

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS

ROGÉRIO DE OLIVEIRA SOBREIRA

O SOM DO MORCEGO:
UM ESTUDO COMPARADO ENTRE DIREÇÃO DE ARTE E TRILHA
SONORA EM BATMAN

Goiânia
2014

ROGÉRIO DE OLIVEIRA SOBREIRA

O SOM DO MORCEGO:
UM ESTUDO COMPARADO ENTRE DIREÇÃO DE ARTE E TRILHA
SONORA EM BATMAN

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de
Direção de Arte da Escola de Música e Artes Cênicas da
Universidade Federal de Goiás sob a orientação do Professor
Anselmo Guerra. Goiânia, 2014.

Goiânia
2014

Agradecimentos

Ao meu pai, Roberto Sobreira, por me ensinar valores como perseverança e dedicação.

À minha mãe, Diná Mirian, pela preocupação, paciência, amor e compreensão.

Ao meu irmão, Rodrigo Sobreira, pelo companheirismo de sempre e por me inspirar com conversas sempre construtivas.

Ao meu professor orientador, Anselmo Guerra, pela confiança e apoio.

À Beatriz, pela amizade, convivência e discussões sempre proveitosas sobre series, músicas e filmes.

À Carol que sempre com muito amor ofereceu grande ajuda, incentivo e lealdade. Dedico-lhe meu mais profundo carinho e sincero agradecimento.

Enfim, a todos aqueles que, de alguma maneira, participaram do processo de realização desse trabalho.

Resumo

O objetivo dessa pesquisa é observar, analisar e discutir a comunicação entre direção de arte e trilha sonora. Como estes dois elementos influenciam e direcionam a interpretação do público sobre os filmes em questão. Esse T.C.C tem como objetivo estruturar e nortear esse objeto de pesquisa agrupando teorias e referências sobre o assunto, sistematizando conceitos e elaborando projeções sobre a relação entre direção de arte e trilha sonora. Considerações teóricas foram baseadas em autores como Michel Chion, Cláudia Gorbman, Ney Carrasco, entre outros. Como estudo de caso, a fim de exemplificar melhor as discussões a respeito tanto da direção de arte quanto da trilha sonora, duas produções serão analisadas: O filme *The Dark Knight* de 2008 e *Batman*, de 1989. A partir do paralelo entre essas duas produções, traços e estilos de cada compositor serão analisados a fim de discutir métodos e diferentes maneiras de se abordar o som em filme.

Palavras-Chave: Direção de Arte, Trilha Sonora, Filme, Hans Zimmer, Danny Elfman.

Abstract

The objective of this research is to observe, analyze and discuss the communication between art direction and soundtrack. How these two elements influence and guide the interpretation of the public about the films in question. This work aims to structure and guide this research object grouping theories and references on the subject, systematizing concepts and developing projects about the relationship between art direction and soundtrack. Theoretical considerations were based on authors such as Michel Chion, Claudia Gorbman, Ney Carrasco, among others. In order to best exemplify the discussions about both the art direction and the soundtrack, two productions will be analyzed: The movie *The Dark Knight* 2008, and *Batman* 1989. From the parallel between these two productions, traits and styles of each composer will be analyzed in order to discuss methods and different ways to approach the sound on film.

Keywords: Art Direction, Soundtracks, Movie, Hans Zimmer, Danny Elfman.

Sumário

Introdução.....	1
Capítulo 1 - Direção de Arte.....	3
1.1 Achando o visual do filme.....	6
1.2 Cor.....	7
1.3 Maquiagem.....	9
1.4 Figurino.....	10
Capítulo 2 – Música de Cinema.....	11
2.1 Teorias sobre o surgimento da música no cinema.....	11
2.2 <i>Mickeymousing</i>	14
2.3 <i>Leitmotiv</i>	16
2.4 Métodos de Análise Audiovisual de Michel Chion e Claudia Gorbman.....	18
Capítulo 3 – Análise de Casos: O Som do Morcego.....	25
3.1 A história.....	25
3.1.1 A Cidade de Gotham.....	35
3.1.2 O Batman.....	37
3.1.3 O Coringa.....	45
3.2 <i>Batman</i> (1989).....	48
3.2.1 Enredo.....	50
3.2.2 Direção de Arte.....	52
3.2.3 O compositor.....	61
3.2.4 Análise Musical.....	62
3.3 <i>The Dark Knight</i> (2008).....	70
3.3.1 Enredo.....	72
3.3.2 Direção de Arte.....	79
3.3.3 O compositor.....	85
3.3.4 Análise Musical.....	89
Considerações finais.....	98
Apêndice - Filmografias de Hans Zimmer e Danny Elfman.....	100
Referências Bibliográficas.....	108

Introdução

Com o surgimento do cinema no final do século XIX, dois elementos se consolidaram como fundamentais na construção conceitual de um filme. O primeiro é a direção de arte que trata de criar um universo imagético para o espectador, a partir de conceitos e metáforas - ainda que em estágio primário e contando com limitações da época, como a perda de textura e definição das imagens, a dificuldade de manuseio dos projetores, entre outros. O segundo é a trilha sonora, que desde o início tinha função de imergir o espectador no universo do cinema. Teorias sobre o advento do som no cinema, como a invisibilidade e inaudibilidade propostas por Claudia Gorbman, foram criadas com o intuito de explicar o uso da música em cena.

O primeiro filme falado foi o musical “*O cantor de Jazz*” de 1928, reafirmando a correlação entre cinema e música. Além disso, nessa mesma época começa a ser trabalhado um conceito de música de cena chamado *mickeymousing*, no qual o compositor reproduz com melodias e ritmos o que ocorre na ação dos personagens de desenhos animados. Ambos os adventos demonstram a importância e a comunicação entre áudio e vídeo mesmo nos seus primeiros estágios.

A trilha sonora se tornou fundamental quando se pensa em linguagem cinematográfica, podendo direcionar o clima da cena, antagonizando ou afirmando o conteúdo representado nas telas, passando pelo amadurecimento da música de cena nos anos 50 e 60 com parcerias memoráveis entre diretores e compositores, como Federico Fellini e Nino Rota em filmes como “*8 e mezzo*”, “*La dolce vita*”, Sergio Leone e Ennio Morricone em filmes como “*The Good, The Bad and The Ugly*”, “*Once Upon a Time in West*” e “*For a Fistful of Dollars*”.

Com estes exemplos, a importância desses dois aspectos na produção cinematográfica sempre foi uma área de interesse e, como consequência, ingressei em 2010 no curso de Direção e Produção de Arte na UFG. Durante o curso, a disciplina que mais me chamou a atenção e viabilizou as ideias iniciais para este trabalho foi a de Sonoplastia, do meu orientador Anselmo Guerra. Durante esse tempo, notei que a comunicação entre trilha sonora e direção de arte deve ser compreendida e analisada, visando à produção de trabalhos de qualidade e relevância nesta área. Como estudo de caso, padrões estéticos e conceitos das direções de arte e trilhas sonoras de

dois filmes serão analisados: *Batman* (1989) e *The Dark Knight* (2008). A escolha dessas duas produções se deu por serem ambas de uma mesma origem: os HQs dos anos 1930 criados por Robert Kane. Os dois filmes possuem os mesmos personagens e em alguns momentos a mesma simbologia – O Homem Morcego, O Coringa, o Comissário Gordon e elementos como a cidade Gotham City, O Batmóvel - já em outros pontos são completamente distintos, como no roteiro, nos figurinos, na direção de arte e na trilha sonora.

Também faz parte dessa pesquisa observar como a trilha sonora utiliza padrões estéticos para nortear uma produção conceitual e original que os compositores Danny Elfman (*Batman*, 1989) e Hans Zimmer (*The Dark Knight*, 2008) fazem uso nos seus filmes. A fim de traduzir e refletir conceitos, transcrições das melodias principais dos filmes servirão de base para comentar aspectos importantes como o perfil psicológico dos personagens, a caracterização da cidade e apontar momentos em que o som corresponde ao fator visual.

O trabalho é dividido em três capítulos:

O **primeiro** capítulo traça uma discussão sobre a direção de arte e a discussão de conceitos e metáforas que o diretor de arte se baseia com intuito de refletir as ideias do diretor, além de um estudo sobre pilares básicos da direção de arte como cor, figurino e maquiagem.

O **segundo** capítulo apresenta uma análise sobre os padrões que norteiam a música de cinema, dando o embasamento teórico para qualquer pesquisa que se preste a analisar música de cena. O *Mickeymousing*, a técnica do *Leitmotiv*, os padrões como invisibilidade, inaudibilidade, continuidade, entre outros, utilizados por Cláudia Gorbman para analisar música de cinema e os métodos de análise de Michel Chion.

O **terceiro** capítulo é um estudo de caso que valida as teorias levantadas nos dois primeiros capítulos. Um panorama geral sobre a história-base será feito mostrando pontos em comum que todas as releituras possuem, como a estética da cidade de Gotham, o que faz o personagem do Batman ser o Batman, assim com o seu arquirrival Coringa e sua filosofia anarquista. A partir desse estudo, uma análise individual de cada filme será feita, contendo o enredo e a abordagem de aspectos como a direção de arte e a trilha sonora, além de um estudo sobre o estilo de cada compositor.

Capítulo I – Direção de Arte.

Na concepção de uma peça de teatro, filme e até mesmo de uma propaganda é função do diretor de arte refletir sobre conceitos e ideias. Além disso, criar um universo imagético para o espectador a partir de metáforas, alegorias e símbolos previamente estabelecidos pelo diretor. O teórico Vincent LoBrutto, autor do livro *The Filmmaker's Guide to Production Design* dá a seguinte definição sobre o ofício do diretor de arte:

Production design is the visual art and craft of cinematic storytelling. The look and style of a motion picture is created by the imagination, artistry, and collaboration of the director, director of photography, and production designer. A production designer is responsible for interpreting the script and the director's vision for the film and translating it into physical environments in which the actors can develop their characters and present the story. In its fullest definition, the process and application of production design renders the screenplay in visual metaphors, a color palette, architectural and period specifics, locations, designs, and sets. It also coordinates the costumes, makeup, and hairstyles. It creates a cohesive pictorial scheme that directly informs and supports The story and its point of view. (LOBRUTTO, 2002, p.1)

Como visto acima, o estilo e visual de um filme são criados pelo trabalho conjunto de três profissionais: O diretor, o diretor de fotografia e o diretor de arte. É responsabilidade do diretor de arte interpretar o roteiro¹ e compreender a visão do diretor sobre o filme além de captar a psique dos personagens e deve, com metáforas, traduzir uma série de mensagens implícitas no filme (como contexto histórico, ano de produção e arco dramático do roteiro). Para materializar essas informações em linguagem, o diretor de arte traça um paralelo entre o conceito e a realização e procura respostas equivalentes na paleta de cor, maquiagem e figurinos.

O autor menciona a dificuldade em se fazer filmes e trata como verdadeiro desafio contar uma história através de som e imagem, em seguida, aponta motivos e possibilidades do que leva diretores a se aventurar por essa árdua tarefa:

Making a film is a most complex artistic enterprise. Moviemaking is the only creative endeavor that encompasses all of the arts: writing, photography, painting, acting, music, dance, and architecture. The filmmaker must take on the challenge of telling a story via

¹ Segundo o dicionário Michaelis, Roteiro significa: Guia minucioso de filmagem com os elementos técnicos do filme, como título, número das sequências, enumeração e designação dos planos, movimentos de câmara e atores, diálogos, ruídos e música.

image and sound each time a movie is made. Filmmakers have myriad reasons for wanting to make a movie. They come to the task with particular strengths. Some are principally writers; others are actors, or come from the artistic disciplines of music, the theater, cinematography, editing, or design. They make films to entertain, to express emotion, tell a story, deliver a message, to dream, to imagine, and because they have a passion that drives them. Filmmaking takes time, patience, dedication, commitment, and an understanding of the process in its totality. (LOBRUTTO, 2002, p.5)

A seguir, o autor menciona a importância de três profissionais na construção de um filme: Diretor, Diretor de arte e o Diretor de Fotografia.

I – Diretor.

O diretor é a figura principal na produção de um filme, pois a partir de uma ideia ele une vários profissionais de diversas áreas do cinema (diretores de arte, diretores de fotografia, cenógrafos e figurinistas). Embora a figura do diretor seja essencial para um filme, LoBrutto não descarta a possibilidade da ausência do diretor, porém sem sua visão e liderança um roteiro se transformaria em apenas uma história gravada em vídeo.

Technically, films can be made without a director. Cinematographers, actors, production designers, and editors can follow a screenplay and record the story on film or video, but without the guidance, leadership, and vision of a central figure, it will never be more than just that—a story recorded on film or video. When a filmmaker visualizes a good story, it becomes a motion picture with intention and purpose. (LOBRUTTO, 2002, p.6)

É importante que o diretor analise os pontos principais do roteiro e transmita sua visão para a equipe de produção. Sendo assim, o roteiro se torna crucial como base de qualquer gênese criativa.

To the director, a screenplay represents the totality of the film—content, story, and character. It's a document that embraces the text to be used to develop a point of view and the manner in which specific tools of cinema craft will be applied. Directors read the script for an overall impression and impact. They must pre-visualize the film and be ready to collaborate with the heads of departments working under their leadership. Directors make all final decisions on design and photographic matters. (LOBRUTTO, 2002, p.14)

Em todas as etapas de produção do filme, é missão do diretor contar uma história e este é o ponto chave para a realização de um bom filme. Nomes não faltam para demonstrar a importância de como o ponto de vista de um diretor pode determinar o sucesso de um filme:

Francis Coppola em *O Poderoso Chefão partes I, II e III*; Steven Spielberg em *Tubarão, Indiana Jones, E.T.*; Martin Scorsese em *Taxi Driver, Touro Indomável, Os Bons Companheiros*; Stanley Kubrick em *2001: Uma Odisseia no Espaço, Laranja Mecânica*.

II – Diretor de Arte.

No livro, é importante mencionar que a expressão *production design* é um sinônimo para diretor de arte, sendo esta, apenas uma denominação considerada como honorária para o cargo:

The art director, an executive assistant to the production designer on the film, fields phone calls and is responsible for dealing with vendors and the logistics of getting materials to and from the set. If there is no production designer on the film, the art director is responsible for the design of the movie. The title of production designer is honorary. (LOBRUTTO, 2002, p. 44)

Além disso, a união entre o diretor e o diretor de arte deve ser feita, estando todos de acordo com os mesmos conceitos e escolhas estéticas, além disso, um trabalho de decupagem² em cima do roteiro deve ser feito, extraíndo informações importantes como as locações, cores e outros, sobre isso LoBrutto adiciona:

The production designer searches to find the film's visual potential and intent, to be expressed in the physical environment. They begin to make notes concerning period, locations, space, texture, and color. The designer meets with the director and shares impressions of the story and how the film will be visualized. The physical environment of the story is the production designer's primary concern. (LOBRUTTO, 2002, p. 15)

O diretor de arte tem um relacionamento próximo do diretor, sendo um intermediário entre as suas preferências e a materialização delas nos diversos pilares na produção de um filme.

III – Diretor de fotografia.

Outro profissional de suma importância na produção de um filme é o diretor de fotografia, assim como o diretor de arte tem a função de compreender a visão do diretor do filme e transmitir na fotografia. Cabe a este profissional ter extenso conhecimento sobre o posicionamento das

² Segundo o dicionário Michaelis, Decupagem significa: Trabalho do diretor cinematográfico, que consiste em escolher a imagem mais adequada a cada palavra, frase ou parágrafo do script.

câmeras, composição de cena, enquadramento, luzes e cores. LoBrutto ainda menciona: Diretores de fotografia não criam a direção de arte. Eles a fotografam.

Like all production collaborators, the director of photography first reads the script for story and then begins to crystallize photographic concepts concerning light, composition, and movement, color, and texture. The cinematographer's primary tools—the camera, lenses, lighting instruments, film stock, or video format—will all be applied to photographically create the vision and look of the film. (LOBRUTTO, 2002, p. 15)

Além disso, o diretor de fotografia auxiliado pela paleta de cores do diretor de arte cria um visual único para o filme, unindo cenas distintas em uma única concepção pré-definida.

1.1 Achando o visual de um filme.

O diretor de arte deve ao começar a trabalhar com um filme pré visualizar o roteiro e, além de interpretar as preferências estéticas do diretor, deve apresentar sua própria visão sobre a história. O ponto de partida no trabalho do diretor de arte consiste em criar uma **metáfora**. A chave de uma boa metáfora é respeitar o roteiro e compreender qual sua temática, a partir dessa compreensão fomentar ideias que serão desenvolvidas. Sobre a metáfora na direção de arte, o autor adiciona.

A production design metaphor takes an idea and translates it visually to communicate or comment upon the themes of the story. An object or an image is transformed from its common meaning and stands in for or symbolizes an aspect of the narrative, and thus adds poetic complexity to the story. The metaphors evoked by images may be complex and be comprehensible to varying degrees, but often the viewer easily reads a latent meaning. Unlike the intangible words in poetry that conjure up multiple meanings and symbolic imagery in the reader's mind, images in movies are concrete. (LOBRUTTO, 2002, p.25)

Existem várias possibilidades em que uma metáfora pode ser materializada: uma cor, um objeto, uma roupa. A partir disso notamos a adição de valores poéticos e simbólicos à história. Ademais notamos que a metáfora visual age de forma subconsciente no público, sendo percebida apenas por uma pequena parcela da plateia:

A visual metaphor in a production design may communicate to only part of an audience or only be accessible to a critic or theorist. A visual metaphor may act on the subconscious level, while the viewer consciously follows plot, character development, and the physicality of the design. These subconscious visual metaphors work on another

level, presenting subtle layers of poetic imagery that can impart ideas, concepts, and significance in the narrative. (Idem, p. 25)

Para alcançar essa metáfora visual e fugir de convenções ou possíveis clichês o diretor de arte deve ter em mente uma série de questionamentos sobre o roteiro, seguem abaixo algumas problematizações:

Interpretando a História.

- Qual é o impacto emocional da história?
- Como o ambiente da trama reflete nos personagens?
- Qual a natureza psicológica da história?
- Como a atmosfera da arquitetura e a o ambiente das locações podem contribuir para contar a história visualmente?
- Qual é a atitude do diretor de arte ao conceber a história?

Interpretando os personagens.

- Qual é a idade deles?
- Qual é a sua etnia e seu histórico social?
- Qual a classe social que ele pertence?
- Qual seu papel na história?
- Qual é o seu estilo pessoal?
- Como ele é fisicamente?

Além de todos os questionamentos acima o diretor de arte deve seguir uma série de regras pré-estabelecidas pelo roteiro (como ano em que a história se passa, país, classe social) em função de criar um universo verossímil para o espectador.

1.2 – Cor

Na direção de arte a cor pode assumir várias funções. Além de buscar a verossimilhança ao se aproximar da realidade do espectador, cores podem traduzir conceitos como clima, estilo, personalidade, além de servir de suporte no desenvolver de uma história e na definição de personagens. Sobre o aspecto conceitual das cores o autor afirma:

In visual storytelling, color is one of the moviemaker's greatest assets. As in all areas of filmmaking, the color design must be given serious thought and must be carefully planned. You are not just presenting pretty or eye-catching colors; you are telling a story and defining the characters. A set, location, or environment is interpreted by its use of color. Color is a powerful design tool that often works subliminally. Many colors come with an intrinsic symbolic meaning. (Idem, p. 77)

Para a ratificação de conceitos e metáforas, o autor também ressalta a necessidade de se escolher uma paleta de cores antes que qualquer trabalho seja realizado em outras áreas da produção. Além disso, é importante que todos os membros da produção concordem com as cores previamente escolhidas.

