

JOKER: ESTÉTICA E DESIGN EM FIGURINO E CENOGRAFIA DE IMPACTO CINEMATográfico

(

*Joker: aesthetics and design regarding costume and scenography in resounding
cinematography*

Linhares, Adriane de Paula Majczak; MSc; Centro Universitário Curitiba
UNICURITIBA - ULISBOA, adriane@yahoo.com¹
Bettega, Letícia; Especialista; Centro Universitário Curitiba UNICURITIBA,
leticiabettega@hotmail.com²
Paula; Raphaella Kassya de, Especialista; Centro Universitário Curitiba
UNICURITIBA, rapharq@outlook.com³

Grupo de Pesquisa em Estética da Comunicação – Iniciação Científica⁴

Resumo: O presente trabalho propõe uma análise sobre a concepção estética da Direção de Arte da obra fílmica de Todd Phillips, *Joker* (2018), em dois viés: a Moda e Costume Design, com pesquisa histórica e referências para o figurino do protagonista, e a composição visual de Cenografia. A pesquisa possui fundamentação teórica de autores como Suassuna, Castilho e Tamarino, e Alex Ross.

Palavras-Chave: Moda; Figurino; Audiovisual; Cenografia

Abstract: This research focuses on the analysis of the Aesthetic conception of Cinematography and Art Direction for the film *Joker* (2018), by Todd Phillips, Two fields of research have been considered: Fashion and Costume Design, including historical research and references chosen for the leading role's outfit, and the visuality in Scenography. The study is based on the theoretical thoughts by Suassuna, Castilho. Tamarino, and the art by Alex Ross.

Keywords: Fashion; Costume Design; Cinema; Scenography

Resumo: O presente trabalho propõe uma análise sobre a concepção estética da Direção de Arte da obra fílmica de Todd Phillips, *Joker* (2018), em dois viés: a Moda e Costume Design, com pesquisa histórica e referências para o figurino do protagonista, e a composição visual de Cenografia. A pesquisa possui fundamentação teórica de autores como Suassuna, Castilho e Tamarino, e Alex Ross.

¹ Mini currículo do primeiro autor, máximo 3 linhas

² Mini currículo do segundo autor (quando houver), máximo 3 linhas

³ Mini currículo do terceiro autor (quando houver), máximo 3 linhas

⁴ Caso o artigo seja resultado do trabalho de um grupo de pesquisa, o nome do grupo deve estar indicado abaixo dos nomes de autores e coautores e ser idêntico ao registrado no diretório dos grupos de pesquisa do Brasil/CNPq.


Palavras-Chave: Moda; Figurino; Audiovisual; Cenografia

Abstract: This research focuses on the analysis of the Aesthetic conception of Cinematography and Art Direction for the film *Joker* (2018), by Todd Phillips, Two fields of research have been considered: Fashion and Costume Design, including historical research and references chosen for the leading role's outfit, and the visuality in Scenography. The study is based on the theoretical thoughts by Suassuna, Castilho, Tamarino, and the art by Alex Ross.

Keywords: Fashion; Costume Design; Cinema; Scenography

Introdução

Assim, os interesses de investigação científica dos pesquisadores do Grupo de Pesquisa de Estética e Comunicação puderam ser convergidos para obtenção de um trabalho completo em Direção de Arte, em abrangência e interesse dos pesquisadores envolvidos. A conjugação de teorias de área e sua relação com a composição visual do filme foi o foco. Partiu-se da possibilidade de expansão da pesquisa realizada anteriormente pelo Grupo, com foco nas Estéticas Clássicas, desde Platão, aplicadas ao Design audiovisual de *Joker*. Por ocasião da publicação da primeira parte, comunicada oralmente em Seminário de Iniciação Científica, houve estímulo para expansão do trabalho em aprofundamento teórico da literatura selecionada, e inclusão das áreas de Moda e Cenário. A leitura e a aplicação da Estética Clássica de Platão, sobre o Belo e o Sublime, e a análise de Aristóteles sobre o Feio e sua integração à Arte, foi complementada por outras visões estéticas, desde Nietzsche, Hegel à Burke, entre outros. Uma reflexão acurada sobre o processo de criação trouxe a constatação da complementaridade de ambas facetas de pesquisa da mesma obra audiovisual: a cenografia e o figurino, e a subsequente aplicação teórica da Estética Clássica em cada uma delas. Das leituras dos estudos de área, a saber, cenografia, como Samarino, Safar e Silveira; moda, como Jeunet, Castilho, McQueen, e, finalmente, de Cinema, em especial da obra de Vera Hamburger sobre direção de arte, seguiu-se às reflexões e a conclusão sobre a indissociável relação entre cenografia e moda dentro do conceito de direção de arte. Os estudos prosseguem, com enfoque no percurso da decoração cênica e costumes



