2019). O uso das cores certas no decorrer da produção, facilitaram não só a compreensão da história que se propuseram a contar, mas também a criar uma atmosfera de sentimentos de pena e medo, ao provocar esta aproximação entre telespectador e vilão.

As cores presentes e analisadas neste estudo não foram pensadas ao acaso. Como foi visto, conseguimos acompanhar todo o filme e entender a atmosfera que se está inserido, muito graças ao uso correto das cores. Até mesmo quando se pretende criar um sentimento paradoxal em tom sarcástico como o uso de elementos diretamente relacionados a felicidade, em uma cena onde se há mortes transmitidas para todo o país. Esse cenário de contradição é uma marca importante que se pode notar e comprovar ao longo deste estudo e que está intrinsecamente ligada à personalidade e mentalidade o personagem principal. A harmonia entre paleta de cores, figurino, atuação e enredo é a chave para o sucesso nessa indústria, não à toa, Phoenix ganhou seu primeiro Oscar - prêmio máximo de reconhecimento na indústria para um ator ou atriz – por seu papel como Arthur Fleck/*Joker*.

Todo o processo de mudança e origem de *Joker* conseguiu ser norteada e desde o início do longa, por cores dentro e fora do espectro, seja em elementos de cena ou em seu figurino. Paletas mais sóbrias e pastéis foram usadas para representar sua solidão e passividade diante da sociedade e da sua própria vida, enquanto no 2º ato, as cores claras foram se misturando à tons mais fortes e vívidos como laranja, vermelho e amarelo, ficando para o 3º ato, a predominância das cores quentes e vivas. O 4º e último ato já foge de toda a predominância de cores fortes, voltando para os tons pastéis e sóbrios, nos guiando para um contexto de pós reviravolta.

Todas paletas de cores estudadas e definidas, acompanharam o processo de transformação de Arthur em palhaço assassino. As cores análogas, sempre presentes em produções que abordam este personagem, conseguem dar o tom alegre, mesmo em momentos de fúria e explosão. Já os tons de azul trazem a melancolia e a depressão presentes durante todo a produção, transmitindo toda a solidão de Arthur. Essas escolhas prenderam os telespectadores de tal forma que foi possível sentir compaixão e medo pelo mesmo personagem.

Com isso, pode-se concluir que o uso das cores se tornou, na indústria e na cultura das novas gerações, essencial para o sucesso das histórias. E o universo dos quadrinhos é sim

um dos grandes responsáveis, já que na sua essência plana e unicamente visual, as cores e formas são o ponto o alto, o que cativa os leitores e isso foi trazido por empresas como Marvel e DC Comics para o universo 2D com atuações que correspondem às expectativas de quem assiste. Cada vez mais pesquisas são feitas, tecnologias são empreendidas e mais esforços são despejados buscando atender esta expectativa e criar a atmosfera que guie da melhor forma possível, o enredo. A escolha de equipe de design, figurino e fotografia tem tido tanta importância e relevância quanto diretores, produtores e roteiristas, pois são parte fundamental para montar o imaginário que enredo e trilha sonora se propuseram e ambientar da melhor forma possível todo o cenário visual e sonoro.

Este estudo monográfico nos deu a possibilidade de compreender a importância do uso correto das cores em uma produção fílmica e sua ligação direta com o sucesso da mesma. Podemos entender também sua importância no caminho do enredo proposto como, por objeto deste estudo, o filme *Joker* (2019), de Todd Phillips, interpretado por Joaquim Phoenix e figurino por Mark Bridges. Precisamos atentar que o tom das cores e o momento do seu uso, aliadas a enredo e a atuação impecável de Phoenix, buscando trazer uma versão mais madura de um vilão tão conhecido.

Cinema e quadrinhos unidos por espectros, imaginário e enredo. O velho e o novo público se encontram no saudosismo e na novidade, no desejo visual, no encantamento de uma armadura, em um traje de guerra, até mesmo em um paletó laranja e uma maquiagem borrada. Eles percebem nuances e entram em atmosferas guiados por essas paletas e pela história que elas desejam contar. Se fascinam e se aproximam da história a ser contada e a indústria cinematográfica como um todo quer estar preparada para atender a estas expectativas e colher frutos.