The color palette should be defined before you proceed. Controlling the mood with color has a great impact on the audience. Be certain that the director, the director of photography, and production designer are all in agreement on the color approach. (Idem, p. 78)

Sobre o impacto que as cores exercem no espectador, **LoBrutto** é categórico ao afirmar a subjetividade das cores, ressaltando seu amplo significado:

Personal perception of color is subjective. Everyone has a unique emotional reaction to a particular color; even descriptive language can vary as it codifies what is seen and felt about a color. Several theorists have devised systems of notating color. Many of the defining terms used by color theorists are similar, and the language of color notation is employed by the designer to communicate the use and purpose of color in the design process. (Idem, p. 82)

A seguir alguns dos princípios da psicologia da cor e a causa e efeito de sua utilização:

- Tons quentes como laranja, amarelo e vermelho parecem estar mais perto da câmera do que cores como azul, verde e roxo. Cores frias fazem os objetos parecerem maiores e mais distantes.

- Uma superfície lisa dará a impressão de que as cores estão mais saturadas do que estariam se fossem aplicadas a uma textura fosca e embaçada, que faz com que elas pareçam insaturadas.

- A luz tem um impacto crítico em como a cor aparece no filme. Todas as cores podem ser checadas e testadas em filme ou fita de vídeo. A reflexo da luz pode escurecer a iluminação e o tom de uma cor ou fragmentar sua densidade. Já a difusão da luz insatura a cor e dá à área um nível consistente de brilho.

- Uma cor no plano de fundo e outra no plano da frente podem modificar-se. Seja em contraste ou em combinação, uma cor individual pode ser modificada por outras cores aparecendo juntas no mesmo frame.
- Cores aparecem mais claras contra um fundo preto.
- Cores aparecem mais escuras em um fundo branco. A intensidade (chroma) de uma cor é a sua escala de pureza.
- Limitar a paleta em cores frias, quentes ou até mesmo cores monótonas é efetivo em comunicar similaridade, calma e uma falta de identidade ou unificação.
- Ao desenhar um esquema de cores para um espaço onde um grupo de personagens vive ou trabalha, o designer tem que decidir seu ponto de vista. Algum dos personagens escolheria aquele estilo para o ambiente? Poderia ele ser responsável pela escolha das cores? A paleta de cores pode expressar o estado emocional individual do personagem ou pode expressar sensação de pessimismo, felicidade ou tensão sexual que vai se tornar uma plataforma para os personagens e a história.

1.3 - Maquiagem

O profissional da direção de arte também deve entender os processos e possibilidades gerados pela maquiagem. Com um conceito em mente deve orientar e passar as principais ideias dos personagens para o maquiador. Maquiagem tem funções corretivas e aditivas no filme, com ela é possível envelhecer um ator jovem, criar cicatrizes profundas aplicando próteses de silicone e até desfigurar e tornar irreconhecível um ator. Sobre o processo de maquiagem o autor menciona a complexidade do processo de aplicação:

Extensive prosthetic makeup for aging, transformation, and creature makeup takes much longer to apply. A complex application can take up to four to six hours each day. The daily call sheets for cast and crew are coordinated by the production manager and line producer. They will schedule time for the actors, makeup, and hair teams to begin the appropriate time prior to the day's first shot so that the cast will be character-ready when shooting begins. (Idem, p.47)

Par a aplicação da maquiagem, é necessário ter uma agenda muito bem programada, anotando conforme as variações propostas pelo roteiro, a ordem e necessidades de cada ator.

1.4 – Figurino

Também sobre a orientação do diretor de arte o figurinista deve ao receber a paleta de cores e informações sobre os personagens criar as roupas e adereços que serão vestidos nos filmes. Sobre este processo o autor adiciona:

Historically the costume designer comes onto a film after the production designer, who begins early on in the process. The color and texture concept has been established and agreed upon by the director and production designer. When the costume designer comes on the project, the production designer tells him the parameters of the colors the film will be set in. The costume designer takes samples of the color scheme and begins to draw designs for the characters' costumes. (Idem, p.54)

É dever do diretor de arte ter conhecimentos básicos sobre a história e os períodos da moda e suas mais distintas variantes, com isso o figurinista deve trabalhar em cima das preferências do diretor, diretor de arte e diretor de fotografia a fim de conceitualmente criar peças de roupas que adicionem valor ao filme.

Capítulo II - Música de Cinema.

2.1 Teorias sobre o surgimento da música no cinema

Desde o surgimento da música no cinema, diversos teóricos buscaram explicar sua função dentro da película, argumentando sobre as inúmeras possibilidades interpretativas que ela exerce nos filmes e enumerando uma série de padrões que se consolidaram durante seu amadurecimento em quase um século de existência do cinema. Porém, durante todos esses anos uma pergunta sempre foi constante: Porque a música? Devido ao fator não verbal e a possibilidade de inúmeras interpretações, o cinema se apoiou na música desde sua gênese, tornando-se um dos pilares necessários para a compreensão do público na era do cinema mudo. Para responder essa pergunta, Claudia Gorbman, no livro *Unheard Melodies*, faz um apanhado de motivos que buscam explicar os primeiros passos da música de cinema. Estes se encontram divididos em quatro tipos: argumentos históricos; argumentos pragmáticos; argumentos estéticos e argumentos psicológicos e antropológicos.

a) Argumentos Históricos

Gorbman afirma que um dos principais motivos para o advento da música nos estágios primários do cinema é de cunho histórico. Ela ressalta que era natural a música estar presente no cinema, pois já esteve presente em quase todas as expressões artísticas da humanidade. A autora adiciona:

Music and dramatic representation is often pointed out, have weathered many centuries as a team. Starting no doubt even before the Greeks, continuing through the Middle Ages and the Renaissance, and resurfacing to popularity in the late 18th century French *mélodrame*, the tradition of accompanying drama with music simply passed along into a variety of 19th-century forms of popular entertainment, and finally into the new cinematic medium (GORBMAN, 1987, p 33)

Também, como fator histórico a autora aponta a importância do Melodrama Francês³, que teve a função de “preparar” o público e as salas para a música ao vivo. Para o Melodrama, a música era tão importante, que chegava a suprir os diálogos dando a carga emocional necessária para a cena. Os teóricos Manvel e Huntley (1975), autores do livro *The technique of film music*, mencionam a importância do melodrama e da chamada música incidental para o surgimento do cinema.

Melodrama productions were enhanced by the powerful emotion simulant provided by what was called incidental music...by the time that cinema was born the pianist and the orchestra had been established in the living theatre (MANVEL&HUNTLEY apud GORBMAN, 1987, p 33)

A música do melodrama tinha a função de anunciar a entrada de personagens, pontuar o interlúdio de cenas e dar a emoção necessária em cenas com maior carga dramática. Os autores acima também mencionam a chamada música incidental, que não era composta exclusivamente para a peça, mas vinham de um repertório popular que o público já estava familiarizado.

b) Argumentos Pragmáticos:

A autora aponta estudos de teóricos que na época do cinema mudo deram argumentos de cunho pragmáticos para a origem da música no cinema. Um deles era que a única função de haver música no cinema era para “encobrir” ou “abafar” o barulho do projetor, que ficava na mesma sala que a plateia. Sem a música, seria mais fácil a distração do público em razão a esse barulho ensurdecedor.

On the other hand there are arguments on the cinema's technological specificity. Most frequent, critics remind us that music had the decidedly practical task of drowning out or covering up the mechanical clatter of the movie-house projector (GORBMAN, 1987, p 33)

Porém, essa teoria levou a mais uma série de perguntas não respondidas. A partir do momento que o projetor foi isolado do ambiente que a plateia porque a música continuou? A

³ Melodrama é um gênero teatral do século XVIII que usa música e ação dramática. A palavra “melodrama” é originária do francês “mélodrame”. Etimologicamente é formada pelos termos “melos” (grego), que significa som, e “drame” (latim antigo), que significa drama.

música como fonte externa do filme não serviria para distrair mais ainda o público? O que nos leva a acreditar que a música de cinema também pode ter surgido para sanar questões estéticas.

c) Argumentos Estéticos:

Os argumentos de cunho estético apontam que o cinema mudo da época não causava a ilusão de realidade. Não só pela baixa qualidade da imagem, mas também pela falta de sons que justificassem o movimento apresentado nas telas. Além disso, a música não só tinha a função de dar profundidade a projeção como suprir parâmetros básicos como o ritmo da imagem. O teórico London (1936), autor do livro *Film Music*, aponta a seguinte teoria:

The reason which is aesthetically and psychologically most essential to explain the need of music as an accompaniment of the silent film is without doubt the rhythm of the film as an art of movement. We're not accustomed to apprehend movement as an artist form without accompanying sounds or at least audible rhythms (LONDON apud GORBMAN, 1987, p 38)

Confirmando a teoria do surgimento da música de cinema devido ao fator estético, o compositor e teórico Michel Chion, em seu livro *Audio-Vision – Sound on Screen*, menciona a importância do som na percepção de tempo e imagem no seguinte exemplo:

Imagine a peaceful shot in a film set in the tropics, where a woman is ensconced in a rocking chair on a veranda, dozing, her chest is rising and falling regularly. The breeze stirs the curtains and the bamboo wind chimes that hang by the doorway. The leaves of the banana tree flutter in the wind. (CHION, 1994, p. 18, 19)

A cena descrita em seu livro serve de ilustração para a seguinte constatação: essa descrição poética da cena poderia facilmente ser projetada de seu último frame para o seu primeiro sem mudar absolutamente nada. Porém, os sons do ambiente e a trilha sonora adicionam um “espaço sonoro” ao cinema, podendo indicar a ordem dos eventos, situando a imagem no espaço.

d) Argumentos psicológicos e antropológicos:

Como argumentos psicológicos e antropológicos a autora menciona as teorias de Eisler e Adorno (1947), em seu livro *Composing for Films*:

They agreed with those who stress music's compensatory or mediating function in the new technological circumstances of the cinematic spectacle. The argument runs that sound, in the form of music, gave back those "dead" photographic images some of the life they lost in the process of mechanical reproduction (EISLER&ADORNO apud GORBMAN, 1987, p 38)

Sendo assim, a música no cinema também pode ter contribuído para o fator "humanizador" da imagem da época. Pois era uma experiência um tanto quanto assustadora para a população assistir a imagens fantasmagóricas de filmes em preto e branco sob uma superfície bidimensional. Com isso, para amenizar o sentimento angustiante da plateia, a música foi introduzida no cinema.

Embora muitas dessas teorias tenham surgido com o intuito de antagonizar outras, é certo que todas ajudam a compreender a gênese da música no cinema. Durante o cinema mudo já podemos observar o surgimento padrões de como a música de cena deve operar nas telas. Com o advento da voz no cinema, a música passou a coexistir com outras três dimensões do som no cinema: a sonoplastia, que reproduzia o som ambiente, efeitos especiais e a voz dos atores. Com isso, o número de teorias e técnicas sobre esse assunto foi ampliado. Seguem nos próximos tópicos as principais teorias que norteiam o uso da música no cinema falado.

2.2 Mickeymousing

Uma das primeiras técnicas sobre a música de cinema surgiu nos desenhos de animação da Walt Disney, no qual a música de cena ocupa quase toda a duração do filme, traçando um paralelo rítmico com a ação representada na cena. Claudiney Carrasco, professor doutor no Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, autor da dissertação de mestrado

Trilha Musical- Musica e Articulação Rítmica, faz o seguinte comentário sobre essa técnica de cinema dos anos 1930:

Por *mickeymousing* entende-se o tipo de construção onde a trilha musical está diretamente vinculada à ação filmada. É um tipo de trilha musical que tem um caráter bastante descritivo, parece estar sempre comentando as imagens. O vínculo se dá, numa primeira instância, pelo aspecto rítmico, ou seja, música e imagem se desenvolvem com um andamento similar e possuem o mesmo grau de atividade rítmica. Mas apesar da instância rítmica ser primordial, também nos níveis melódico e de instrumentação pode dar-se a correspondência. (CARRASCO, 1993, p 40)

O ritmo no *Mickeymousing* (termo derivado do personagem Mickey Mouse da Disney) é novamente um ponto importante para se compreender melhor essa técnica de música de cinema. Associado com a imagem, o ritmo junto com frases melódicas tem o poder de “comentar” a cena, adicionando um novo ponto de vista ao filme. Carrasco reforça esse ponto e retoma a discussão dessa técnica em outro trecho de sua tese.

Um aspecto fundamental da técnica de *mickeymousing* diz respeito ao ritmo. Uma das suas principais características é a correspondência rítmica entre a ação filmada e a música. A dimensão temporal da música, andamento e ritmo, tem o poder de inserir-se na ação sem provocar uma interferência tão exagerada quanto aquela que é produzida pelo comentário melódico, ou timbrístico. Assim, é comum encontrarmos passagens em filmes onde a música paraleliza ritmicamente a ação filmada, mas não se sobrepõe a ela como um comentário permanente, excessivo, permitindo que ela flua livremente e colaborando nesse fluir. (CARRASCO, 1993, p 93)

Porém, com o passar dos anos e com a evolução dos métodos de se fazer cinema e se contar histórias, o *mickeymousing* caiu em desuso. Carrasco chama essa técnica dos primórdios do cinema de ultrapassada por outras melhores quando se trata de música para filmes dramáticos, pois a interferência excessiva da música causa um “ponto de vista” muito gritante no filme, podendo esconder interpretações mais sutis sobre as cenas. Sobre o desuso dessa técnica Carrasco comenta:

Embora necessária e altamente funcional no que diz respeito aos desenhos de animação, o *mickeymousing*, quando aplicado ao filme dramático tende a ser visto como um tipo de técnica superado e ineficiente. Isso ocorre porque o *mickeymousing*, dentre todos os

tipos de correlação entre som e imagem, é aquele que provoca a maior interferência na ação. A partir do momento em que a música ilustra e comenta a ação, o narrador se torna “onipresente” e impede que essa ação se desenvolva por conta própria. A interferência excessiva do narrador, também provoca uma diminuição das possibilidades conotativas que tal ação pode assumir junto ao público, pois ela direciona o seu significado com base no ponto de vista do narrador. (CARRASCO, 1993, p 92)

É evidente que o *mickeymousing* ajudou a estabelecer uma das primeiras tentativas bem sucedidas de se fazer música de cinema, assim como o seu desuso se tornou natural, pois ainda haviam muitas outras possibilidades a serem testadas nos filmes das décadas de 1940 e de 1950. Porém, até os dias de hoje compositores usam esta técnica visando um comentário mais incisivo em uma cena de comédia ou para dar uma impressão de filme antigo, além de sempre ser uma alternativa válida para novos desenhos animados.

2.3 Leitmotiv

O compositor e diretor teatral Richard Wagner (1813-1883) além de conhecido pela complexidade musical de sua obra, com harmonias ricas em sua orquestração, a introdução do cromatismo⁴ extremo e rápidas modulações de tom, também manifestava fortes preocupações estéticas em suas óperas. Por não concordar com o modelo de óperas vigente na Europa, Wagner criou, além da música, o libreto contendo a sua própria dramaturgia para a sua obra. Além disso, tinha em mente o conceito de *Obra de Arte Total*, na qual arquitetura, dança, poesia, dramaturgia e música estariam todas interligadas em um único **conceito**, a fim de ressaltar a intensidade dramática da obra. Este conceito reverberou anos depois e conforme Carrasco afirma, o cinema realizou o sonho de Wagner com sua preocupação estética envolvendo as artes em sua produção. Além disso, a música de cinema moderna possui forte influência da música do período romântico por exaltar emoções como o heroísmo, a hipervalorização dos sentimentos, entre outros.

A técnica introduzida por Richard Wagner em suas obras que mais contribuiu para moldar a música de cinema nos padrões que conhecemos hoje é o *Leitmotiv*. A autora Elisabete Marques Jesus de Sousa, em sua tese de mestrado *A técnica do leitmotiv em der Ring des Nibelungen de Richard Wagner e em Buddenbrooks de Thomas Mann*, menciona a explicação do teórico Arnold Whithall para o *Leitmotiv*:

⁴ Entende-se por cromatismo como uma série de sons produzidos por meios-tons, seja ascendente ou descendente.

Embora seja possível uma tradução literal - motivo condutor -, o termo original alemão é consensualmente mantido em musicologia. *Leitmotiv* designa um tema ou outra ideia musical coerente, claramente definido por uma identidade formal, a qual permite a sua identificação, mesmo que modificado, em aparições subseqüentes, a partir da sua primeira exposição. O *Leitmotiv* representa uma pessoa, um objecto, um lugar, uma ideia, um estado de espírito, uma força sobrenatural ou outro componente da acção dramática da obra musical. Uma aparição subseqüente toma habitualmente a forma de uma variação, que consiste em alterações de ritmo ou na estrutura dos intervalos, em novas harmonizações, ou numa orquestração ou num acompanhamento diferentes; os motivos apresentam-se, assim, sob formas musicais múltiplas, podendo distinguir-se quase isolados, ou pelo contrário, associados a outros, dando origem, nalguns casos, a um motivo diferente, encontrando-se a procura de novos efeitos formais sempre em relação directa com a acção dramática (WHITHALL apud SOUSA, 1999, p 53,54)

Assim, no âmbito do cinema podemos designar o *leitmotiv* (também conhecido como tema) como qualquer melodia, ou progressão harmônica distinta que toca mais de uma vez durante o filme. Esta melodia ou progressão melódica de curta duração pode ser introduzida na música de diversas maneiras, com diferentes instrumentos, podendo mudar a sua harmonização, seu ritmo e seu contexto, porém para o *Leitmotiv* ser realmente efetivo, essa melodia de curta duração deverá sempre ser reconhecida pelo espectador.

Além disso, o chamado tema também possui a função de gerar intencionalidade dramática na trama, sendo conhecido como a *Voz do Personagem*, sob esse conceito do Leitmotiv o teórico Martin Weyer afirma:

[...] O Leitmotiv, sendo uma frase musical, deve condensar tanto o gesto ou a acção associados ao seu aparecimento, como a palavra proferida e a personagem que inicialmente lhe deu voz; deste modo, a Leitmotivik possibilita o exercício de uma intencionalidade dramática, visto que o compositor pode reunir, através de sucessivas variações e associações de Leitmotiv, o que agora se vê e ouve com o que se viu e ouviu [...] Os traços distintivos do Leitmotiv wagneriano são, pois, a plasticidade da forma e da função e a referencialidade, ou por outras palavras, um carácter móvel que permite a sua inserção em diferentes momentos da textura musical, de modo a servir o desenrolar da acção dramática, bem como a possibilidade de denotar uma personagem ou um objeto e mesmo uma situação. (WEYER apud SOUSA, 1999, p 55)

Nota-se que os padrões do *Leitmotiv Wagneriano* se aplicam perfeitamente ao que conhecemos como o tema na música de cinema. Além do poder de demarcar e representar um

personagem, um lugar e até uma situação, com padrões melódicos, Michel Chion menciona o poder que *Leitmotiv* tem de incorporar o subconsciente do personagem:

Already in Wagner's Work there are themes in the orchestral fabric that embody a character's unconscious giving voice to what the character does not know about himself (CHION, 1994, p 53)

Nesse sentido, o tema representa uma visão do personagem e pode dar “pistas” para o público sobre a sua transformação ou estado psicológico, também pode alertar sobre um destino inevitável e trágico que a trama do filme aborda. Especulações à parte, fato é que o *leitmotiv* é uma maneira rápida e efetiva de associar todo conteúdo e conceito de um filme.