a partir da Grécia Antiga e nas teorias propostas por Samarino, Safar e Silveira sobre a concretização do imaterial no design cenográfico para espetáculo, e dos estudos de identidade em moda e da lógica visual e conceitual da direção de arte, conforme Hamburger. Em figurino e sua construção na cultura pop, foram selecionados autores como Will Eisner, Scott McCloud, na construção visual em quadrinhos e narrativa, e Alex Ross, no design de personagens e pesquisa histórica de Joker e seu universo de jogos de cartas e de ilustração pop. A teoria da cor, de Heller, e transposição dos quadrinhos para o cinema, também têm suprema importância para o estudo do Grupo de Pesquisa, bem como o processo de construção da indumentária do personagem em audiovisual, sua maquiagem e traje, seu gestual e posicionamento em ambiente cênico. O percurso de atuação desde Cesar Romero até Joaquin Phoenix, análises comparativas dos desenhos de Brian Bolland para *A Piada Mortal*, de Allan Moore, entre outros, foram também abordados. A arquitetura cenográfica, o processo cromático no cinema em *clashing colors* e cores análogas em paletas de cor, serão os próximos passos desta investigação. O processo de construção de discurso visual, textual e atmosfera estética do filme *Joker* se apresentam, nesta pesquisa, como análise de macro projeto de design, que integra linguagem visual, cênica e discurso narrativo, impecavelmente construído na obra em análise.

Repercussão e Cuidado Estético

A pesquisa foi motivada pela grande repercussão da produção, realizada em parceria com a *Warner Bros. Studio*: o filme de 2019 recebeu um grande volume de premiações cinematográficas, algo inédito no setor de filmes relacionados à cultura pop e à chamada *cultura geek / nerd*. É, ainda, inegável a popularidade dos quadrinhos publicados sobre o vilão Coringa, o antagonista do Batman, herói icônico das novelas gráficas que já receberam versões cinematográficas de vários diretores e que possuem um design particularmente complexo. A produção do filme *Joker* está afinada ao padrão de direção de arte utilizado nas *Graphic Novels* da *DC Comics*, cuidadosamente composto de modo

a utilizar a estética e a semiótica no design editorial e cinematográfico como ciências cruciais no processo compositivo. A estética e a semiótica articulam símbolos com conceitos conjugados em formas, cores e palavras, que são escolhidos cuidadosamente no processo de construção da visualidade na arte, no design e, especificamente, na comunicação de uma peça midiática da indústria do entretenimento. Tais conceitos partilham do intuito de potencializar uma determinada experiência estética. A música, o repertório de cultura pop de época, o baralho e o apelo lúdico dos jogos analógicos e da figura enigmática da carta antiga chamada de coringa ou joker, traz elementos irresistíveis de atenção e de alta pesquisa histórica e de costumes da época que o filme ambienta. Não à toa, os prêmios obtidos pelo filme foram Leão de Ouro (Veneza) e Globo de Ouro (EUA) como “melhor filme”; Oscar (EUA) como “melhor ator” ao Joaquin Phoenix; Hilder Guonadóttir como “melhor trilha sonora” e Bafta (UK, Oscar Britânico) como “melhor ator, melhor trilha e melhor elenco”.