REFERÊNCIAS

- AZZARELLO, Brian. **Coringa**. HQ. Nº1. DC Comics, Panini Books, 2015.
- CORDEIRO, Reinaldo dos Santos. **Análise Comparativa da Transposição dos Quadrinhos ao Cinema**. Artigo, Revista Eletrônica Temática. Paraná 2011. Disponível em: < <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/viewFile/30358/16054> > Acesso em: 22, Abril, 2019.
- DUARTE, Luana Crispim; MENEZES, Marizilda dos Santos. **A visão de uma designer de moda no desenvolvimento do figurino do curta metragem Senhora L**. In: COLÓQUIO DE MODA, 13, 2017, São Paulo. Artigo. São Paulo: Colóquio de Moda, 2017, p. 1 – 15. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202017/CO/co_7/c_o_7_A_visao_de_uma_designer.pdf. Acesso em: 21 abril, 2019.
- DUARTE, Taciana. **O design de moda na narrativa do filme O Grande Hotel Budapeste**. 2016. Disponível em: < https://issuu.com/designmodasennai/docs/o_design_de_moda_na_narrativa_do_fi > Acesso em: 21, Abril de 2019.
- DURSKI, Giovanna. **Simbologia das Cores no Cinema: Um estudo do filme Amores Imaginários**. Artigo. INTERCOM, Paraná, 2018.
- DOS SANTOS, Kamilly Lourdes Ferreira. **A cor da loucura: representações do imaginário nas cores de A Piada mortal de Alan Moore**. 4as jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. Escola de Comunicação de Artes da USP. São Paulo. 2017.
- ESCHER, Paula. **O Figurino e o Cinema Mudo**. Artigo, Anais, 4º Colóquio de Moda. Novo Hamburgo/RS 2008. Disponível em: < <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202008/42136.pdf> > Acesso em 26, Maio, 2019.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- IGLÉCIO, Paula; ITALIANO, Isabel C. **O Figurinista e o processo de criação de figurino**. Artigo. São Paulo, 2016.
- MARQUES, Janote Pires; ALMEIDA, Regina Célia Santos de. **Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer**. Projética, Londrina, 2018.
- MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: A Piada Mortal**. HQ, Edição Especial de Luxo. Nº1. DC Comics, Panini Books, 2015.
- HELLER, E. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. 1ª ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- PINHEIRO, Nélio. **Moda e Cinema: Processo de criação do figurino no filme Booker Pitmam**. Artigo, Anais, 6º Colóquio de Moda. São Paulo 2010. Disponível em: < http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-15-Moda_2010/71757_Moda_e_Cinema_processo_de_criacao_do_figurino_no_fil.pdf > Acesso em: 21, Abril, 2019.

WEITZEL, Pamela Menon. **A Moda e o Cinema: Estudo de Caso sobre o Filme Velvet Goldmine**. Monografia, Juiz de Fora, 2013.

BUNGARTEN, Vera. **A relação do espectador com as imagens visuais no cinema**. Revista AV. 2004. Disponível em. Acesso em: 07 de dezembro, 2021.

<https://amenteemaravilhosa.com.br/coringa-o-vilao-perfeito/>> Acesso em 30/01, 2022.

DE LINHARES JACOBSEN, Prof. Dra., Alessandra. **Metodologia Científica (Orientação ao TCC)**. Disponível em <https://amenteemaravilhosa.com.br/coringa-o-vilao-perfeito/> > Acesso em: 30/01, 2022

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-49992063/>> Acesso em 16/06,2022

<https://www.yazigi.com.br/noticias/ingles/o-que-e-plot-twist#:~:text=Podemos%20perceber%20que%20plot%20twist,significados%20aos%20que%20j%C3%A1%20apareceram./>> Acesso em 16/06,2022

<https://obarquinhocultural.com/2020/06/06/o-universo-irreal-de-amelie-poulain-atraves-das-cores/>>Acesso em 19/06,2022