Como não se lembrar do maligno personagem *Darth Vader* da saga *Star Wars*⁵ de **George Lucas** ao ouvir as primeiras notas da sua “Marcha Imperial”. Ou como não relembrar da grande homenagem à história do cinema feita na última cena de *Cinema Paradiso*⁶ ao ouvir o *Love Theme*, feito por **Ennio Morricone**. O *Leitmotiv* é também utilizado no filme *The Godfather*⁷ com o intuito de enfatizar a transformação do personagem Michael Corleone (interpretado por Al Pacino). O compositor **Nino Rota**, trabalha a música acompanhando sua trajetória e dando pistas de sua transformação, o que enfatiza a frase do teórico Michael Chion de que o *leitmotiv* dá a voz de um sentimento ou de uma transformação que nem mesmo o personagem tem consciência de que irá passar. Durante os 175 minutos de duração do filme, temos um exemplo clássico de como temas musicais ajudam a direcionar o ponto de vista do espectador. Exemplos não faltam para demonstrar o sucesso dessa técnica de cinema que é usada até hoje por compositores do mundo inteiro, tanto para filmes de enormes estúdios de Hollywood, quanto para filmes independentes de baixo custo.

2.4 Métodos de Análise Audiovisual de Claudia Gorbman e Michel Chion

Em seu livro *Unheard Melodies*, Gorbman também destaca uma série de possibilidades observadas pelo compositor de cinema dos anos 1930 Max Steiner. Na sua visão, existe um

⁵ Star Wars (E.U.A – 1977) Música de **John Williams**.

⁶ Cinema Paradiso (Itália – 1990) Dirigido por Giuseppe Tornatore.

⁷ The Godfather Parte I (E.U.A – 1972) Dirigido por Francis Coppola.

padrão para a trilha sonora se inserir no modelo Hollywoodiano de filmes que, para isso, deve atender os seguintes conceitos:

I - Invisibilidade:

O aparato técnico da música de cinema não diegética⁸ (como os microfones, músicos da orquestra) não deveria aparecer. Para comprovar esse conceito a autora cita o artigo *Film Sound Technology*, do autor Charles F. Altman:

The assumption that sound-collection devices must be hidden from the camera is [...] along with the complementary notion that all image-collection noises (camera sounds, arc lamps, the director's voice, etc) must be hidden from the soundtrack – the very founding gesture of the talkies (ALTMAN apud GORBMAN, 1987, p74)

Assim como aparatos técnicos da produção visual, câmeras, membros da equipe de produção e outros são “cortados da cena”, o chamado conceito da invisibilidade deveria ocultar os aparatos técnicos utilizados para se fazer a música de cena.

II - Inaudibilidade:

A música de cena deve ser “inaudível”, se subordinando aos diálogos e aos eventos dramáticos em cena. A autora adiciona que o seu clima e ritmo devem suplementar o andamento dramático e emocional do filme.

Ao ver uma cena em filme não notamos a presença da trilha sonora, porém, esse conceito afirma que a música pode ter sido composta com esse intuito. Além disso, a trilha sonora tem o poder de afetar o público de forma inconsciente, gerando texturas que sutilmente contribuem para a carga dramática da cena. Reforçando esse caráter da música estar subordinada à voz e sonoplastia da cena, Gorbman cita o compositor Leonid Sabaneev: [...] In general, music should understand that in cinema, it should nearly always remains in the background [...] SABANEEV apud GORBMAN, 1987, p76).

É importante, segundo o autor, ter em mente que a música jamais deve estar em primeiro plano, pois ela trabalha em função da cena.

⁸ A autora menciona no livro que música não diegética é a que se desenvolve paralelamente à trama, não interferindo na cena. Já a música diegética é aquela que os atores em cena interagem com a música (o som do rádio, a música de uma festa, entre outros).

III - Significador de emoção:

A música no cinema pode dar emoção às cenas. A autora afirma que a imagem do cinema, assim como o som das vozes e o som ambiente tem funções objetivas dentro do filme. Cabe à música trazer os sentimentos intuitivos, românticos, irracionais do público.

Music is seen as augmenting the external representation, the objectivity of the image-track with its inner truth. We know that composers add enthralling music to a chase scene to heighten its excitement, and string orchestra inflects each vow of devotion in a romantic tryst to move spectators more deeply, and so on. Above beyond such specific emotional connotations, though, music itself signifies emotion, depth, the observe of logic. (GORBMAN, 1987, p 79)

Assim como na citação acima, Gorbman menciona que a força da música, por si só já é um significador de emoção.

IV - Sugestão narrativa:

A trilha sonora, também pode exercer funções narrativas no cinema enfatizando e apontando as escolhas do diretor. Além disso, a autora menciona a grande importância da música na abertura e no encerramento do filme na citação abaixo:

[...] Music normally accompanies opening and end titles of a feature film. As background for opening titles, it defines the genre [...] and sets a general mood [...] further it often states one or more themes to be heard later accompanying the story. (Idem, p 82)

Gorbman também menciona a função da música nas últimas cenas, com o seu poder de relembrar os principais conceitos e dar o “arremate” no filme:

Ending music tends to strike up the final scene and continues (or modulates) behind the ends credits. [...] often, it consists of an orchestral swelling with tonal resolution, sometimes involving a final statement of the score's main theme (Idem, p.82)

Além da importância nos primeiros e últimos momentos do filme, a música dentro da sugestão narrativa indica pontos de vista, estabelece ambientações necessárias para as cenas, dá pistas geográficas e históricas sobre o ano e local da produção e muitas outras possibilidades.

V – Continuidade:

Na dinâmica de um filme, é comum que a mudança de cenas seja feita de forma imprevista pelo espectador e a trilha sonora, quando utilizada nesses espaços, conecta as imagens e dá unidade à obra. Sobre isso, Gorbman afirma:

Virtually everyone who has written about standard film music agrees that music “fills the tonal spaces and annihilates the silences without attracting special attention to itself [...] Hollywood’s narratives tends to be based on action, not reflection. (Idem, p 89)
Music also bridges gaps between scenes or segments; the classical film uses it for transition. Typically, music begins shortly before the end of scene *A* and continues into a scene *B*. Or perhaps, *A*’s music will modulate into a new key as scene *B* begins. (Idem, p.90)

Ao invés de uma música acompanhar exatamente cada cena, ela serve de ponte entre uma cena e outra, preenchendo os vazios entre as imagens.

VI - Unidade:

Compor uma trilha sonora não é apenas fazer um apanhado de músicas aleatórias, um conceito deve unir todos os trechos, seja ele o uso de *Leitmotivs*, ou o uso de determinada instrumentação que permeia a obra, o fato é que a música de cinema, como visto antes, pode trazer informações tais como o gênero do filme, época em que se passa e temática abordada.

Apesar desses padrões apontados pela autora serem utilizados até hoje no cinema, é importante ressaltar que não se tratam de regras intocáveis, já que algumas antagonizam outras. O *Mickeymousing*, por exemplo, quebra a teoria da música inaudível pela sua intervenção constante no diálogo som-imagem do filme. Esses padrões podem ser quebrados em função do uso de outro conceito que exemplifique melhor as preferências do diretor.

Na obra *Audio-Vision* (CHION; 1989, p. 8) – o teórico, compositor e cineasta Michel Chion cita seu outro livro *Le Son au Cinéma* (1985), que aborda conceitos que norteiam a

produção da música de cinema. Segundo ele, existem basicamente, duas formas de se criar emoção (*Pathos*⁹) em relação à situação apresentada nas telas.

Por um lado, a música de cena pode expressar diretamente a sua participação no sentimento da cena, pegando o ritmo, fazendo analogias de timbres e fraseados com o que é apresentado nas telas. Esta música também irá obedecer a certos códigos culturais como tristeza, alegria, movimento, entre outros. Neste caso a música é **Empática**. Ressaltando a habilidade de acessar os sentimentos dos outros.

Por outro lado, a música de cinema pode também exibir uma notável indiferença da situação, progredindo num firme distanciamento do que ocorre na tela. Este tipo de justaposição com a música antagonizando a cena não tem a intenção de tirar a emoção, mas sim reforçá-la. Outro caso de um efeito importante na música **Anempática** é quando após uma cena muito violenta ou um personagem importante para o filme morre, um som que se origina na cena continua e se torna mais intenso (como um barulho de helicóptero ou tiros), como se nada tivesse acontecido. Exemplos desse efeito podem ser encontrados nos filmes *Psicose*¹⁰ de Hitchcock na famosa cena do chuveiro e em *Apocalypse Now*¹¹ de Coppola o ventilador faz alusão ao som do helicóptero.

Chion, também propõe em seu livro, uma serie de possibilidades que envolvem a análise audiovisual. Segundo ele, o ponto de partida para uma análise audiovisual é questionar sobre os seguintes aspectos:

The kind of audiovisual analysis that I propose [...] is also an exercise in humility with respect to the film, television, or video sequences we audio-view. “What do I see?” and “What do I hear?” are serious questions, and in asking them we exercise our freedom and renew our relation to the world. They also lead us into a process of stripping away old layers that guarded our own perceptions, which we’ve been feebly protecting as if somehow they could only survive in shameful obscurity, hidden away from others. (CHION, 1994, p. 186)

Além disso, o autor menciona que podemos também nos pautar em um vocabulário próprio para analisar música de cinema já que às vezes é muito mais fácil utilizar palavras ou

⁹ Pathos, do grego: Paixão, emoção, excesso, catástrofe e sofrimento. Desta palavra surgem os termos Empático e Anempático.

¹⁰ Psycho (E.U.A. 1960) Trilha sonora de Bernard Herrmann.

¹¹ Apocalypse Now (E.U.A. 1979).

termos não técnicos quando se faz alusão ao efeito audiovisual. Sobre isso ele apresenta a seguinte linha de raciocínio:

Audiovisual analysis must rely on words, and so we must take words seriously - whether they are words that already exist, or ones being invented or reinvented to designate objects that begin to take shape as we observe and understand. [...] But even so, every language already offers a certain corpus of words that designate different types of sounds. Some of these words are quite precise and evocative. There is no reason to consider them the exclusive reserve of novelists. (CHION, 1994, p. 186)

Muitas palavras no vocabulário sonoro dão maior precisão do que termos técnicos, como “*tremolo*”, “*click*”, “*screech*”. É mais fácil identificar o som a partir delas do que tentar procurar equivalentes na linguagem musical.

Métodos de observação de Michel Chion

Chion propõe dois métodos de análise da trilha sonora no âmbito audiovisual. São eles:

I – Mascaramento:

Com o intuito de analisar as dimensões sonoras (Som de cena, trilha sonora, efeitos especiais e voz de atores) e a sua influência sobre as imagens no filme, Chion utiliza o método chamado Mascaramento, que consiste em:

Screen a given sequence several times, sometimes watching sound and image together, sometimes masking the image, sometimes cutting out the sound. This gives you the opportunity to hear the sound as it is, and not as the image transforms and disguises it; it also lets you see the image as it is, and a sound recreates it. In order to do this, of course, you must train yourself to really see and really hear, without projecting what you already know onto these perceptions. It requires discipline as well as humility. (CHION, 1994, p. 187)

O mascaramento visa a ouvir e ver som e imagem puros, sem intervenções de fatores externos. Além disso, o autor sugere pausas durante a atividade para descansar o olhar e os ouvidos e assim chegar ao método de análise proposto, Chion adiciona:

There is probably no ideal order in which to observe an audiovisual sequence. But I propose that discovering the sonic elements and the visual elements separately, before putting them back together again, will dispose us most favorably to keep our listening and looking fresh, open to the surprises audiovisual encounters. (CHION, 1994, p. 187, 188)

É importante que se faça essa técnica em um local longe de interferências externas, tais quais barulhos e luzes e também estar disposto a se concentrar plenamente.

II – Casamento forçado:

Embora Chion não recomende totalmente essa técnica para o estudo de uma sequência audiovisual, casamento forçado gera inúmeras possibilidades na relação entre som e imagem. Ela consiste basicamente na união entre uma sequência de imagens e diversos trechos sonoros, que o espectador não conhece previamente, de maneira aleatória. O resultado é surpreendentemente satisfatório, pois alguns trechos criam pontos em comum com a imagem, outros são justapostos e podem inclusive gerar situações cômicas.

Only afterward should you reveal the film's "original" sound, its noises, its words, and its music, if any. The effect at that point never fails to be staggering. Whatever it is, no one would ever have imagined it that way beforehand; we conceived of it differently, and we always discover some sound elements that never would have occurred to us. For a few seconds, then, we become conscious of the fundamental strangeness of the audiovisual relationship: We become aware of the *incompatible* character of these elements called sound and image. (CHION, 1994, p.189)

Com o passar da experiência nota-se trechos em que a imagem e som destoam e outros trechos em que se afirmam. Quando revelado o "som original" do filme descobre-se nuances sonoras e efeitos não notados previamente. Fato é que o casamento forçado afirma o caráter incompatível entre som e imagem.

Capítulo III – Análise de casos: O som do morcego.

A partir de conceitos nos dois primeiros capítulos, os filmes eleitos para confirmar as teorias levantadas sobre música e direção de arte e em seguida compara-las são: *Batman* (1989) dirigido por Tim Burton e *Batman – The Dark Knight* (2008) dirigido por Christopher Nolan. Porém, antes de partir para a análise dos filmes, uma abordagem de pontos cruciais da história do personagem Batman será feita procurando desde os primórdios dos HQs, passando por inúmeras releituras em series de TV, filmes e desenhos animados os pontos em comum que unem todas essas possibilidades e vertentes exploradas por diversas formas e estéticas.

3.1 – A História

Batman é um super-herói criado em uma colaboração entre o desenhista **Bob Kane** e o escritor **Bill Finger**, publicado pela primeira vez em 1939 pela *DC comics* na revista em quadrinhos *Detective Comics*. Batman é a identidade secreta e alter-ego do playboy, milionário e filantropo Bruce Wayne, que ainda criança, após testemunhar o assassinato de seus pais em um assalto mal sucedido resolve dedicar sua vida ao combate do crime na cidade de Gotham. Ao contrário de outros super heróis, Batman não possui nenhum super poder, exceto sua extraordinária força de vontade de vingar a morte de seus pais, assegurando que nenhum outro crime aconteça em Gotham.

Bob Kane conta no vídeo *On The Set With Bob Kane*¹² que teve a inspiração para o personagem Batman após ver um desenho do pintor italiano Leonardo Da Vinci que além de projetar o chamado *Ornitóptero*¹³, dizia a seguinte frase: “*Lembre se de que seu pássaro deve ter nenhum outro modelo senão uma asa de morcego*”.

¹² Entrevista gravada no set do filme *Batman*, de 1989. Dirigido por Tim Burton.

<https://www.youtube.com/watch?v=gQZ1rY9u2pQ> Acessado em 5 de junho de 2014.

¹³ Da Vinci tinha em mente um objeto que acoplado aos ombros, através do movimento de suas asas iria obter os movimentos tanto de propulsão, quanto sustentação no ar.

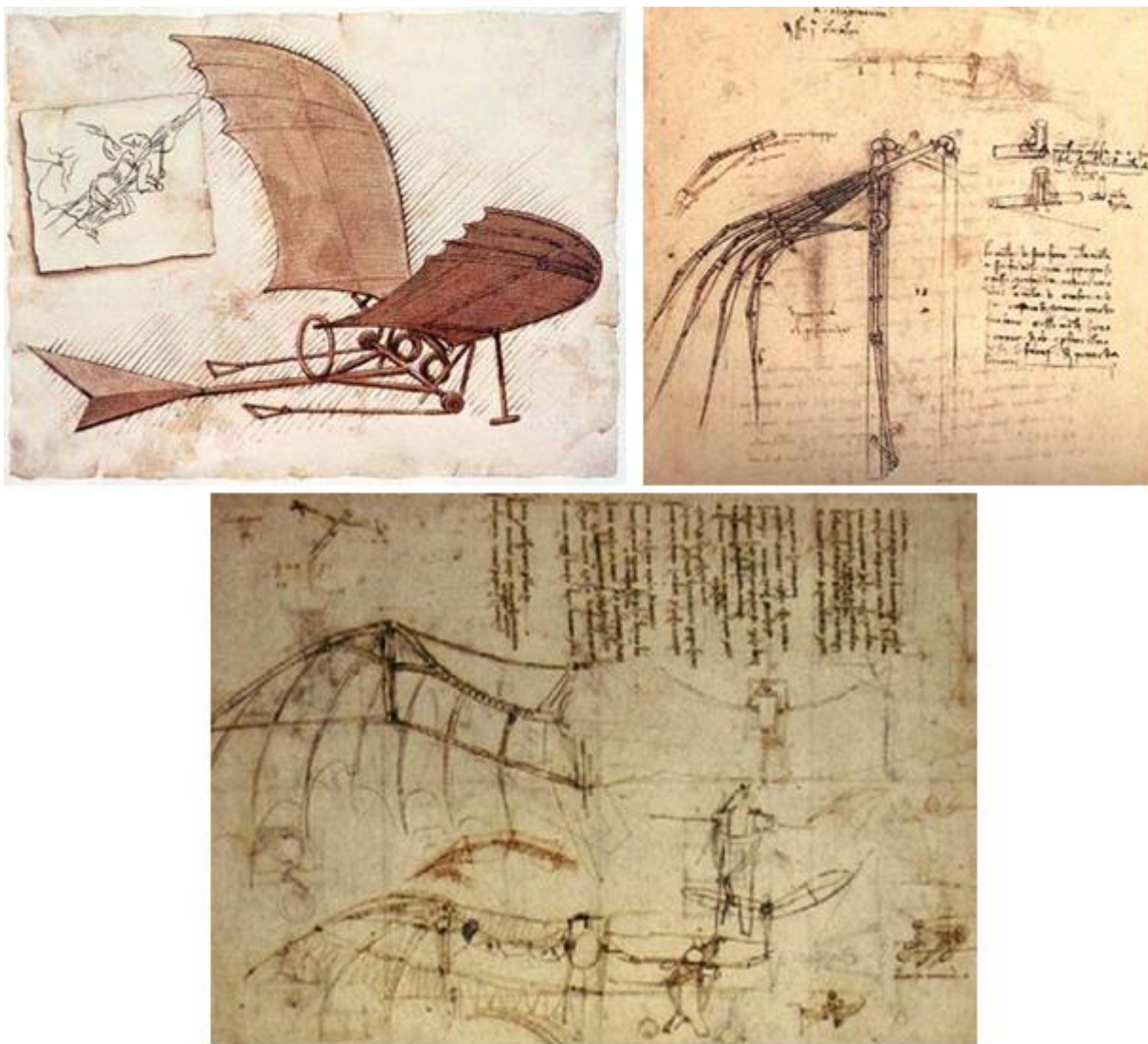


Figura 1– Desenhos do Ornitóptero de Leonardo Da Vinci. Disponível em:
<http://www.quadrinho.com/2012/2012/07/a-verdadeira-origem-de-batman/>

A partir desse desenho de Da Vinci, aliado a personagens já existentes como o Zorro, de onde Kane tirou a ideia de criar um herói mascarado com dupla personalidade e finalmente o filme *The Bat Whispers* (1930), que contava a história de um vilão que para aterrorizar suas vítimas se vestia de morcego¹⁴, **Bob Kane** chegou ao seguinte esboço:

¹⁴ Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0020668/> acessado em 5 de junho de 2014.