Assim, o filme de gênero "super herói" alçou a posição de filme arte ou filme autoral por articular Estética cinematográfica à arte gráfica editorial, e conjugar Figurino e Ambientação dentro de uma concepção visual com coerência artística. A Estética é, afinal, uma ciência que concentra estudos na experiência dos sentidos, a *estesia*, e é o foco dos estudos futuros de Semiótica e de Visualidade do vigente grupo de pesquisa. O resultado obtido até o presente foi uma compilação cultural de referências intertextuais e uma decupagem em Design, Cinema e Direção de Arte, a ser compartilhado com a sociedade acadêmica de modo a motivar estudos avançados desta e de outras obras, com base na pesquisa em cultura pop, cinema e seu vasto repertório estético, em contribuição em uma área onde há grande interesse acadêmico.

O Método Estético

Os interesses de investigação científica dos pesquisadores do Grupo de Pesquisa de Estética e Comunicação puderam ser convergidos para obtenção de um trabalho completo em Direção de Arte, em abrangência e interesse dos pesquisadores envolvidos.

A conjugação de teorias de área e sua relação com a composição visual do filme foi o foco. Partiu-se da possibilidade de expansão da pesquisa realizada anteriormente pelo Grupo, com foco nas Estéticas Clássicas, desde Platão, aplicadas ao Design audiovisual de *Joker*. Por ocasião da publicação da primeira parte, comunicada oralmente em Seminário de Iniciação Científica, houve estímulo para expansão do trabalho em aprofundamento teórico da literatura selecionada, e inclusão das áreas de Moda e Cenário. A leitura e a aplicação da Estética Clássica de Platão, sobre o Belo e o Sublime, e a análise de Aristóteles sobre o Feio e sua integração à Arte, foi complementada por outras visões estéticas, desde Nietzsche, Hegel à Burke, entre outros. Uma reflexão acurada sobre o processo de criação trouxe a constatação da complementaridade de ambas facetas de pesquisa da mesma obra audiovisual: a cenografia e o figurino, e a subsequente aplicação teórica da Estética Clássica em cada uma delas. Das leituras dos estudos de área, a saber, cenografia, como Samarino, Safar e Silveira que afirmam que é o design cenográfico é essencial para a obra ser perceptível, onde se constrói um ambiente que auxilia na contextualização da história e permite que o público possa desfrutar do que vê; de moda, como Jeunet, Castilho, McQueen, e, finalmente, de Cinema, nas definições presentes na obra de Vera Hamburger sobre como a identidade em moda, a lógica visual e conceitual em figurino e cenografia integram a área da direção de arte.. Em figurino e sua construção na cultura pop, foram selecionadas leituras de autores como Will Eisner, Scott McCloud, na construção visual em quadrinhos e narrativa, e Alex Ross, no design de personagens e pesquisa histórica de Joker e seu universo de jogos de cartas e de ilustração pop. A teoria da cor, de Heller, e transposição dos quadrinhos seguiu-se às reflexões iniciadas, e a conclusão sobre a indissociável relação entre cenografia e moda dentro do conceito de direção de arte. Os estudos prosseguem, com enfoque no percurso da decoração cênica e costumes a partir da Grécia Antiga e nas teorias propostas por Samarino, Safar e Silveira sobre a concretização do imaterial no design cenográfico para espetáculo, e dos estudos de cinema, também têm suprema importância para o estudo do Grupo de Pesquisa, bem como o processo de construção da indumentária do personagem em audiovisual, sua maquiagem e traje, seu gestual e posicionamento em ambiente cênico. O percurso de atuação desde Cesar Romero até Joaquin Phoenix, análises comparativas dos desenhos

de Brian Bolland para *A Piada Mortal*, de Allan Moore, entre outros, foram também abordados nas suas vestimentas inspiradas em Coringas passados como de Alex Ross e Heath Ledger, com as suas estéticas grotescas. Também podemos apontar outras características que envolveram o seu desenvolvimento, representado na figura do bobo da corte, com o seu tom sarcástico e a carga de simbologias nos mesmos. A arquitetura cenográfica, o processo cromático no cinema em *clashing colors* e cores análogas em paletas de cor, serão os próximos passos desta investigação. O processo de construção de discurso visual, textual e atmosfera estética do filme *Joker* se apresentam, nesta pesquisa, como análise de macro projeto de design, que integra linguagem visual, cênica e discurso narrativo, impecavelmente construído na obra em análise.