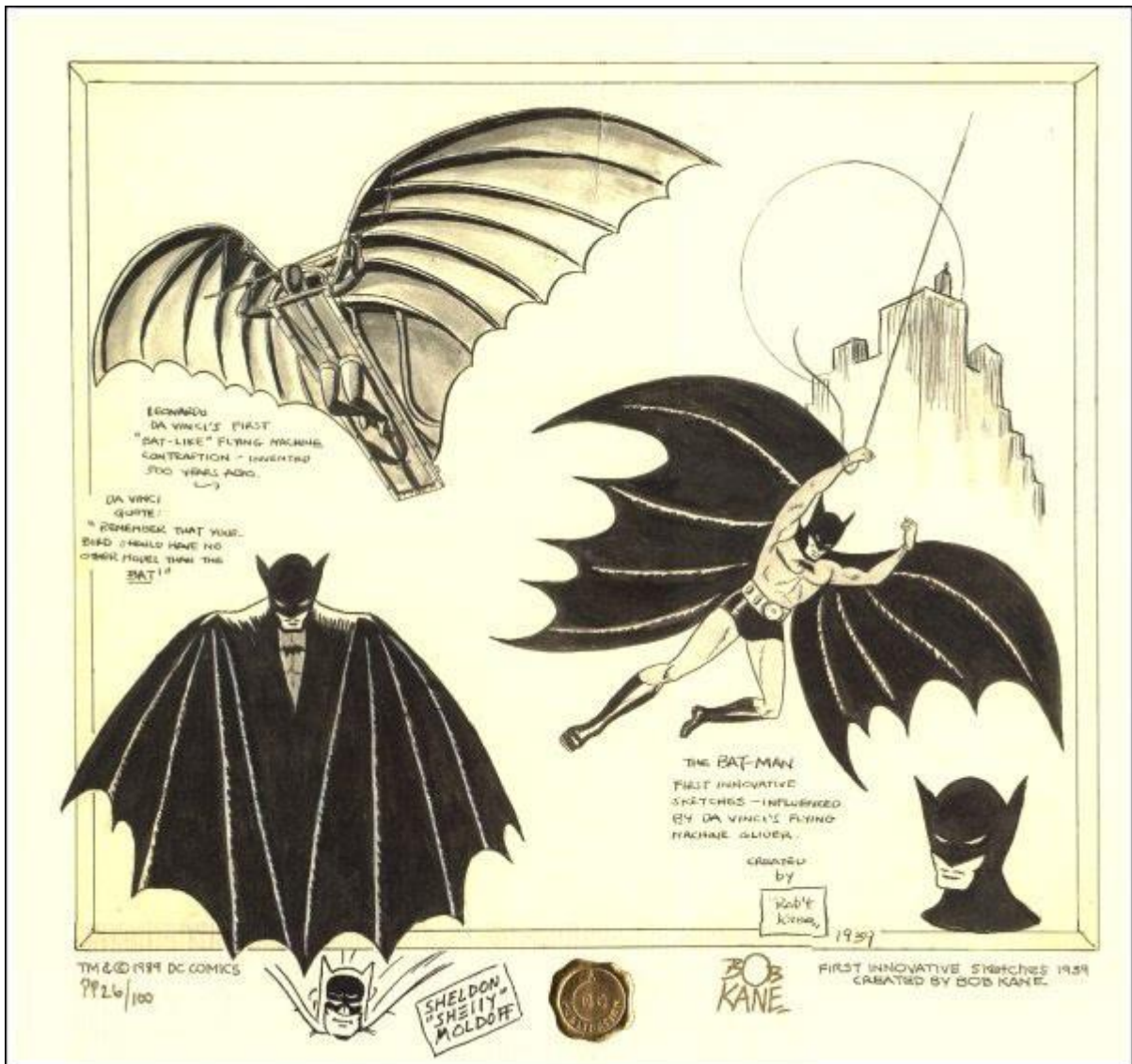


Figura 2 – primeiro esboço de Bob Kane datado de 1939. Disponível em: <http://www.quadrinho.com/2012/2012/07/a-verdadeira-origem-de-batman/>

Ao ver o esboço acima, o escritor **Bill Finger** sugeriu que ao invés de asas, o personagem deveria vestir uma capa, além disso, usar luvas. Finger também criou o nome Bruce Wayne para descrever o alter-ego “humano” do Batman. É notável observar mais semelhanças entre Batman e Zorro: ambos têm uma marca registrada própria que é utilizada no combate ao crime, pra que seus adversários saibam quem são eles, Batman usa a figura de um morcego para assustar e criar pânico em seus inimigos, já Zorro marca com sua espada a letra Z nas paredes e nas roupas de

seus oponentes. Como meio de transporte Zorro tem o seu cavalo negro Tornado já Batman possui o também negro Batmóvel.

No livro *Batman – The World of The Dark Knight*, o autor **Daniel Wallace** menciona o legado e as diferenças entre Batman e Superman – outro personagem icônico da *DC comics*:

The new hero looked almost vampiric in his dark cloak, and He owed a debt to the grim *pulp*¹⁵ heroes of the era including the Shadow and the Spider. He became the DC's second breakout star following Superman's debut in *Action Comics* the previous year. The non-superpowered, nocturnal batman and the brightly colored Man of Steel couldn't be more different, but the two characters defined the polar extremes of the vast storytelling landscape offered by the super hero genre. DC spent most of the next decade filling in the middle ground with costumed heroes of every conceivable stripe. (WALLACE, 2012, p.10)

Sua criação foi imediatamente um sucesso, além do Batman, **Bob Kane** também concebeu a cidade de Gotham e personagens icônicos como o seu mordomo Alfred Pennyworth, Comissário Gordom, Robin, seu aliado e pupilo nas lutas contra o crime, além dos consagrados vilões Coringa, Pinguim, Duas Caras, Espantalho entre outros. O livro *Batman – The World of the Dark Knight*, além de outras fontes como o site [Batman.wiki.com](http://batman.wiki.com)¹⁶ costumam dividir sua história juntamente com a história dos quadrinhos em três eras: A era de **ouro**, de **prata**, de **bronze** e por fim a era **negra**.

I – Era de Ouro

Devido a fatores como a grande crise econômica que assolou a América nos anos 30, crescimento urbano desordenado e uma crescente onda de crimes que contagiou as grandes metrópoles que levaram a imaginação de jovens como Bob Kane a criar uma alternativa. Seu sucesso e identificação com o público foi imediata. Em uma cidade fictícia que era corrupta e tomada por crimes violentos, um homem que dedica sua vida a lutar contra as injustiças do mundo representava o sentimento de quase todos que moravam em cidades como Chicago e

¹⁵ Segundo o dicionário Michaelis *Pulp* significa: **2** mistura usada para fabricação de papel. **3** revista impressa em papel barato, geralmente sensacionalista.

¹⁶ O site [Batmanwiki](http://batman.wiki.com/wiki/Batman_Wiki) é uma das enciclopédias virtuais mais completas sobre a história do Batman contendo informações sobre personagens, históricos e imagens. Mais em http://batman.wikia.com/wiki/Batman_Wiki acessado em 6 de junho de 2014.

Nova Iorque. Logo após aparecer na *Detective Comics* Batman ganhou sua própria revista em quadrinhos.

Nos primórdios de sua história, Bruce Wayne é filho de Thomas e Martha Wayne, um casal milionário e conhecido por seus trabalhos de caridade em Gotham. Quando Bruce completa 8 anos vê sua vida mudar completamente após testemunhar seus pais serem brutalmente assassinados por um criminoso comum em assalto mal sucedido. Após o fato, Bruce Wayne jura em nome de seus pais proteger toda a cidade de todo o mal. Para isso ele inicia uma jornada de treinamento físico e psicológico, porém percebe que apenas isso não seria suficiente. Após um morcego entrar em sua janela ele tem uma epifania e cria de um alter ego que seria ao mesmo tempo amedrontador e simbólico.

Durante suas primeiras missões como Batman, Bruce adota **Robin**, um acrobata de circo também órfão, que por sua agilidade passa a acompanhá-lo no combate ao crime. No vídeo *The Testimony of Bob Kane*¹⁷, Kane conta que inseriu Robin para que as crianças tivessem com quem se identificar e também diminuir o tom hostil do personagem Batman. Durante os anos 40, o relacionamento de Batman e Robin com a polícia se torna mais forte, sendo condecorado como membros honorários da polícia de Gotham.

Quando a Segunda Guerra Mundial teve início em 1938, mesmo antes dos Estados Unidos entrarem na guerra, personagens como o Superman e Batman, já estavam lutando contra as forças do Eixo. Sobre a **Era de Ouro** e a “participação” desses heróis, o autor **Daniel Wallace** comenta no livro *Batman – The World of the Dark Knight*:

As the Golden Age took hold, bank robberies in Gotham City soon took a backseat to the movements of a tyrant’s armies in Europe. When Hitler’s tanks rolled in to Poland, Batman and Superman got ready to do their part in defending international freedom against the Axis powers of Germany and its allies. In 1940, even before the United States entered in to the war, the two heroes aided their country’s allies by capturing Nazi saboteurs in besieged Great Britain. [...] Following Japan’s attack on Pearl Harbor in 1941, Batman and Superman joined a second super hero team, The All-Star Squadron and found themselves on the same side as military legends like the Blackhawks and Sergeant Rock’s Easy Company. (WALLACE, 2012, p.95)

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=11SbcG9Udls>, Acessado em 7 de junho de 2014.

Com o fim da Segunda Guerra e o início dos anos 50 chegava o fim da Era de Ouro dos quadrinhos, sua popularidade jamais seria a mesma e seus heróis teriam que se adaptar às novas preferências do mercado, o que nos leva a **Era de Prata**.

II – Era de Prata

Embora historicamente os anos 50 tenham ficado conhecidos como “Anos Dourados”, os quadrinhos do Batman dessa época ganharam a alcunha “Era de Prata”. Devido à ascensão econômica e tecnológica, o sucesso de séries de TV como *Twilight Zone* e filmes como *Rebelde sem causa*¹⁸, a indústria dos quadrinhos se viu forçada a procurar novos públicos. Vigilantes mascarados e super heróis dos anos 40 foram substituídos por animais engraçados e histórias românticas. Nesse novo panorama, Batman abandonou seu lado sombrio e ganhou conotações engraçadas e mais ingênuas. Além disso, Batman se aproximou do gênero *Sci-fi*¹⁹, sobre isso o autor Daniel Wallace aponta:

Under the leadership of DC editor Jack Schiff, Batman became an unlikely sci-fi star. His adventures now came complete with aliens, robots and radioactive freaks, and he regularly teamed up with Superman in *World's Finest Comics*.

The evolution of the Dark Knight also affected his supporting cast. Kathy Kane arrived on the scene as the first Batwoman, with niece Betty Kane as Bat-Girl. These opposite-gender counterparts to Batman and Robin rounded out what became known as the Batman family, which also included the crime-fighting dog, Ace the Bat-Hound. (WALLACE, 2012, p. 97)

A adição de personagens mais leves e com perfil psicológico mais brando, não foi meramente aleatória, o psicólogo **Fredric Werthman**, autor do livro *Seduction of the Innocent*, iniciou uma verdadeira caça às bruxas aos quadrinhos no início dos anos 50, acusando muitas das histórias de conterem conteúdo violento, sadomasoquista, além de insinuações sexuais. Em parceria com o senado americano no subcomitê de investigação de crimes juvenis, Werthman apontou as histórias em quadrinhos como maior geradora de adolescentes violentos. Os editores da época, pressionados pela opinião pública resolveram criar o chamado *Comics Code Authority*, selo que censurava qualquer dos conteúdos considerados como violentos ou que poderiam

¹⁸ Rebel Without a Cause – (E.U.A) 1955.

¹⁹ O termo *Sci-fi* se refere ao gênero Ficção Científica muito comum nos anos 50.

“influenciar” crianças, além disso, palavras como “ Horror” e “Zumbis” foram cortadas de todas as revistas. Uma das mais famosas constatações de Fredric Werthman seria que Batman e Robin secretamente tinham um relacionamento homoafetivo, fato que até hoje os filmes e novas releituras tentam provar o contrário.



Figura 3 – Anúncio do Comics Code Authority. Disponível em: <http://robot6.comicbookresources.com/2009/12/remember-look-for-the-seal/>

Se o panorama do Cavaleiro das Trevas não andava bom nos quadrinhos, na TV seu sucesso estava por vir, segundo o site batman.wiki.com²⁰ em 1966 a emissora de TV ABC no dia 12 de janeiro estreou **Adam West** no papel de Batman e **Burt Ward** interpretando Robin. Embora considerado uma paródia por fãs dos quadrinhos antigos o show virou um fenômeno pop no mundo inteiro, sendo famoso pelo tema musical de abertura criado por Neil Hefti além de utilizar onomatopeias como “POW”, “CRASH”, “CRACK” e outras típicas da linguagem dos quadrinhos.

Apresentando uma visão cômica e irônica da história, a série tinha propositalmente um visual kitsch²¹, apresentando Adam West visivelmente fora de forma e Burt Ward utilizando o bordão “Santo” antes de qualquer frase. Como vilão, o ator **Cesar Romero** deu vida pela primeira vez ao personagem Coringa, com traços circenses e cômicos. Devido ao fenômeno popular, a série foi estendida para o primeiro filme sobre o homem morcego. Conhecido como *Batman – The Movie*, de 1966.

²⁰ [http://batman.wikia.com/wiki/Batman_\(1960s_series\)](http://batman.wikia.com/wiki/Batman_(1960s_series)) Acessado em 7 de junho de 2014.

²¹ Segundo o dicionário Michaelis a palavra kitsch, no seu sentido moderno, surge em Munique por volta de 1860. Indica um fenômeno artístico que, segundo alguns, é a arte falseada, uma espécie de engodo artístico da era tecnológica. Diz-se de trabalho artístico ou literário de má qualidade ou mau gosto.

III – Era de Bronze

Devido às mudanças de comportamentos da juventude e acontecimentos políticos como a Guerra do Vietnã, no fim dos anos 60 e início dos anos 70, além do auge do rock'n'roll e sua contestação, Batman se viu novamente em uma nova esfera político-social em que deveria se adaptar, a DC *comics* reuniu um time de ilustradores e roteiristas que implementou um visual realista às histórias, sobre essa mudança **Daniel Wallace** comenta:

[...] At DC, writer Denny O'Neil and artist Neal Adams collaborated on titles like Green Lantern. The stories looked gorgeous, with unprecedented realism in capturing the human form, while the writing acknowledged the hero's fallibility and wove in contemporary problems like pollution and drug abuse. But readers didn't respond with the sales figures that the comics arguably deserved. (WALLACE, 2012, p.111)

Fato é que as vendas não foram satisfatórias, e figuraram um período de quase esquecimento do Batman, porém devido ao traço realista das revistas, pela primeira vez elementos como estética de Gotham, a mansão Wayne e o visual de vilões como o Coringa e Duas Caras começaram a se tornar mais realísticos.

IV – Era Negra

A conhecida **Era Negra** dos quadrinhos se dá no meio dos anos 80, época em que finalmente a DC conseguiu eliminar de vez os vestígios da **Era de Prata**, que continha heróis amigáveis e ingênuos. O escritor **Frank Miller**, autor de quadrinhos como *Sin City*, *300*, teve a chance de recomençar a saga do Cavaleiro das Trevas. Como primeira atitude destruiu os últimos vestígios da *Batman family*. Da mesma forma **Alan Moore**, autor de quadrinhos como *Watchmen*, e *V de Vingança* introduziu traços puramente sádicos ao psicopata Coringa na história *The killing Joke*. **Daniel Wallace** comenta as decisões de Frank Miller e Alan Moore abaixo:

[...] Jason Todd, the second Robin, died after fans gave him a thumbs-down in a telephone promotion. Barbara Gordon, the former Batgirl, was left paralyzed after the Joker shot her in the spine. These storylines – plus Miller's dystopian tale *Batman: The Dark Knight Returns* – demonstrated the maturation of comic book storytelling. Adult themes were no longer taboo. (WALLACE, 2012, p.127)

A reinvenção desses dois autores levou Batman a um caminho nunca visto antes, tratando sobre temas adultos e explorando a fundo a psique de Bruce Wayne. O Cavaleiro das Trevas estava de volta ao seu caminho sombrio.

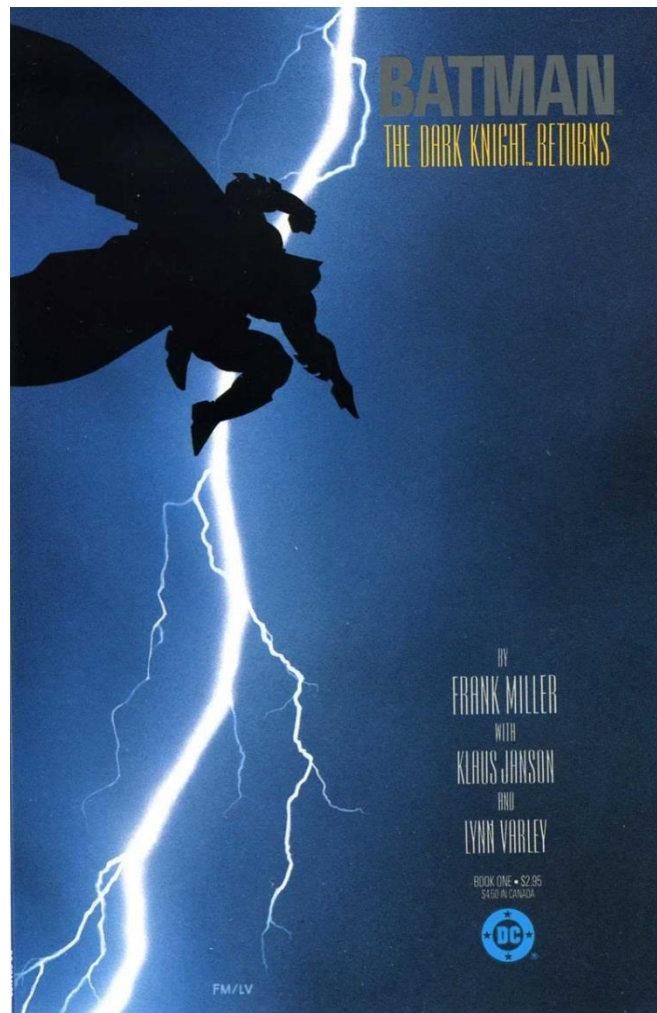


Figura IV – Capa do quadrinho The Dark Knight Returns, 1986, de Frank Miller. Disponível em:

<http://comicsagogo.com/tag/frank-millers-ronin>

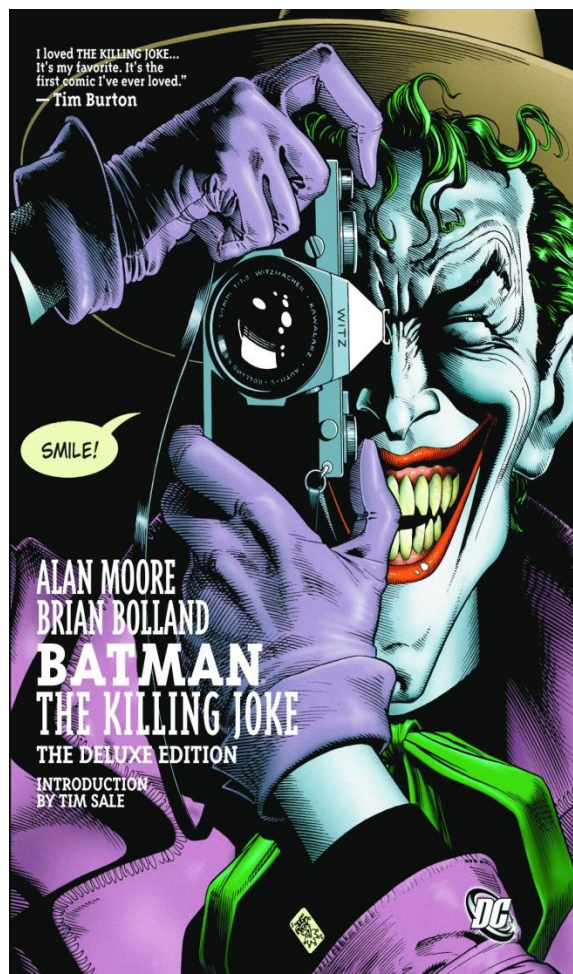


Figura 5– Batman - The Killing Joke, 1988, Alan Moore. Fonte: http://www.ebook3000.com/Batman--The-Killing-Joke--Deluxe-Hardcover-Edition-_107089.html

O legado da **Era Negra** pode ser percebido nos dois filmes escolhidos para análise neste trabalho. Em *Batman* (1989), podemos ver o surgimento de um personagem distante de sua última interpretação no cinema feita por Adam West, além disso, o tom realista da cidade, embora dentro da estética incomum que Tim Burton propunha, foi claramente inspirado nos quadrinhos da época; já o filme *Batman: The Dark Knight* (2008), assim como na criação proposta por Frank Miller, explora também o lado psicológico do personagem, colocando-o em situações em que sua personalidade dupla é questionada.