“O terno veste o caos”: A Moda do Joker

Alguns aspectos visuais foram analisados aos estudos em Estéticas Clássicas, preponderantes no estudo do Design e da Comunicação. Entre estes, autores clássicos e contemporâneos como Cilene Canda e Collingwood, Platão, Ricardo Costa. A produção de *Joker* obedece o mesmo padrão de direção de arte, cuidadosamente composto de modo a utilizar a estética e a semiótica no design editorial e cinematográfico como ciências cruciais no processo compositivo. A estética e a semiótica articulam símbolos com conceitos conjugados em formas, cores e palavras, que são escolhidos cuidadosamente no processo de construção da visualidade na arte, no design e, especificamente, na comunicação de uma peça midiática da indústria do entretenimento. Tais conceitos partilham do intuito de transmitir discurso e potencializar uma determinada experiência estética a possíveis indivíduos-espectadores e eventuais consumidores da produção midiática em questão (Figura 1).






Figura 1: Cartaz Cinematográfico “Joker”, 2019
Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-258374/>, 2019

O resultado obtido é uma compilação cultural de referências intertextuais e uma decupagem em Design, Cinema e Direção de Arte, a ser compartilhado com a sociedade acadêmica de modo a motivar estudos avançados desta e de outras obras, com base na pesquisa em cultura pop, cinema e seu vasto repertório estético. Ele apresenta em seus figurinos a moda dos anos 60, referente a época que se passa na longa metragem cinematográfica, exibindo os seus figurinos marcantes da época, locais situados como *stand-up*. Além disso, as cores fazem com que o design volte no tempo remetendo principalmente ao desgastado, como os tons de marrom (Figura 2).



Figura 2: Cena *Stand-Up* “Joker”, 2019

Fonte: <https://www.vulture.com/2019/10/joker-gary-gulman-sam-morril-stand-up-comedy.html>,

2019

A análise da visão de construção narrativa de cores em cinema do cineasta Todd Phillips e dos designers e os artistas gráficos Alex Ross e Brian Bolland foram também essenciais na pesquisa, bem como as referências de repertório em cultura pop, como a

HQ “A Piada Mortal”, retratando a história da origem do vilão mais amado da cultura pop (Figura 3), desta vez na visão artística de Brian Bolland. Cores saturadas e terno acinturado, a figura magra e esguia, de tez pálida e maquiagem de aspecto desgastado são parte do imaginário construído para o figurino do Joker do filme. Tais questões são observadas também em “A Piada Mortal”. Além disso, o terno bem cortado e uma certa elegância pitoresca sempre foram características deste personagem. A Enciclopédia DC Comics, intitulada *The DC Comics Encyclopedia - The Definite Guide to the Characters of the DC Universe* (2006, p 160-161), define o Coringa como O Príncipe Palhaço do Crime. Aspectos de nobreza e/ou realeza, portanto, são adereços que ornamentam a veste daquele que também é definido pela mesma fonte como o Psicopata, o mais imprevisível e perigoso inimigo que Batman poderia encontrar, um vilão que, afinal, mesmo flertando com o caos, é cuidadoso e artiloso e mistura ficção e realidade, se “reinventando a cada manhã para surpreender seu antagonista com maldades imprevisíveis” e “enganando psiquiatras e médicos com ardis que deixam dúvidas sobre suas origens” e sobre o quanto lunático ele é. O figurino mostrado por vários artistas na enciclopédia também abrange os aspectos de elegância esguia e sorriso largo e vermelho. Enquanto alguns artistas quadrinistas preferem mostrar o Joker como um personagem que possui cuidado estético apurado e elegância sóbria, a versão escolhida por Todd Phillips é de maquiagem escorrida e borrada, que reflete dualidade, perigo e caos. Esta versão é similar àquela que foi apresentada no filme de Christopher Nolan, *The Dark Knight Returns*, na atuação de Heath Ledger. A configuração do desleixo como indicativo de desequilíbrio, vilania e desordem psicológica pode ter sido inspirada pela bizarra dualidade de comicidade e perigo presente na figura de certos palhaços, como a do assassino-palhaço John Wayne Gacy, citado por algumas fontes de cultura pop e críticas especializadas como a inspiração a visualidade exibida por Joaquin Phoenix. Segundo Craig Elvy, além de outras referências antigas, Gacy era o palhaço assassino que visitava hospitais em busca de vítimas, chamado de Pogo ou Patches, e teria sido uma das referências de maior impacto. Ao mostrar, também, momentos de fragilidade, e questões sociais contemporâneas pertinentes ao cotidiano do personagem, conjugandoos momentos de vulnerabilidade do protagonista na trama com trajes representativos destas questões, o figurino se torna um

aliado imprescindível para a construção de empatia entre espectadores e o protagonista em sua jornada de transformação em um vilão, aquele que se tornaria, afinal, o *Joker*.



I loved THE KILLING JOKE...
It's my favorite. It's the
first comic I've ever loved."
— Tim Burton

SMILE!

ALAN MOORE
BRIAN BOLLAND
BATMAN
THE KILLING JOKE
THE DELUXE EDITION

INTRODUCTION
BY TIM SALE



Figura 3: Capa HQ “Batman: A Piada Mortal”, 1988

Fonte: <https://www.elo7.com.br/quadro-20-x-30-piada-mortal/dp/890837>, 2017

O artista Alex Ross, por sua vez, ao manter os cabelos tradicionalmente químicos e verdes, a tez de palidez sepulcral com lábios vermelhos sorridentes a adornar dentes pontiagudos e amarelados, deixa claro de que a elegância de Joker está longe de simbolizar simpatia, mas sim, habilidades cruéis de maldade. Segundo o artista, em *Mythology*, a obra literária e enciclopédica sobre seu legado (2005, s/p), a imagem que ele concedeu ao vilão trazia a elegância de um anúncio da Arrow Collar, empresa de literais colarinhos brancos para traje de gala, de 1913, de J. C. Leyendecker. A elegância longilínea e uma certa magreza não-anoréxica deveriam dar ao personagem poder. Ross era, ainda, contra a ideia de que ele tivesse cabelos verdes e lábios vermelhos - entretanto, concedeu ao fato de que o Joker deveria, como nas cartas, parecer uma entidade, um ser não-humano e que, como tal, não poderia morrer. Esse seria, afinal, o grande poder do vilão sobre seu antagonista, o Batman, e justificaria sua total ausência de medo e de barreiras.

Na trama de Phillips, o longa mostra momentos de sobrenaturalidade da Estética do Sublime, como no momento de transformação de um frágil homem em vilão, na figura 1, com momentos de humanidade crua e indisfarçadamente solitária e, por isso, desavisada da necessidade de ajuste e apuro estético, o que seria imprescindível para um possível sucesso na trajetória de humorista *stand-up comedian*. Essa composição é mostrada na figura 2.

A Cena Joker

A cidade Gotham retratada no filme *Joker* (2019) é fictícia, e para dar vida ao cenário, algumas cenas foram gravadas em Nova York, conforme afirma Abreu (2020, s.p.).

Ao pensar nas cores mais empregadas no filme - tanto nos figurinos como nos cenários, é necessário considerar que a cor nada mais é do que a reflexão da luz em um

objeto, de modo que se torna interessante primeiramente entender a influência da iluminação sobre as cenas.