3.1.1 A Cidade de Gotham

Fundada no início dos anos 1600, Gotham começou com uma comunidade puritana, que rapidamente foi acusada de rituais de bruxaria. Vários rumores cresceram conforme a cidade se expandia. Essa reputação sombria foi agravada por haver um pântano nas regiões. Nos primeiros quadrinhos, as aventuras do Batman aconteciam em Nova Iorque, sobre isso o site Batman.wiki.com²² comenta:

Before Detective Comics #48, Batman's adventures were said to happen in New York City. Gotham is known to be architecturally modeled after New York City, but with exaggerated elements of the styles and derives its name from a sobriquet for that real world city, first popularized by the author Washington Irving in his satirical work *Salmagundi* (1807).

Além disso, sobre o estilo arquitetônico da cidade e a influência de estilos como o *Art Deco* e o *Gothic Revival* o autor **Daniel Wallace** comenta:

Gotham's distinctive skyline began to take shape in the 1800s, when Judge Solomon Wayne let a Gothic Revival movement that gave the city a wealth flying buttresses in leering gargoyles. Solomon's son Alan Wayne, a rumored associate of the secret society called The Court of Owls, also headed many architectural projects up to the 1920s Art Deco era. Gotham's most distinctive landmarks from both these periods survived the recent earthquake and the No Man's Land quarantine that followed, and no share space with the shining edifices of glass and steel erected by Wayne Enterprises. (WALLACE, 2012, p.46)

Outro fato comentado acima é observado nos nomes das pessoas que ajudaram a definir o estilo de Gotham, o juiz Solomon Wayne e seu filho Alan Wayne são antepassados de Bruce Wayne, demonstrando a força e a importância histórica de sua família. A seguir, um mapa base para as várias releituras de Gotham City:

²² Mais em http://batman.wikia.com/wiki/Gotham_City Acessado em 9 de junho de 2014.

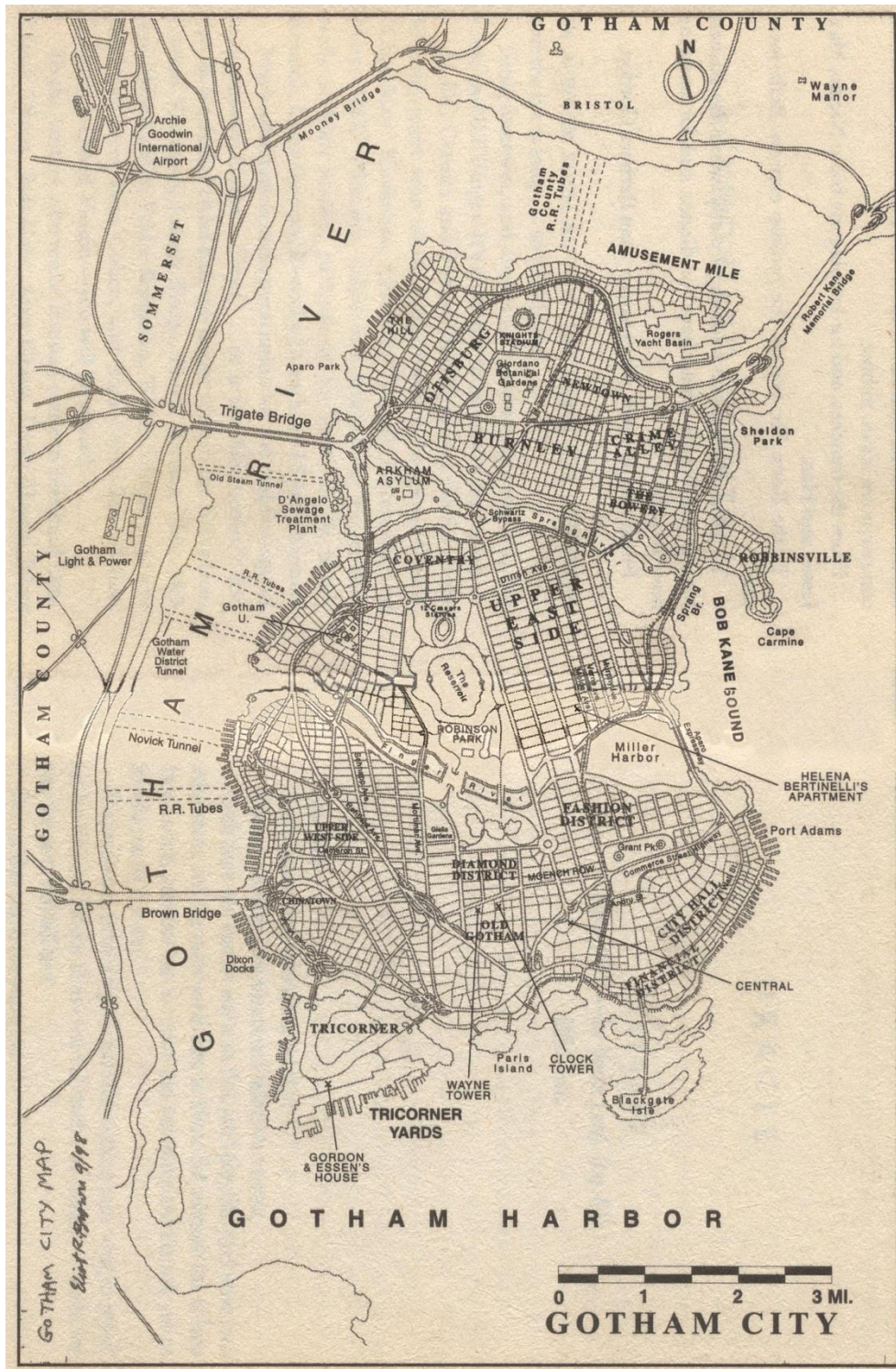


Figura 6 – Mapa de Gotham. Disponível em: <http://www.infowars.com/confirmed-section-of-gotham-renamed-sandy-hook-in-latest-dark-knight-release/>

Com a evolução das Eras dos quadrinhos Gotham também sofreu diversas modificações, na **Era de Prata**, o tom sombrio da cidade foi amenizado, assim como na **Era Negra** Gotham tomou novamente proporções sombrias e misteriosas. Outro ponto comum da realidade que foi incorporado é a crescente violência, além da gritante disparidade social, na qual muitas pessoas não tinham dinheiro e poucas pessoas concentravam grande parte da renda monetária.

3.1.2 – O Batman

A história do cavaleiro das trevas foi contada e recontada inúmeras vezes durante quase um século de duração. Mas todas elas, tanto versões mais sérias quanto versões mais cômicas, têm os seguintes pontos em comum:

I - Origem

Filho de Thomas e Martha Wayne, Bruce Wayne teve uma infância feliz. Porém, um fato peculiar abala seu estado psicológico, andando nos jardins da Mansão Wayne, Bruce acidentalmente cai em um poço que liga as cavernas subterrâneas do terreno e lá encontra uma infestação de morcegos que o deixa traumatizado para sempre. Aos 8 anos, como já mencionado acima, é testemunha do assassinato brutal de seus pais que mudou sua vida para sempre. Desde então, Bruce percebe que o medo o acompanharia e seria um motor para as suas ações futuras. Nada em sua vida era seguro. Sob os cuidados do mordomo Alfred Pennyworth, que assume a figura paterna no início de sua adolescência até sua vida adulta, Bruce inicia uma jornada pelo mundo procurando meios de compreender sua dor e se preparar física e psicologicamente para vingar a morte de seus pais e preservar seu legado, salvando vidas inocentes e colocando bandidos atrás das grades. Sobre sua instrução e treinamento, **Daniel Wallace** comenta:

Bruce Wayne left Gotham to undertake the training he would need to carry out his one-man campaign. He studied languages and psychology at Cambridge University and the Sorbonne. He meditated in mystic Tibetan city of Nanda Parbat and lived among the Ghost Tribes of the Ten-Eyed Brotherhood in Africa. In Korea he learned the art of the **ninjitsu** under Master Kirigi. From the world-class menhunter Henri Ducard he gained

the secrets of tracking targets by the clues they left behind. Bruce absorbed every ounce of instruction, but remained troubled by the amoral stance of his tutors. Most of them cared only for the technique itself, and didn't concern themselves with how their students might apply it. After years of globe trekking, Bruce had honed his body and mind to near-perfection. It was time to return home. (WALLACE, 2012, p.31)

Como visto acima, outra regra de Bruce Wayne aprendida com os anos é jamais tirar uma vida, sendo esta a filosofia o separa dos vilões. Após sua primeira tentativa de fazer justiça por conta própria dar errado, Bruce percebe que precisa adotar um **símbolo** que seja maior que o homem por trás dele. Inspirado em sua fobia por morcegos, adquirida na infância, ele elege a figura quase demoníaca desse animal além de se inspirar em seus hábitos noturnos. E assim se torna o Homem Morcego.

Uma capa e uma máscara não seriam suficientes para a realização do seu ímpeto por justiça. Para isso, em parceria com o poder tecnológico das Empresas Wayne, ele desenvolve uma série de apetrechos como seu uniforme, contendo um cinto de utilidades como comunicador, luzes, câmera e uma série de armas brancas (O trauma causado pela morte de seus pais o impede de usar armas de fogo) como os famosos Batarangs, instrumento derivado das estrelas ninjas modificado para ter o formato de um morcego. Sua capa é blindada além de servir como planador para saltos em longa distância, além de servir como camuflagem no escuro. Ele também criou o Batmóvel, veículo único criado para percorrer longas distâncias, equipado com um poder de fogo fora do normal, serve normalmente para anunciar a chegada do Cavaleiro das Trevas. A seguir diversas releituras que foram feitas ao longo dos anos:

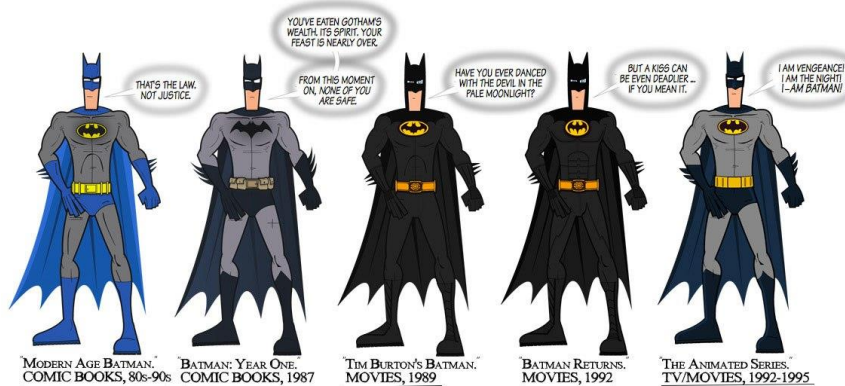
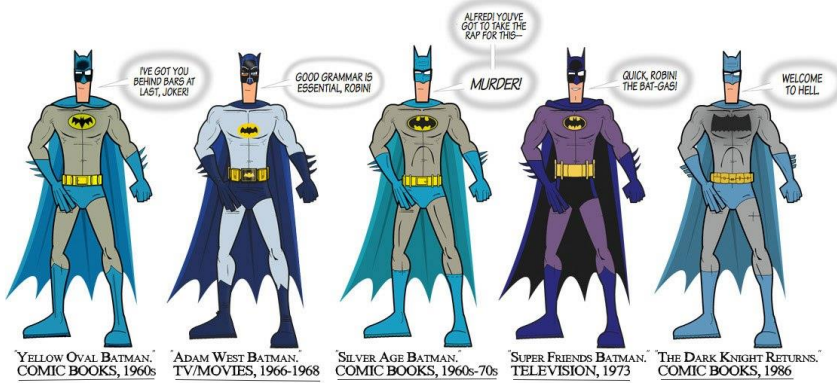
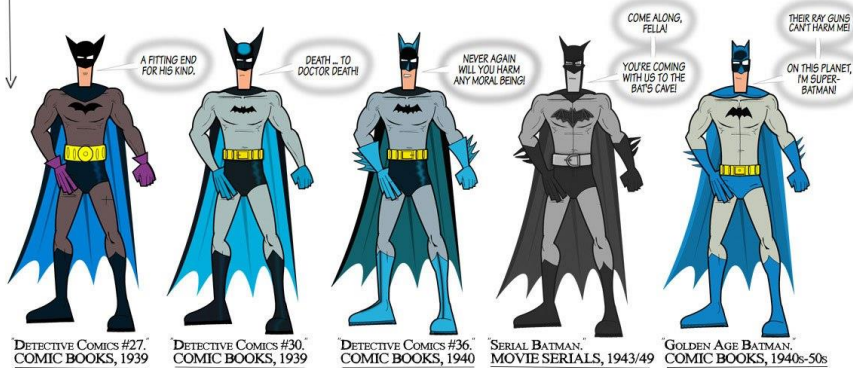
BATMAN

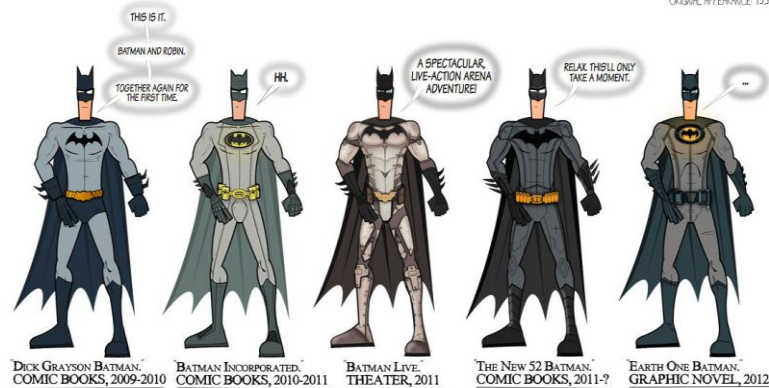
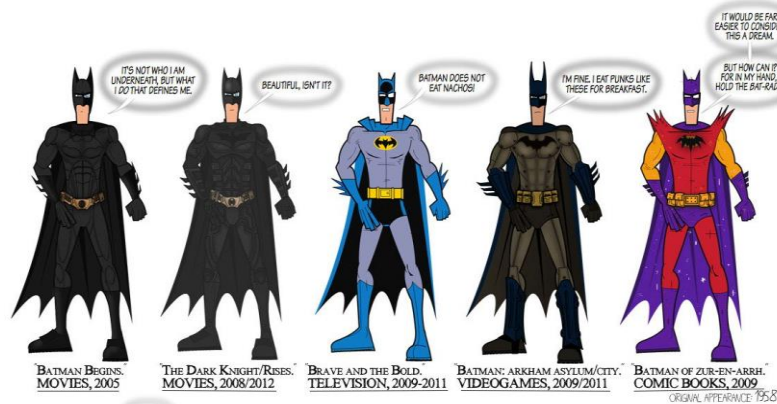
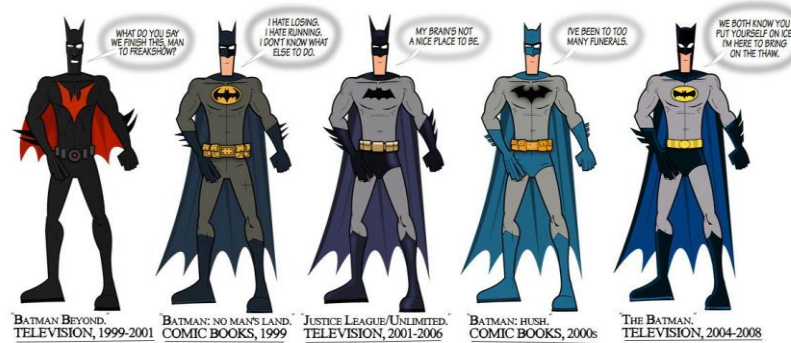
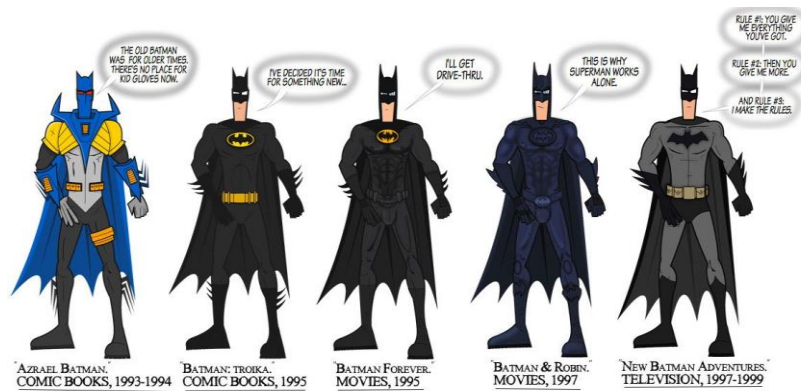
AND THE HISTORY OF THE BAT-SUIT

The 'bat-suit' is one of the most iconic superhero outfits of all time, if not the most iconic. And yet, there are so many iterations of the suit and its numerous features - the cowl, the cape, the bat symbol, the utility belt, the bladed gloves, the boots, and the briefs (or not) - that it's impossible to pin down a single version as the bat-suit.

Below, you'll find every single significant* bat-suit from the comics, the movies, TV, video games, and theater since the Caped Crusader's debut in May 1939. (*Note: We've excluded the hundreds of alternate universe iterations - 'The Dark Knight Returns' notwithstanding - the Clooney ice-suit from 'Batman & Robin', any minor variations from the seventy-plus years' worth of comic book back issues, and so on...)

EVERY "SIGNIFICANT" BAT-SUIT EVER





Figuras 7 e 8 – Variações do uniforme do Batman ao longo dos anos.