Entende-se que a temperatura de cor é o que define se a luz emitida é mais branca (por volta de 6500K - alta temperatura) ou mais amarelada (por volta de 2700K - baixa temperatura). Comumente, são utilizadas cores frias para induzir a produtividade, e cores quentes para relaxamento e aconchego (SILVA, 2014).


Durante várias cenas do filme é possível observar que foi utilizado um tipo de técnica claro-escuro, criando contraste com a figura em primeiro plano e o cenário em segundo, como por exemplo na figura 2.

Mas avaliando as cenas pelo viés da temperatura das cores, pode-se criar outras hipóteses. A primeira delas, seria perceber que por exemplo em uma das primeiras cenas onde o protagonista fica só, em um beco, ou ao conversar com sua terapeuta, ele fica em destaque e o cenário ao seu redor fica escuro e desfocado, com traços de azul - o que pode ser interpretado como seu lado sombrio por conta da afirmação de Schmid (2005, p.305) que a luz fria dá "a sensação de que sempre lhe parece faltar algo", e também Heller (2013) onde apresenta que "todas as cores à distância se tornam mais tristes e azuladas", relacionando também com a ideia de profundidade e distância.

A autora (2013) ao comparar o branco e o azul, constata que o segundo acaba por ser mais frio, visto que "o branco significa luz - o azul é sempre o lado mais sombrio". Ainda, pode-se destacar que "I'm Blue" é uma expressão que pode indicar sentimento de tristeza em alguns lugares.

Seguindo na mesma premissa, é possível analisar que na cena em que chega em casa, essa conta com iluminação amarelada, por se tratar de um espaço que funciona como porto seguro para o personagem que não está exposto aos riscos presentes na cidade - o que condiz com a fala de Schmid (2005, p.13) "a casa acolhe", assim como afirma Heller (2013) que se trata de uma cor positiva. Porém ao se sentar para assistir, momento em que se deixa levar pela sua imaginação, a luz refletida pela televisão volta a ser azul, o que pode representar os sentimentos ruins que o mesmo confessa ter.

Outra possível observação é que, ao visitar o Hospital Arkham, a luz também é voltada para o amarelo, como se lá ele se sentisse confortável. E nota-se que quando



Arthur chega para buscar informações, a cena é quase dividida entre luz amarelada no lado esquerdo onde o protagonista está e também onde os médicos e pacientes circulam, e luz azulada dentro do almoxarifado, onde estão guardadas as informações sigilosas, que vem de encontro com o que diz Schmid (2005, p.307) “ a referência ao passado é associada ao longínquo, ideia reforçada pelo azul”.


No momento que antecede a estreia do personagem em sua primeira apresentação, acontece uma transição na iluminação, de azul para amarelo e um “flash” em vermelho, que poderia ser entendido como um misto de sentimentos.

Em uma determinada cena ao caminhar pela rua escura, a iluminação pública apresenta um único poste com luz amarela, que poderia representar um pouco de esperança por coisas boas.

Com base no livro de Heller (2013) é possível ainda relacionar que a vestimenta do protagonista no momento em que aparece no programa de TV é vermelha, o que poderia representar o ódio que carrega pelas situações que passou, e também a força que o personagem adquire.

Considerações Finais

O Joker, de Todd Phillips, de 2018, tornou-se um filme-referência na arte da Construção Gráfica e Direção de Arte em Audiovisual. Para além das classificações usuais para de filmes do gênero super-herói, o filme do Universo DC trouxe um status de cinema autoral, arrecadando dezenas de prêmios em diversas esferas. Um dos grandes responsáveis por isso é a construção do personagem Joker, o Coringa, incluindo-se seu figurino, as referências pertinentes à vida real ou ao mundo dos quadrinhos, que são perceptíveis na atuação de Joaquin Phoenix e também nos trajes escolhidos e exibidos no filme, e na ambientação que o cerca, com suas cores saturadas, sua melancolia azulada, os tons amarronzados e envelhecidos de época em seus ambientes e vestuário. O filtro cromático saturado, e ao mesmo tempo levemente sépia das filmagens e fotografias dos anos 70, é curioso e é percebido em diversos momentos do filme, por exemplo, nas cortinas do programa de TV onde ocorre o clímax da trama. Um show turbulento de



emoções contém uma cortina colorida e bizarra, e, como as vestes de um palhaço, saltam aos olhos, escapando à realidade e propondo uma experiência conjugada entre as vestes do dito palhaço e o cenário do filme, em uma composição de totalidade e cuidado artístico. O artigo em questão buscou trazer um olhar poético e investigativo sobre o personagem e entender, assim, a profundidade de pesquisa histórica e referencial que está atrelada à concepção de um filme de tamanho impacto artístico cinematográfico. A pesquisa, ainda em andamento, é parcialmente exibida neste artigo com o intuito de provocar a atenção de pesquisadores e espectadores sobre o uso das cores saturadas e a Psicologia das Cores, a experiência cinematográfica do espectador quanto ao conteúdo visual do filme, e as áreas da Estética, da Pesquisa em Cultura Pop, do Figurino das Cores, enfim, como partes integrantes e essenciais na Direção de Arte contemporânea e na articulação entre áreas que, no audiovisual de *Joker*, se conectam: a cenografia e o figurino.

Referências

ABREU, B. **Cenários do filme Coringa (Joker) em Nova York**. Férias de Cinema. 17 fev. 2020. Disponível em: <<https://feriasdecinema.com/index.php/2020/02/17/cenarios-do-filme-joker-em-nova-york/>>. Acesso em: 07 jun. 2021

CANDA, Cilene N. As finalidades da arte. Disponível em: <https://www.theoria.com.br/edicao0611/estetica_hegel.pdf>. Acesso em 30 set 2020.

COLLINGWOOD, R.G. *The Principles of Art*. London: Oxford University Press, 1960.

COSTA, Ricardo. Estéticas Clássica e Medieval. Disponível em: <<https://www.ricardocosta.com/artigo/esteticas-classica-e-medieval>> Acesso em 30 set 2020.

ELVY, Craig. The Possible Inspirations for Joaquin Phoenix's Joker Makeup. Disponível em: <<https://screenrant.com/joker-movie-joaquin-phoenix-clown-makeup-inspirations/>>. Acesso em 24 set 2018.

HAMBURGER, Vera. *Arte em Cena: a Direção de Arte no Cinema Brasileiro*. São Paulo: SENAC, 2014.

HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1º ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. *A Piada Mortal*. São Paulo: Editora *DC Comics*, 1988
ROSS, Alex. *The DC Comics Art of Alex Ross*. New York: *Pantheon Books*, 2005.

SUASSUNA, A. *Iniciação à estética*. 1 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

VÁSQUEZ, A. S. *Convite à Estética*. Rio de Janeiro: *Civilizações Brasileiras*, 1999.

Autor Desconhecido. Significado de Bobo da Corte. Significados. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/bobo-da-corte/>>. Acesso em: 10 de abril de 2020.

FERREIRA, Dê. Joker: Carta Fora do Baralho. Preta, Nerd & Burning Hell. Disponível em: <<http://www.pretaenerd.com.br/2019/10/coringa2019.html>>. Acesso em: 08 de abril de 2020.

GOMES, Fábio de Souza. Coringa. Omelete. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/coringa>>. Acesso em: 15 de abril de 2020.

GOMES, Fábio; AVILA, Gabriel. 10 Easter Eggs de Coringa. Omelete. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/dc-comics/coringa-filme/10-easter-eggs-de-coringa#13>>. Acesso em: 10 de abril de 2020.

HART, Michael H. Aristóteles: o maior filósofo e cientista do mundo antigo. Netmundi.org. Disponível em: <<https://www.netmundi.org/filosofia/2017/aristoteles-cientista-da-antiguidade/>>. Acessível em: 15 de abril de 2020.