Disponível em: <http://batman.wikia.com/wiki/Batsuit>

Década

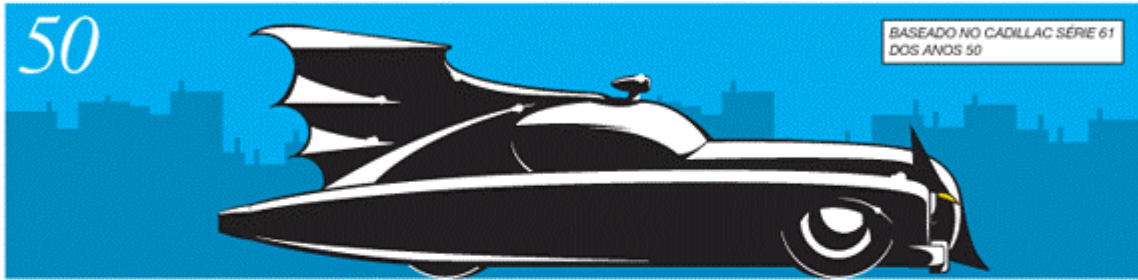
40

O BATMOBILE FOI ASSIM BAPTIZADO NO N.º 48 DA SÉRIE DETECTIVE COMICS, EM 1941. MAS APARECEU PELA PRIMEIRA VEZ NO N.º 27 DA MESMA SÉRIE. ERA VERMELHO



50

BASEADO NO CADILLAC SÉRIE 61 DOS ANOS 50



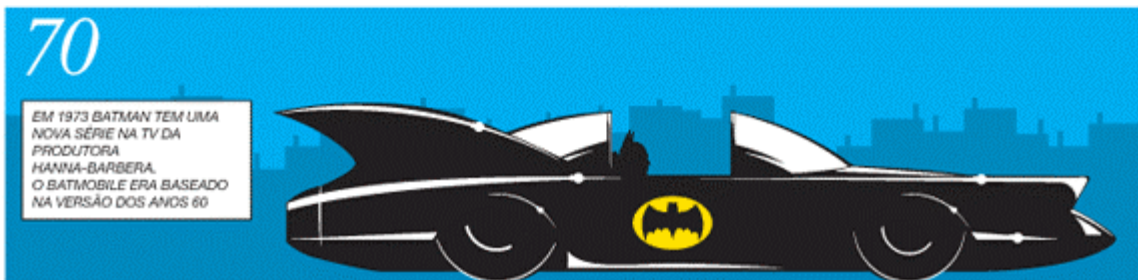
60

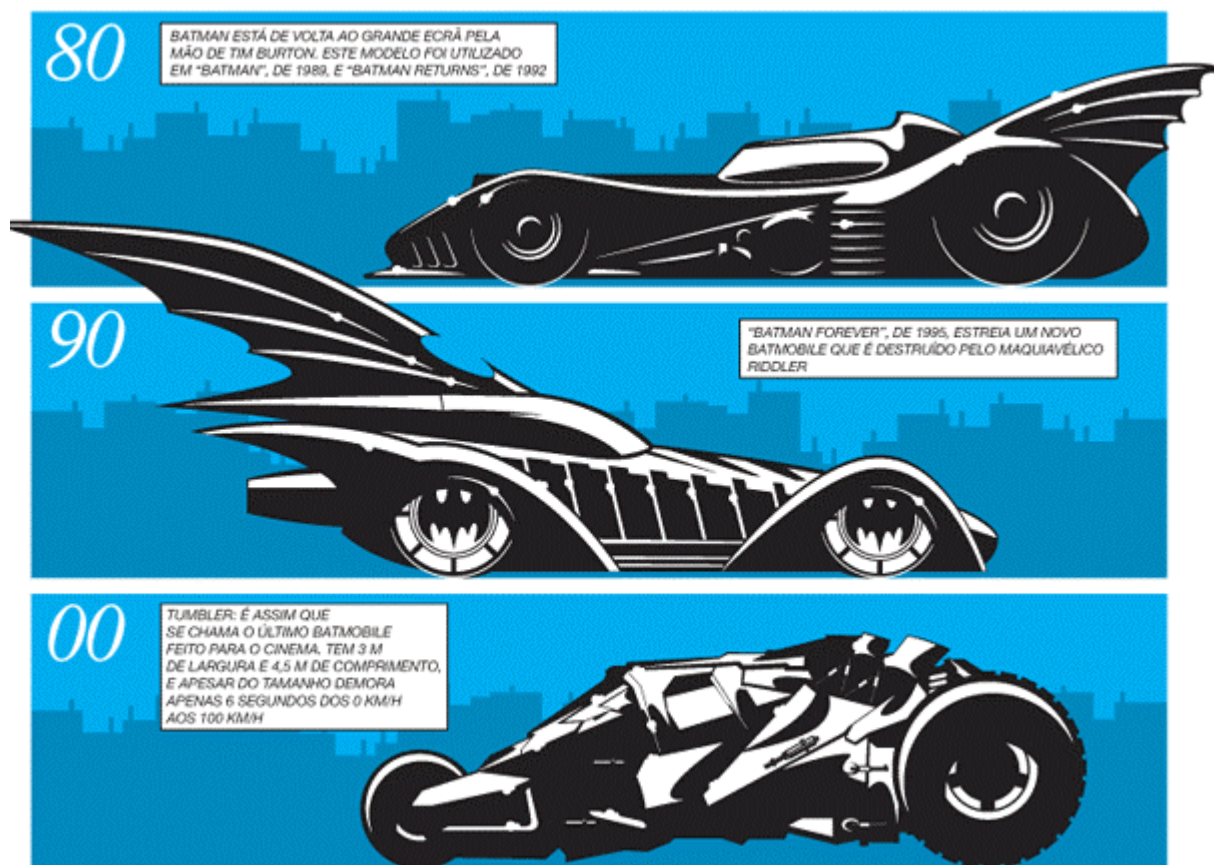
É TALVEZ O MAIS POPULAR DE TODOS OS BATMOBILE. BASEADO NO LINCOLN FUTURA DE 1955, FOI FEITO EM APENAS TRÊS SEMANAS PARA A SÉRIE DE TV QUE ESTREOU EM 1966



70

EM 1973 BATMAN TEM UMA NOVA SÉRIE NA TV DA PRODUTORA HANNA-BARBERA. O BATMOBILE ERA BASEADO NA VERSÃO DOS ANOS 60





Figuras 9 e 10 – Variações do Batmóvel durante os anos.

Disponível em: <http://www.tocadacotia.com/cultura/tv-cultura/os-carros-mais-populares-e-lendarios-da-ficcao>





Disponível em: <http://tabernadozezim.wordpress.com/2013/01/23/a-evolucao-do-simbolo-do-batmam/>

Embora Bruce Wayne leve sua vida dupla, a personalidade que ele assume quando está em evidência na vida social de Gotham é exatamente a contrária do amedrontador Batman. Sempre indo a boates, exposições e jogos de golfe sua reputação como pessoa pública de Gotham é no mínimo complicada. Muitos o descreveriam como um playboy entediado que gasta a fortuna de seus pais. Porém Wayne, seguindo o exemplo deles, continuou o legado da Fundação Wayne, que ajuda menores desabrigados e também é conhecido por seus trabalhos de caridade.

Nas Empresas Wayne, outro aliado que tem conhecimento de seu alter ego é o alto executivo **Lucius Fox**. Braço direito de Bruce, Fox toma a maior parte das decisões importantes da empresa. O interesse de Bruce na divisão tecnológica da empresa logo levou Lucius a descobrir sua identidade secreta e posteriormente ajudá-lo.

Ainda que tomada pela corrupção, Batman encontra na polícia de Gotham um aliado, o Comissário Gordon. Embora Gordon desconfie de seus métodos não ortodoxos, reconhece o senso de justiça do Batman negando-se diversas vezes a obedecer à lei e prendê-lo. Conhecedor de armas e detentor de um pensamento lógico que só um detetive bem treinado poderia ter, Gordon diversas vezes já salvou a vida de Batman. Sua história e importância são tão antigas quanto o próprio Batman, sua primeira aparição é na *Detective Comics* número **27**, primeiro exemplar que continha a história do Batman.

Se suas ações na luta contra o crime foram sempre de natureza incomum, Batman iria ter o seu maior desafio à frente. Tão talentoso e inteligente quando ele o Coringa é a resposta lógica à sua moral incorruptível

3.1.3 O Coringa

O Coringa surge como antítese à personalidade do Homem Morcego. Enquanto Batman é sombrio, noturno e carrega consigo virtudes arquetípicas, o Coringa é colorido, caótico e age

inescrupulosamente, por exemplo, matando inocentes sem motivação aparente e levando os cidadãos de Gotham à loucura com seus jogos mentais. Coringa é um eterno inimigo que em quase todas as aventuras e releituras desafia não só fisicamente, mas também psicologicamente o Homem Morcego.

I – Origem

Tão conturbada quanto sua postura, a história do Coringa permanece desconhecida até hoje, sendo objeto de especulação de possíveis alternativas. Em muitas versões nem mesmo um nome de civil o vilão possui, o que mostra mais ainda o caráter misterioso de sua transformação. A versão mais próxima de conter uma explicação plausível do nascimento do Coringa está no quadrinho *Batman – The Killing Joke* (1988) de **Alan Moore**, na qual Coringa era um engenheiro químico em uma grande empresa que para realizar seu sonho de ser um comediante abandona seu emprego. Com sua esposa grávida e estando perto da falência, ele decide realizar um assalto à sua antiga empresa. Após descobrir minutos antes do assalto que sua esposa havia morrido em um acidente, Coringa tenta desistir, porém é forçado por seus parceiros a continuar com o plano. O assalto é mal sucedido devido à interferência de Batman e na tentativa de fugir, o então engenheiro químico com nome desconhecido, cai em um poço de produtos químicos. Após o acidente, sua pele se tornou branca, seu cabelo verde, seu rosto desfigurado por um sorriso permanente e seu estado mental conturbado. Além disso, passa a se vestir com as cores roxo e verde. Sobre sua personalidade, motivação e o antagonismo com Batman, **Daniel Wallace** comenta:

Without Batman, The Joker wouldn't exist. The Clown Prince of Crime gained his chalky complexion and shocking green hair after falling into a bubbling vat while fleeing from batman during a burglary. Driven to madness by the experience, the no-name hoodlum became Gotham's most infamous mass murderer, who has never stopped plotting his revenge. **Batman** and the **Joker** have altered their looks and methods over the years, but they still represent opposite extremes of **order** and **chaos**. (WALLACE, 2012, p. 88)

O Coringa, assim como Batman, mesmo após sua transformação não possui superpoderes. Porém devido à sua inteligência, juntamente a um arsenal de facas, granadas e bombas explosivas se torna um assassino em série. Adepto da filosofia anárquica²³ e da destruição em massa, muitos de seus crimes já afetaram Batman, direta ou indiretamente:

Nearly everyone close to Batman has suffered from the Joker's evil. He beat Jason Todd, the second Robin, to death (Although he would later be resurrected). He shot Barbara Gordon in the spine, sidelining her Batgirl career for years. And he murdered Sarah Essen, the wife of Police Commissioner James Gordon. Every crime hurts Batman, but he will never cross the line that separates him from the killers like the Joker. (WALLACE, 2012, p. 65)

Batman e Coringa são produtos de um fator comum em grandes cidades: a violência. Porém cada um absorveu essa experiência traumática de maneiras opostas. Enquanto Batman dedica sua vida a impedir que crimes violentos aconteçam e procura a justiça mesmo em um mundo injusto, Coringa percebe que o fato de haverem injustiças e violência no mundo é inerente à condição humana e que todos podem ser corrompidos a fazer o mal. Em sua última frase no filme *The Dark Knight* seu pensamento sobre a loucura é sintetizado: “*Madness, as you know, is like gravity. All it takes is a little push!*”

²³ Embora o dicionário Michaelis também defina Anarquia como: “*Sistema político e social em que o indivíduo se desenvolveria livremente, segundo seus dotes naturais, pelo que a sociedade poderia dispensar o governo*” outra definição que se encaixa às preferências do personagem Coringa é a de: “*negação do princípio da autoridade, caos, confusão e desordem.*”

3.2 - Batman (1989)

Batman	
País:	E.U.A
Ano:	1989
Duração:	126 min
Direção:	Tim Burton
Roteiro:	Sam Hamm e Warren Skaaren
Produção:	Peter Guber e Jon Peters
Produtor Executivo:	Benjamin Melniker e Michael Uslan
Distribuição:	Warner Bros
Elenco	
<p>Michael Keaton: Batman/Bruce Wayne Jack Nicholson: Coringa/Jack Napier Kim Basinger: Vicki Vale Robert Wuhl: Alexander Knox Pat Hingle: Comissário James Gordon Billy Dee Williams: Harvey Dent Michael Gough: Alfred Pennyworth Jack Palance: Carl Grissom Jerry Hall: Alicia Hunt Tracey Walter: Bob the Goon Lee Wallace: Mayor Borg William Hootkins: Lt. Max Eckhardt David Baxt: Thomas Wayne Sharon Holm: Martha Wayne</p>	
Fotografia:	Roger Pratt
Música:	Prince
Trilha Sonora Original:	Danny Elfman
Direção de Arte:	Anton Furst
Figurino:	Linda Henrikson e Bob Ringwood
Orçamento:	\$35.000.000
Receita:	\$ 251.188.924
Prêmios:	Oscar de melhor Direção de Arte e Decoração de Set

Em 1988 três fatos foram importantes para convencer a Warner Bros a produzir o primeiro filme do icônico Batman, sucesso de crítica e público devido à reinvenção dos quadrinhos inaugurados pela **Era Negra**, em histórias como *The Dark Knight Returns* de Frank Miller e *Batman – The Killing Joke* de Alan Moore que tinham o tom mais obscuro e ressaltavam o lado psicológico dos personagens. O sucesso do filme *A Grande Aventura de Pee-wee*²⁴ do jovem diretor Tim Burton, que apesar da pouca idade e experiência em grandes filmes, já era conhecido pela sua estética diferente dos outros trabalhos da época. Além do aniversário de 50 anos do Batman.

A Warner Bros percebeu que o público estava preparado para receber o primeiro longa-metragem do Homem Morcego e resolveu contratar Tim Burton para a realização desse projeto. Por se tratar de um personagem tão icônico, desde o início, a produção do filme foi contestada e após o anúncio de que o ator Michael Keaton, que havia trabalhado anteriormente com Burton em *Beetlejuice*²⁵ e que era conhecido por sua veia cômica na maioria de seus trabalhos, interpretaria Bruce Wayne/Batman, houve uma preocupação por parte dos fãs de que o filme se tornasse uma releitura das séries de TV dos anos 60 com ar caricato. Porém, outra escolha foi completamente apoiada por todos, a de colocar Jack Nicholson no papel do personagem Coringa. Devido à sua experiência em trabalhos como *O Iluminado*²⁶ e sua atuação premiada com um Oscar em *Um Estranho no Ninho*²⁷, os produtores Peter Guber e Jon Peters não tiveram dúvidas sobre sua capacidade de dar vida ao psicopata arqui-inimigo do Homem Morcego.

Para acalmar os ânimos dos fãs a respeito da estética e direcionamento do filme, um trailer de 1 minuto foi lançado, com sequências de ação das filmagens, além de cenas de perseguição do Batmóvel. Segundo o site www.batman.wikia.com, o trailer se tornou um fenômeno na época, muitas pessoas compravam ingressos de outros filmes apenas para ver alguns segundos do trailer do Batman, que também foi pirateado por gravações caseiras e comercializado em convenções de quadrinhos em todos os E.U.A. Além disso, camisetas e materiais publicitários foram feitos semanas antes do lançamento oficial do filme. Tudo isso foi suficiente para tranquilizar os produtores que temiam o fracasso do filme. O orçamento da produção foi astronômico para época contando com U\$45.000.000, possibilitou a implementação

²⁴ Pee-wee's Big Adventure (E.U.A – 1985) de Tim Burton.

²⁵ Beetlejuice (E.U.A – 1988) de Tim Burton.

²⁶ The Shinning (E.U.A – 1980) de Stanley Kubrick.

²⁷ One Flew Over the Cuckoo's Nest (E.U.A – 1975) de Miloš Forman.

e a criação de uma cidade cenográfica nunca vista antes na história do cinema. Em parceria com o diretor de arte Anton Furst, Tim Burton criou uma estética particular para a cidade de Gotham, já o diretor de fotografia Roger Pratt incorporou sombras e tons de preto que contribuíram para criar um clima similar aos *Filmes Noir*²⁸ dos anos 30 e 40.

O filme foi um sucesso de bilheteria e moldou o que posteriormente ficou conhecido como *Blockbuster*, (do inglês: Arrasa Quarteirão) devido seu grande sucesso de público. Batman estreou em 2.194 cinemas nos Estados Unidos, em 23 de Junho 1989. Na sua primeira semana, faturou cerca de US\$ 40.489.746, que foi um recorde da época. No final de sua exibição, Batman rendeu US\$251.188.924 e não foi apenas o lançamento mais bem sucedido do ano como também o quinto filme mais lucrativo de todos os tempos.

3.2.1 Enredo

Perto de completar 200 anos de história, Os líderes de Gotham City temem que o crescente índice de violência e criminalidade iniba os cidadãos a comparecer à sua festa de comemoração. Para tentar amenizar tal situação, o prefeito *Borg* ordena o promotor *Harvey Dent* a procurar empresas fantasmas que sustentam toda a rede de crimes organizados. Como resultado, *Dent* chega à empresa **Axis Chemicals** comandada pelo mafioso *Carl Grisson* que além de comandar maior parte das atividades criminosas em Gotham tem uma série de policiais corruptos acobertando suas atividades ilícitas.

Paralelamente, a ação de um vigilante vestido de morcego chama atenção tanto da polícia quanto dos jornalistas de Gotham. Para investigar as ações dessa misteriosa lenda urbana o jornalista *Alexander Knox* se dirige a uma ocorrência da polícia que poderia ter sido uma aparição do **Batman**, porém é ameaçado e desencorajado pelo corrupto policial *Eckhardt* a continuar com sua busca. Logo após mandar *Knox* embora, *Eckhardt* é mostrado recebendo uma propina do braço direito do chefe *Carl Grisson*, **Jack Napier**.

Após descobrir o caso que sua mulher tem com *Napier*, *Grisson* manda *Eckhardt* assassiná-lo em uma emboscada na empresa Axis Chemicals. Sabendo da ocorrência do assalto na empresa, o **Comissário Gordon** manda seus homens para lá ordenando que prendessem todos,

²⁸ Gênero cinematográfico que surgiu nos anos 1940 nos Estados Unidos em que predominam elementos como heróis cínicos, uso frequente de flashbacks, tramas intrincadas, atitudes existencialistas e um visual caracterizado pelas imagens de alto contraste e com sombras dramáticas.

inclusive *Eckhardt* e *Batman* aparece também para impedir o assalto. Ele consegue capturar *Jack Napier*, porém é obrigado a deixá-lo ir quando os parceiros de *Napier* mantêm o *Comissário Gordon* como refém. *Batman* desaparece após soltar uma bomba de fumaça e, no meio da confusão, *Napier* atira e mata *Eckhardt*, *Batman* volta e confronta *Jack Napier* que após tentar atirar em *Batman* tem sua bala rebatida e os estilhaços voam em seu rosto, atordoado pelo tiro ele acaba caindo em um grande tanque de ácido verde.

Conforme a trama se desenrola, descobrimos que ***Batman*** é o bilionário *Bruce Wayne*, um órfão que vive sozinho na mansão de seus pais, com seu mordomo *Alfred Pennyworth*. Em uma festa de arrecadação de fundos para caridade *Bruce Wayne* conhece *Vicki Vale*, uma foto jornalista que chega a cidade disposta a investigar o “Fenômeno” do Homem Morcego.

Napier, não morre no acidente e uma cirurgia mal sucedida para tentar reconstruir seu rosto desfigurado, lhe rendeu um sorriso permanente. Após o acidente, sua mente se torna completamente perturbada e em virtude disso pinta seu cabelo de verde, seu rosto de branco e seus lábios de vermelho, *Jack* se auto-intitula ***Coringa***, acaba matando *Carl Grisson* e toma o seu lugar no império criminoso.

Como primeira ação o *Coringa* mistura um produto químico a todos os produtos de higiene de Gotham, contendo gás hilariante que quando usado em grandes quantidades se torna altamente tóxico, sua primeira vítima acaba sendo a âncora do telejornal da cidade, que morre ao vivo, deixando todos em pânico.

Sua segunda ação é armar uma emboscada para *Vicki Vale* no museu de artes, enquanto seus comparsas destroem famosas obras de arte, o *Coringa* tenta desfigurar *Vale* jogando ácido em seu rosto, porém é interrompido pela chegada do Homem Morcego. *Batman* consegue escapar com *Vale* inconsciente causando a ira do *Coringa*.

Bruce Wayne vai ao apartamento de *Vicki Vale* para tentar explicar a sua vida dupla, porém é interrompido pelo *Coringa*, que começa a perseguir *Vale*, *Bruce* aparece para salvá-la e desafia o *Coringa*, que saca sua arma e diz: “Você já dançou com o demônio à luz da lua?”, em seguida atira em *Bruce* que, por sua vez, já tinha improvisado uma proteção com uma bandeja de metal. O *Coringa* resolve ir embora deixando *Vale*, que quando volta para encontrar *Bruce*, percebe que ele já havia desaparecido. Em sua mansão, *Bruce* se dá conta, pelo que o *Coringa* havia lhe dito antes, que na verdade ele era o assassino de seus pais ao mesmo tempo *Vale* entra na Batcaverna acompanhada por *Alfred*, que revela a identidade do *Batman* a ela.

Devido ao caos instaurado pelas ações do Coringa, as autoridades de Gotham decidem adiar as comemorações do aniversário de 200 anos da cidade, porém o Coringa invade a transmissão de TV e faz um pronunciamento dizendo que vai distribuir 20 milhões em dinheiro para todos que estiverem lá. Na comemoração, *Vicki* e *Knox* percebem uma movimentação estranha nos balões, que continham gás tóxico, *Batman* chega em seu *Batwing* sobrevoando a cidade, tenta atirar no *Coringa*, que em resposta saca seu revólver com cano extremamente longo e o derruba. *Vale*, desesperada tenta ir aos escombros da aeronave, acaba sendo capturada pelo *Coringa* que a leva para o topo da Catedral de Gotham.

Batman, mesmo atordoado pela queda de seu avião, entra na catedral e derrota os últimos capangas do *Coringa*, finalmente consegue confrontá-lo a sós sem intervenções. O *Coringa* não consegue se igualar ao *Batman* em uma batalha física, aproveitando-se de um momento de fraqueza de seu adversário, joga *Batman* e *Vale* de cima da catedral, que acabam conseguindo se segurar nas pontas dos dedos em uma coluna. Nesse instante, um helicóptero chega e joga uma escada para buscar o *Coringa*, que alguns momentos antes de escapar tem sua perna presa a uma pedra por um dispositivo que *Batman* lança. O helicóptero parte sem perceber e *Coringa* cai do alto da Catedral.

O filme termina com um discurso do *Comissário Gordon*, que além de mencionar que a paz havia sido reestabelecida em Gotham, apresenta a todos o *Batsinal*, dispositivo que iluminaria os céus da cidade, simbolizando o pedido de ajuda ao vigilante mascarado. Enquanto isso, *Vale* deixa o discurso e se encontra com *Alfred*, o que deixa a entender que ela irá passar o resto da noite com *Bruce Wayne*.

3.2.2 – Direção de Arte.

Famoso por seus trabalhos em filmes anteriores como *Na Companhia dos Lobos*²⁹ e *Nascido para Matar*³⁰ o diretor de arte **Anton Furst** foi sempre a primeira opção de Tim Burton desde *Beetlejuice*, porém devido a problemas de agenda com produções anteriores Anton só conseguiu trabalhar com Tim Burton em *Batman*. No artigo *Batman, Gotham City, and an*

²⁹ The Company of Wolves (E.N – 1984)

³⁰ Full Metal Jacket (E.U.A – 1987)

*Overzealous Architecture Historian with a Working Knowledge of Explosives*³¹, **Jimmy Stamp** menciona o legado das criações arquitetônicas de Anton Furst para Gotham City:

[...] the renderings of Gotham City by Academy Award-winning production designer Anton Furst, are bursting with a detail and chiaroscuro that put the “goth” in Gotham, creating an unmistakably Burtonesque world: shadowy Neogothic spires dripping with gargoyles and danger. Its populace on the brink of insanity.

Since its inception, Gotham City has been presented as the embodiment of the urban fears that helped give rise to the American suburbs, the safe havens from the city that they are. Gotham City has always been a dark place, full of steam and rats and crime. A city of graveyards and gargoyles; alleys and asylums. Gotham is a nightmare, a distorted metropolis that corrupts the souls of good men.

Como visto acima, Furst em colaboração com Burton criou um mundo em que Gotham parecia real, apesar de toda a carga exótica que a história traz, para isso uma pesquisa extensa foi realizada e traços de diferentes arquitetos foram incorporados com o intuito de criar um design único para uma cidade que nunca havia se materializado em tamanha dimensão. No artigo *The Creator of Gotham's urban Blight*³² de **Adam Pirani**, o próprio conta suas inspirações para Gotham, Batman e o processo de produção de seu desenho:

"Batman has been going for 50 years, so the first thing was which [version]," the designer says, "because it has gone through so many different styles." Where are we going to pick it up from, and are we going to seriously look at any one of those particular styles? "We were very interested in the Bob Kane one, the original. We decided to totally throw aside the TV program as a spoof on the whole thing, so we knew we were going for the original Batman, which has a strong, heavy, solid look. We were going back to the original DC comic and the look of Batman as Bob Kane originally did it. So, that's a period piece, if you like, by definition."

Nota-se a dificuldade inicial de lidar com um personagem tão antigo e com tantas histórias e versões, que foi necessário escolher uma dessas adaptações. Um ponto principal do design de Anton foi se afastar da última versão do Batman para a TV e cinema (*Batman, The Movie*) e se aproximar dos quadrinhos originais de Bob Kane, além disso, a história *Batman – The Killing Joke* de Alan Moore foi outra inspiração para o diretor de arte:

³¹ Disponível em: <http://lifewithoutbuildings.net/2009/06/on-influence-batman-gotham-city-and-an-overzealous-architecture-historian-with-a-working-knowledge-of-explosives.html> Acessado em 16 de junho de 2014.

³² Disponível em: <http://www.batmantoy.com/articles/article14.html> Acessado em 16 de junho de 2014.

"But there was another one, The Killing Joke [illustrated by Brian Bolland], which had a very strong graphic look to it, and was based on the Joker. This Batman script that we're doing has the Joker as a major character. So, it was those two that really influenced us."

Furst também menciona a atemporalidade de seu projeto arquitetônico para Gotham abaixo:

"We thought, what style are we going for in terms of [period], and we decided to see what happens if we go for absolutely no period at all, not actually stating that it's any particular period, and see whether that will actually formulate its own style"

Sobre a similaridade de Gotham com Nova Iorque Furst comenta:

"Gotham City is definitely based in many ways on the worst aspects of New York. There's no doubt about it: the whole scenario is like the Mafia, gangsterism, the fact that it's a very ugly city in many ways, and that it's bankrupt most of the time. If you take the worst aspects of New York, and then augment that..." "In New York, you get the zoning," notes the production designer. "They try to actually step the buildings back to get light into the streets. Well, imagine going back 200 years and there has been no planning commission. We ended up with this rather interesting idea of canyons, with cantilevered forward structures, and bridges over. That way, there is just a little light, and we're compressing and condensing the city even more and stretching it higher."

Além disso, notamos referências de diferentes arquitetos no trabalho de Furst, como Louis Sullivan, que projetou a maioria dos prédios de Chicago, além de conceitualmente representar a brutalidade e a violência:

[...] and then (we brought in) the buildings of Louis Sullivan (a Chicago-based innovator in skyscraper construction who lived from 1856-1924) and ziggurat structures going back and then cantilevering out, and fascism, and putting it all together into huge massive vent structures, so you're always expressing the underground. And just brutality, absolute brutality."

Além disso, Furst se inspirou em trabalhos de Anton Gaudi como a Catedral Sagrada Família e *Art Nouveau* para construir a Catedral de Gotham, o *Construtivismo Russo* e trabalhos do arquiteto japonês Shin Takamatsu e Otto Wagner foram cruciais nesse processo de se criar um conceito único:

"Then, adds Furst, we put in modern architecture, just to confuse the issue, and it doesn't look like a complete period piece. But if we put in modern architecture, we would also go for the brutalism, like Russian constructivist sort of building, along with this fascinating Japanese architect Shin Takamatsu who does, like, locomotive design and

nut and bolts architecture. So, we've got an incredible anomaly of different styles. So we have Anton Gaudi (1852-1926, leading Spanish Art Nouveau architect who designed remarkable churches) stretched into a skyscraper, and we've got Otto Wagner (1841-1918, a leading Viennese architect) locked onto brownstone buildings with fascist fronts on it, and (Isambard Kingdom) Brunel-type Victorian bridges."

Abaixo seguem desenhos de Furst para sua concepção de Gotham City:



Figura 13 – Olhando para o oeste do rio de Gotham, por Anton Furst.

Disponível em: <http://lifewithoutbuildings.net/2009/06/on-influence-batman-gotham-city-and-an-overzealous-architecture-historian-with-a-working-knowledge-of-explosives.html>

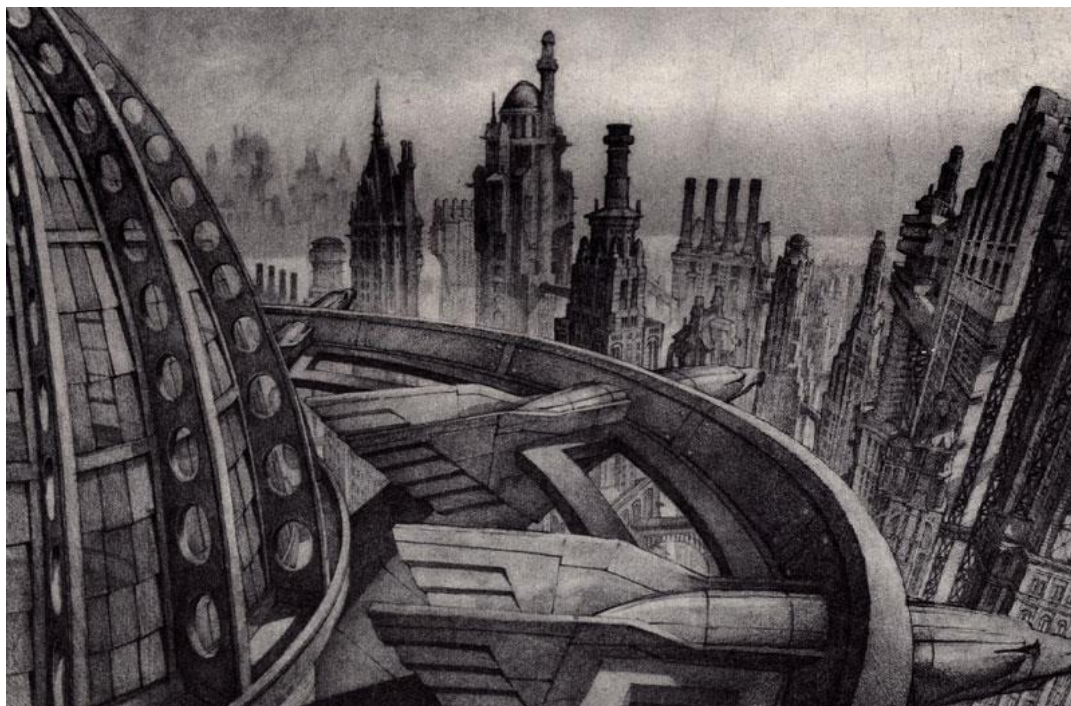


Figura 15 – Olhando para leste do topo da torre Wayne, por Anton Furst.

Disponível em: <http://lifewithoutbuildings.net/2009/06/on-influence-batman-gotham-city-and-an-overzealous-architecture-historian-with-a-working-knowledge-of-explosives.html>

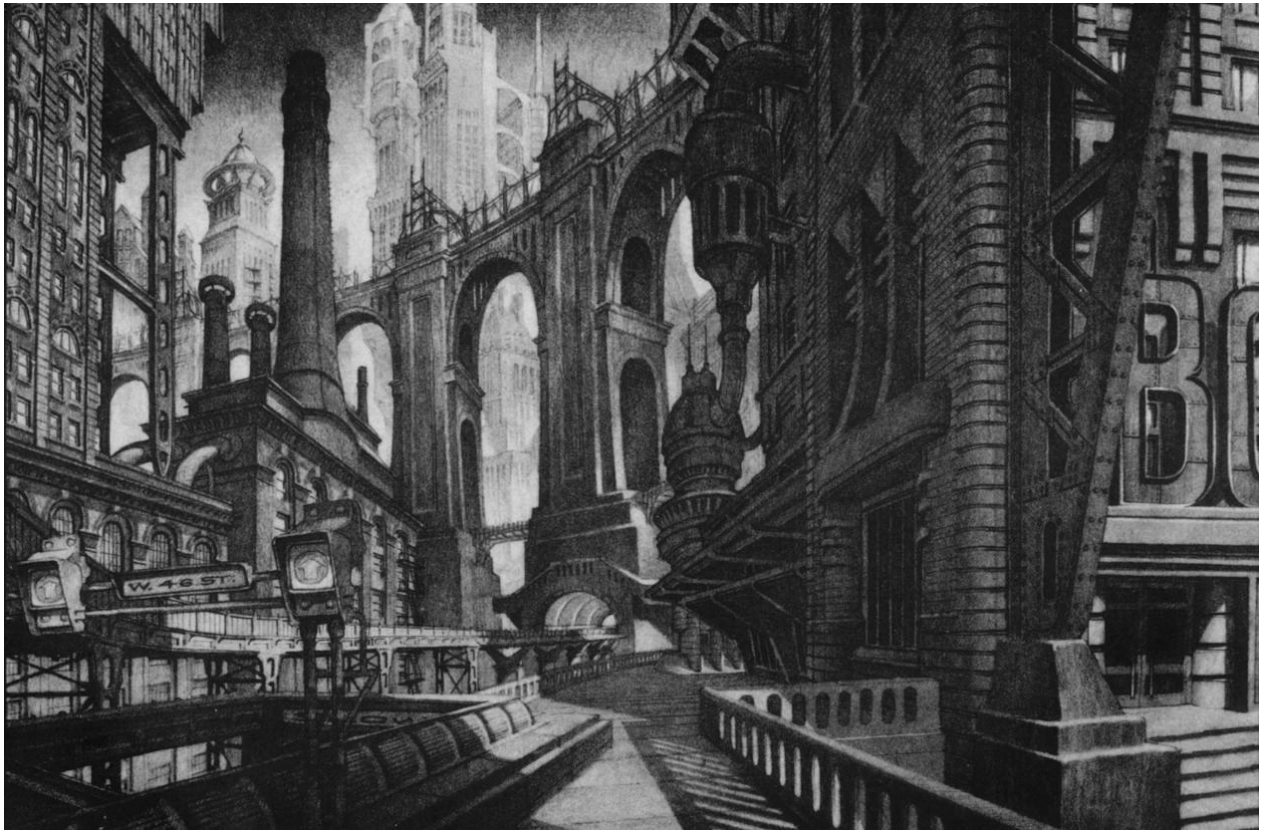


Figura 15 – Vista sul da avenida 46, por Anton Furst.

Disponível em: <http://lifewithoutbuildings.net/2009/06/on-influence-batman-gotham-city-and-an-overzealous-architecture-historian-with-a-working-knowledge-of-explosives.html>



Figura 16 – Cidade de Gotham, por Anton Furst.

Disponível em: <http://www.gothamwdeszczu.com.pl/en/2013/05/08/tim-burtons-city-of-nightmares/>

Os desenhos acima ganharam vida no *Pinewood Studios* em Londres, onde maior parte das filmagens aconteceu. Anton Furst descreve também que tanto Batman quanto o Coringa são frutos de Gotham.

This vision of Gotham City also reflects the personalities of the story's two central characters. "Batman is, in fact, a tragic case," Furst says, "This is traditional in the story line: he inherits a fortune and the Wayne Foundation, because his parents were shot in front of him by hoodlums. because the whole town is based on crime and corruption, we wanted to express that in the city's look, so what we did was starve the whole city of color; Gotham City is just rust and brownstone and brick."

"But the Joker, who emerges as a result of an appalling accident, goes into this clown's costume, white face and red lips. His makeup goes on into his clothes, and so he just freaks out with color. We thought it was interesting to have this very starved-of-color look, and then have the Joker and all his Goons, his clothes, his cars, everything associated with him just leap out of the background."

Um ponto interessante, é que a transformação do Coringa é retratada por Furst como um personagem “Faminto” por cores. Já com Batman o caminho é o inverso:

"Batman is the opposite. He's black, wears a black outfit, and drives a black Batmobile. Everything to do with him is black, with that forbidding black knight look so there are two opposite situations to be played there." "And I know that Tim's interest is, you've got a psychology of somebody who has been severely disrupted by the most appalling thing of watching your parents being shot in front of you when you were a kid, inheriting this fortune - it's real nervous breakdown material, that could produce a psychotic sort of mind, and you've got the Joker who is a psychotic. In the end, you've really got two psychotics battling it out, the difference being one's good, the other's bad."

Para o *Batmóvel*, Furst conta que procurava um modelo que não remetia a nenhuma época específica, mas que traduzisse a excentricidade e o aspecto único de um carro feito exclusivamente para o Batman:

"With the car, we came up with just a brute force machine that didn't actually subscribe to any time period. What we did not want to do - because we knew that the Batmobile was something that people want to see and they don't want to see a bad one - was a concept car like you see at a motor show or something like that. We wanted it to become some extraordinary machine that you had never seen before."
"To accomplish that, Furst and his team took elements of all the heavies images that we could think of, like that Blackbird aircraft, and, we went back to the salt flat speed machines of the '40's, when they were doing all the speed trials, and then took elements of all the vehicles that had that brutality built into them, like the Stingray car, and put them together. Also, we wanted to have that sense that it really goes fast, as though it was just an engine."

Para incrementar mais ainda o visual desse novo modelo de carro, Furst procurou imagens que remetessem a aeronaves e maquinas que atingem grande velocidade. Abaixo o modelo de 1989 do *Batmóvel*:



Figura 18 – Batmóvel, por Anton Furst.

Disponível em: <http://www.1989batmobile.com/1989batmobile.htm>

Sobre o ofício do diretor de arte e sua função na produção de um filme, Anton Furst aponta a necessidade de se entender tudo sobre estilos arquitetônicos, pois essa compreensão permeia todo o trabalho conceitual de um filme.

A production designer on a movie is not just someone who comes up with visually exciting concepts. "My job, basically," Furst says, "is to work out, from the script, what we require the camera to look at, apart from the actors. It is, to a certain extent, illustration, but you're obviously going into a totally different kind of reality with film work. The whole art, method, form of making something which is illustrational for film is a completely different technique. You're obviously talking on a much bigger scale for a start, and you're talking in a much more three-dimensional sense, So, you've got to know enough about filmmaking to know what not to build and what not to do.