JOKER. Direção: Todd Phillips. Intérpretes: Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazi Beetz. Roteiro: Todd Phillips, Scott Silver. Produção: Village Roadshow Pictures. Estados Unidos: Warner Bros, 2019. 1 DVD. (123 min.)


MYTHOLOGY. New York: Pantheon Books, 2005. ISBN: 0-375-42383-4.

OLIVEIRA, Danilo de. CORINGA | 5 REFERENCIAS LIGADA AOS QUADRINHOS NO FILME. Cinesia Geek. Disponível em: <<https://cinesiageek.com.br/coringa-5-referencias-ligada-aos-quadrinhos-no-filme/>>. Acesso em: 15 de abril de 2020.

PRANDO, Alisson. TUDO SOBRE A ESTETIZAÇÃO DA LOUCURA NO FILME DO CORINGA. Whatelse. Disponível em: <<https://www.whatelsemag.com/novo-filme-coringa/>>. Acesso em: 15 de abril de 2020.

PESSOA, Fernando; COSTA, Ricardo da. A Estética. Idade Média. Disponível em: <https://www.ricardocosta.com/artigo/esticas-classica-e-medieval#footnote16_nfiwitn>. Acesso em: 21 de setembro 2020.

SUBLIME . In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3655/sublime>>. Acesso em: 21 de setembro de 2020. Verbete da Enciclopédia.



RAA, Sye. O Coringa de Joaquin Phoenix, que será lançado na Índia em 2 de outubro, entrará em conflito com War. Disponível em: <<https://www.hindustantimes.com/hollywood/joaquin-phoenix-s-joker-to-release-in-india-on-october-2-will-clash-with-war-sye-raa/story-PzHOxt8D2fYDwZ2INCz6RP.html>>. Acesso em: 15 de abril de 2020.

Romero, Cesar. Imagem e dados disponíveis em: <<http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-705/fotos/detalhe/?cmediafile=21280267>>. Acessível em: 15 de abril de 2020.

ROTTENBERG, Josh. Como 'Joker' se saiu nas indicações ao Globo de Ouro? Disponível em: <<https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2019-12-09/joker-golden-globes-nominations-2020>>. Acessível em: 15 de abril de 2020.

SAMARINO, D. O.; SAFAR, G. H.; SILVEIRA, Y. S. **Design Cenográfico**: um olhar para a cenografia em balé de repertório. Belo Horizonte – MG, 2016. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0313.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2021

SCHMID, A. L. **A ideia de conforto**: reflexões sobre o ambiente construído. Curitiba: Pacto Ambiental, 2005.

SILVA, M. "**Luz, Lâmpadas & Iluminação**". 4ª Edição Revisada. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2014.

The DC Comics Encyclopedia - The Definite Guide to the Characters of the DC Universe. London: DK Publishers, 2006. ISBN: 978-1-40530-591-4.

TRUSSELL, Jacob. O Palhaço Vencedor do Oscar Originalmente Príncipe do Crime. Disponível em: <<https://filmschoolrejects.com/heath-ledger-joker-great-performances/>>. Acessível em: 15 de abril de 2020.

VISCONTI, Priscila. JOKER 80 ANOS – PARABÉNS AO VILÃO MAIS QUERIDO DA CULTURA POP. O Barquinho Cultural. Disponível em: <<https://obarquinhocultural.com/2020/04/25/joker-80-anos-parabens-ao-vilao-mais-querido-da-cultura-pop/>>. Acesso em: 15 de abril de 2020.



^[1] Professora dos Cursos de Arquitetura, Design, Gráfico, Animação, Jornalismo e Cinema. Doutoranda em Design pela ULisboa e em Comunicação pela UNISINOS. Artista Visual, Tradutora e Designer Gráfico.

^[2] Professora da área de Quadrinhos e Ilustração; Designer Gráfico, pós-graduada em Direção de Arte.

^[3] Arquiteta formada pelo Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA. Atua com projetos de interiores.

^[4] Grupo de Pesquisa de Iniciação Científica em Estética da Comunicação, vigente desde 2017, sediado pelo Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA e registrado no CNPq.