You don't think you qualify as a production designer unless you know all about architectural styles, because all your detailing is going to come unstuck. and obviously you're dealing with structure, and you're dealing with an implicit knowledge of engineering, with all those principles of cantilever and nuts and bolts and glue. Should you do it in steel or wood or plaster or cast it? If you're going to do many off of it, you're going to cast it and repeat them, and all of those same things apply there.

O legado de Anton Furst continua em quase todas as outras releituras de Gotham e do personagem Batman, após o sucesso do filme e tendo ganhado um Oscar por seu trabalho como diretor de arte (Primeira vez que um filme do Batman ganhava um Oscar), seus desenhos e sketches foram reaproveitados pela DC comics em adaptações para quadrinhos até quase uma década depois.

3.2.3 – O Compositor.

Daniel Robert Elfman nasceu na cidade de Los Angeles, no dia 29 de maio de 1953. O compositor trabalhou por mais de três décadas em inúmeras trilhas de cinema explorando o lado sombrio de tanto monstros e zumbis, quanto super heróis. Elfman nasceu em uma família de músicos e logo deu seus primeiros passos, em 1979 o sucesso de sua banda *Oingo Boingo* o colocou no mercado musical antes mesmo de ser conhecido como compositor de filmes. Sobre sua função dupla Elfman no vídeo *The Music of Batman - Danny Elfman*³³ conta: “Eu adorava filmes e a música deles e de repente eu tive a oportunidade de fazer isso, eu queria me dedicar mais, mas eu estava em uma banda (*Oingo Boingo*) gravando discos e fazendo turnês” o diretor Tim Burton, parceiro em inúmeros filmes conta como conheceu Elfman: “Eu costumava ver sua banda tocar antes mesmo de eu começar a fazer filmes e eu sempre senti que sua música era muito filmica.”

Fato é que essa parceria rendeu vários frutos tanto de grandes filmes quanto de trilhas sonoras, segundo o site www.filmtracks.com³⁴ embora sucesso de público e crítica, seu trabalho é constantemente renegado por compositores tradicionais que frequentaram academias de música e embora tenha conhecimento extenso de teoria e dos instrumentos que toca (guitarra e piano), Elfman é autodidata e não frequentou nenhuma instituição, fato que difere seu estilo completamente dos outros compositores de sua época. Defendendo sua arte, Elfman afirma: “*Compor para o cinema é uma arte única, com necessidades específicas. Não é o mesmo que escrever uma sinfonia - algo que eu nunca me propus a fazer. Música de filme é escrita por nenhuma outra razão do que para acentuar as imagens na tela, para enfatizar as emoções dos*

³³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=199IX3hf158> Acessado em 18 de junho de 2014.

³⁴ Disponível em: <http://www.filmtracks.com/composers/elfman.shtml> Acessado em 18 de junho de 2014.

personagens, e espero que, quando tiver sorte, inspirar vida a uma superfície bidimensional. A trilha sonora não é 'música pura', e deve ser julgada pelos seus méritos dramáticos e emocionais."

Após começar sua parceria com Burton em *A Grande Aventura de Pee-wee*, Elfman estendeu seu relacionamento com o diretor durante quase três décadas, porém um ponto chave na carreira de ambos foi à realização do filme *Batman* (1989). No vídeo *The Music of Batman - Danny Elfman*, seu orchestrador Steve Bartek menciona a desconfiança de todos sobre o trabalho de Elfman: “*O primeiro filme que ele fez foi A Grande Aventura de Pee-Wee, foi algo meio inesperado, surgiu do nada, mas com Batman todos estavam procurando por alguém com mais capacidade, então ele me levou de escudo de segurança*”. É claro que após o trabalho icônico de Elfman em *Batman*, que será analisado no próximo tópico, ninguém teve dúvidas de sua capacidade e destreza como compositor para filmes. O Grammy para o filme *Batman* (1989) também abriu uma série de prêmios e indicações para o reconhecimento de uma das carreiras mais bem sucedidas de um compositor de Hollywood dos últimos anos.

Após o sucesso em *Batman*, Elfman estendeu a parceria com o diretor Tim Burton com trilhas sonoras para os filmes: *Os Fantomas se Divertem* (1988), *Batman O Retorno* (1992), *O Estranho Mundo de Jack* (1993), *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* (1999) e *A Noiva Cadáver* (2005) e muitos outros filmes. Além disso, colaborou com outros diretores em filmes de ação como: *Missão Impossível* (1996), *Homem Aranha* (2002) além de seu trabalho no musical *Chicago* (2002). Também no campo dos desenhos animados, Elfman compôs a trilha sonora da abertura do desenho *Os Simpsons* (1989).

3.2.4 – Análise Musical

Com base nas teorias levantadas no primeiro Capítulo e uma série de entrevistas com Danny Elfman e Tim Burton, uma análise musical do filme será feita, levantando e observando função da música de cena e como ela reage a certas ocasiões. Após a análise do Tema de cada personagem principal envolvendo comentários do compositor e do autor deste trabalho, uma tabela com uma decupagem será feita contendo anotações e comentários sobre a trilha sonora

neste filme. Como visto na página 49 do trabalho, o cantor Prince, também fez um álbum de músicas para o filme Batman, porém o trabalho se propõe apenas a analisar a trilha sonora original feita por Danny Elfman para o filme.

I – Tema Batman³⁵

No vídeo *Nocturnal Adventures: The Music of Batman*³⁶, sobre a procura pelo tema de Batman, Danny Elfman menciona a importância do set criado por Anton Furst: “*Eu tive a primeira ideia ao andar no set de Gotham com Tim (Burton) à noite. Para o tema de Batman, eu procurei por algo que tivesse os componentes: misterioso, heroico e até divertido, mas sempre conservando o lado sombrio do personagem*”. Tim Burton também afirma a dificuldade de se compor um tema bom para um personagem tão emblemático: “*Ele realmente compôs algo muito bom. É muito difícil por ser um personagem tão icônico como o Batman. Sombrio, mas aventureiro, emocionante e também operístico, tudo isso ao mesmo tempo.*” Abaixo a transcrição do tema:



Fig. 19 – Tema do Batman por Danny Elfman

Como vemos, o tema de Batman começa na sua nota tônica Si, em seguida insere duas notas ascendentes – dó sustenido e Ré – sobe para Sol e ganha ares descendentes da sexta nota de sua escala (Sol) para quinta (Fá sustenido) apesar de não creditado na transcrição finaliza em Fá.

³⁵ Os títulos das inserções musicais originais são de livre escolha do autor deste trabalho assim como as transcrições dos temas musicais.

³⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=I99IX3hf158> acessado dia 18 de junho de 2014.

A progressão harmônica que normalmente acompanha esse *Leitmotiv*³⁷ são os acordes Si menor até a quinta nota (Fá sustenido) e se resolve no acorde de dó sustenido. Segundo o site www.filmtracks.com³⁸, o tema de Danny Elfman traduz a essência e a dualidade de Bruce Wayne devido a um acorde de tom maior enquanto a melodia é ascendente e outro acorde de tom menor enquanto a melodia é descendente. Outro erro comum é achar que o *Leitmotiv* de Batman tem apenas cinco notas, devido às inúmeras utilizações do tema no filme, inclusive na abertura do filme, sua última nota é retirada com a função de deixar a impressão de crescente tensão à cena.

Seguindo a afirmação de Claudia Gorbman³⁹, a música na primeira cena de Batman dá sugestões sobre gênero e estilo. O tema de Batman é apresentado em uma *Ouverture*⁴⁰ na qual Elfman explora ao máximo a tensão das cinco primeiras notas e ao final explode em um *ostinato*⁴¹ rápido, lembrando um ritmo quase de fanfarra militar pontuado por ataques de metais⁴² da orquestra e respostas das cordas⁴³.

A respeito da natureza heroica de seu tema, Elfman aponta:

“Eu não estava tentando criar algo que as pessoas se lembrassem tanto. Eu sempre quis algo que se encaixasse nas filmagens. Eu precisava de um tema heroico e simples e com essa simplicidade eu construía blocos diferentes e expandia esse conceito. Eu não estava construindo esses blocos musicais para necessariamente se encaixar com as imagens, mas meus instintos são antiquados neste ponto.”

Assim como o *Leitmotiv* representa uma melodia de curta duração e é constantemente chamado de a **voz do personagem**, Elfman procurou nessas seis notas que seu tema tivesse exatamente essa volatilidade e pudesse ser introduzido na trilha sonora de diversas maneiras, com diferentes instrumentos, podendo mudar a sua harmonização, seu ritmo e seu contexto, além disso, pelo seu caráter de fácil assimilação, o tema do personagem Batman pode ser reconhecido a qualquer momento em que é inserido no filme.

³⁷ Ver no Capítulo I desse trabalho o subcapítulo 1.3 *Leitmotiv* na página 9.

³⁸ Disponível em: <http://www.filmtracks.com/titles/batman.html> Acessado em 18 de junho de 2014.

³⁹ Ver no Capítulo I desse trabalho o subcapítulo 1.4 no tópico IV - *Sugestão narrativa* na página 13.

⁴⁰ *Ouverture* é também um sinônimo de *Abertura*, termo utilizado para óperas ou sinfonia de abertura; tem como papel principal inserir o espectador e já o familiarizar com os temas principais do filme.

⁴¹ Ney Carrasco em seu trabalho *Trilha Musical- Música e Articulação Rítmica* descreve a palavra do italiano, obstinado. Em música significa o tipo de construção que faz uso de uma unidade musical que se repete continuamente, pode ser um motivo ou uma frase.

⁴² O naipe de metais na orquestra sinfônica tradicional é composto pelos seguintes instrumentos: trompas, trompetes, trombones e tubas.

⁴³ O termo *Cordas* é usado para se referir aos seguintes instrumentos: violinos, violas, violoncelos e contrabaixos.

O tema é executado por quase todas as sessões da orquestra, dando vários significados que serão analisados na decupagem, porém a mais impactante sessão é a dos metais que ressalta o lado heroico do personagem. No decorrer do filme, Elfman revisita o tema do personagem desde interpretações sutis, como no piano, até versões mais bombásticas, como no órgão de catedral.

O legado do trabalho de Elfman, ao descrever o Cavaleiro das Trevas, é percebido na repetição de seu tema em outros filmes como *Batman: o Retorno* (1992), além disso, foi utilizado como tema no desenho *Batman - The Animated Series* (1992), além de ser reconhecido por muitos fãs como o melhor tema que já foi feito para o Homem Morcego.

II - Tema Coringa

Para o tema do Coringa Danny Elfman considera a sua “libertação” do resto da trilha, um momento único em que pode deixar o tom sombrio de Gotham de lado e partir para um caminho mais cômico e caricato:

“Coringa era um personagem muito divertido. Só o fato de ele ser divertido não era suficiente como base para construção de uma música. Na verdade não havia muita música para o Coringa. Essa valsa engraçada que eu escrevi para ele durante essa sequência (Coringa mata sua primeira vítima) foi muito divertida de se fazer. Porque essa valsa “torta”? Eu realmente não sei, mas eu realmente gostei do clima. Eu adoro compor as músicas dos vilões porque grande parte do trabalho neste filme foi estabelecer sua tônica, de Gotham e de tudo mais, já com o Coringa eu pude ficar mais livre.”

Como resposta à personalidade e ao estado mental perturbado de seu personagem, assim como uma referência à sua maquiagem que mais lembra um palhaço, Danny compõe o seguinte tema para o Coringa:

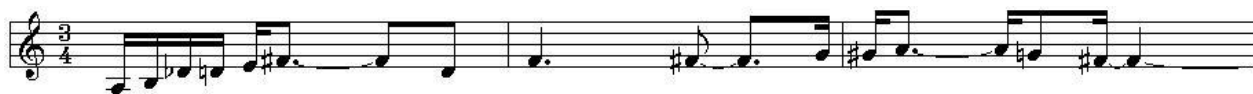




Fig. 20 – Tema do Coringa por Danny Elfman.

Elfman entrega um tema cômico que por conta de seu compasso três por quatro tem ares de valsa. Por conta de variações de meios tons entre as melodias, conotações circenses são adicionadas à música. Embora não seja considerado por Elfman como um tema “clássico” do personagem (que pontua com a música cada entrada do personagem em cena) os momentos nos quais essa melodia é tocada no filme, sempre demonstram tanto a força do personagem quanto seu lado extravagante e excêntrico.

Sobre a importância que a música exerce na boa conclusão de um filme, Elfman pontua:

“Nesse tipo de filme, é importante que você deixe a melhor impressão nos últimos 10, 15 minutos do filme. Tem muito material nele que me satisfaz, era espetacular, épico e tinha um nível de intensidade e grandeza que eu nunca pude compreender em minha vida. No final tudo foi muito gratificante.”

Coincidentemente, Claudia Gorbman também menciona que na maioria das vezes, compositores tendem a escrever músicas que dão pistas sobre a resolução da história e após o início dos créditos modulam para o tema principal do filme. Fato este que ocorre também em *Batman*, comprovando a eficácia das teorias levantadas por ela.

A respeito do sucesso estrondoso do filme, Elfman se mostrou realmente surpreso com os resultados e a sagração de seu tema:

“Eu não compreendo o que tornou esse filme tão popular, eu não esperava que *Batman* fizesse tamanho sucesso enquanto eu trabalhava nele. Essas coisas sempre me surpreendem, pra mim são apenas filmes, diversão, eu não entendo o que faz com que elas se tornem fenômenos culturais”.

Fato é que com o sucesso de *Batman* (1989) tanto os filmes de super-herói ganharam uma referência de como se trabalhar com grandeza de orçamento e ainda sim ser relevante, quanto para padrões que definem a trilha sonora do fim do século XX foram ratificados.

Segue abaixo uma tabela com os principais momentos da trilha sonora demarcando os minutos no filme:

Batman – 1989	
Trilha Sonora Original por Danny Elfman	
0:00 – 2:29	<i>Ouverture</i> do Tema de Batman. Como já mencionado acima, a música nesse momento tem o papel de dar informações sobre o gênero e estilo do filme. Assim como nos segundos 0:39 temos a explosão do acorde dó sustenido resolvendo melodicamente o <i>motiv</i> do personagem, ao aparecer o nome do filme a trilha ganha ares de marcha militar.
4:18	Tema Batman implícito e apresentado de maneira inaudível enquanto os ladrões conversam.
10:28	Na cena em que Jack Napier vai ao encontro de Eckhardt a Música adiciona tensão e contribui com elementos fortemente percussivos ao clima de filme <i>Noir</i> que dão tensão à cena.
14:05	Observamos o uso do <i>Mickeymousing</i> ao acompanhar o movimento de câmera que sobe vertiginosamente o prédio, a trilha sonora comenta esse movimento com escalas ascendentes.
25:04	Na cena do assalto as indústrias Axis, temos o tema do Batman anunciando sua chegada.

26:11	O tema novamente é tocado antecedendo a presença do Batman visualmente, o leitmotiv induz o espectador a esperar o herói entrar em cena.
26:26	Nesse trecho, novamente a trilha sonora toma o papel de “comentar” a cena que conforme seu desenvolvimento. Conforme os policiais cercam Jack Napier
26:29	Nesse trecho a música continua dando pistas e enfatizando a ação física dos personagens.
31:35	Os acordes Lá maior com sétima e Si menor com sétima enfatizam o tema que simboliza o envolvimento amoroso entre Bruce Wayne e Vicki Vale.
33:01	Tensão e dissonâncias nas cordas enfatizam o mistério na transformação de Jack Napier.
36:21	Coringa mata a sua primeira vítima. Aqui seu tema é tocado pela primeira vez no filme. A valsa em clima circense transforma uma cena naturalmente pesada em algo irônico e até cômico.
36:54	Nesse momento o <i>Motiv</i> do personagem de Bruce Wayne é revisitado sendo executado apenas no piano, porém modulado para o tom de Ré menor e se dissolvendo em no acorde de Fá. Aqui a música representa um dos poucos momentos onde não há ação direta ou confronto.
40:33	O uso do silêncio. Coringa mata seu sócio, queimando-o.
45:05	A música nesse momento do filme representa o sentimento implícito de Bruce. Ao deixar duas rosas no lugar em que seria o da morte de seus pais a música tem o poder de reforçar sua dor.

1:03:54	Momento de maior tensão da música de cena. Nesta sequência vemos a indefesa Vicki sendo perseguida pelo maníaco Coringa.
1:04:17	No momento em que Batman salva Vale. Novamente ouvimos seu tema em um ostinato mais pulsante.
1:10:33	Entrada da Batcaverna, nesse momento um coral e metais mostram a importância do momento em que Vicki estaria vivendo.
1:21:55	Assim como assustar a personagem que vê uma mão surgir de uma caixa de papelão com flores do Coringa a música alta de repente tem a função de assustar o público.
1:25:47	Batman descobre que o Coringa era o assassino que a anos atrás havia matado seus pais, metais e trompas novamente trazem tensão à cena.
1:28:40	Novamente vemos os acordes Lá menor com sétima e Si menor com sétima pontuarem o <i>Love Theme</i> de Vale e Bruce.
1:41:54	Aqui a trilha sonora é influenciada pela arquitetura e ambientação da cena, Quando Vicki é conduzida pelo Coringa para dentro da Catedral um órgão começa a pontuar a trilha sonora.
1:46:26	Novamente o tema do Coringa é tocado, agora o compasso de valsa se justifica com Vale quase desacordada sendo sua parceira.
1:55:53	Tema do Batman modulando em tons maiores e metais triunfantes exaltam o final feliz do filme.
1:56:03	Ao mostrar Vale indo embora da coletiva de imprensa, a música relaciona a aparição da atriz nos destaque das cordas e madeiras (Flauta, Oboé e Clarinetes)
1:57:00	Como função de arremate do filme temos o encerramento. Novamente os temas maiores são intercalados por sinos enquanto
1:57:22	A música final do filme se modula no tema do Batman e temos uma reprise de sua marcha heroica enquanto os créditos sobem.

3.3 – Batman – The Dark Knight (2008)

Batman – The Dark Knight	
País:	E.U.A
Ano:	2008
Duração:	152 min
Direção:	Christopher Nolan
Roteiro:	Jonathan Nolan , Christopher Nolan e David S. Goyer
Produção:	Christopher Nolan, Emma Thomas e Charles Roven
Produtor Executivo:	Syncopy Pictures
Distribuição:	Warner Bros
Elenco	
<p>Christian Bale: Bruce Wayne/Batman Michael Caine: Alfred Pennyworth Heath Ledger: Coringa Aaron Eckhart: Harvey Dent/Duas Caras Maggie Gyllenhaal: Rachel Dawes Gary Oldman: James Gordon Morgan Freeman: Lucius Fox Colin McFarlane: Gillian Loeb Chin Han: Mr. Lau Michael Jai White: Gambol Ritchie Coster: The Chechen Eric Roberts: Sal Maroni Nestor Carbonell: prefeito Garcia Anthony Michael Hall: Mike Engel Joshua Harto: Coleman Reese William Fichtner: Gerente do Banco Nacional de Gotham Cillian Murphy: Jonathan Crane/Espantalho</p>	
Fotografia:	Wally Pfister
Trilha Sonora Original:	Hans Zimmer e James Newton Howard
Direção de Arte:	Nathan Crowley
Figurino:	Lindy Hemming
Orçamento:	\$185,000,000

Receita:	\$ 1,001,921,825
Prêmios:	Oscar de melhor Ator Coadjuvante (Heath Ledger), Melhor Edição de Som

Em 21 de julho de 2006 a Warner Bros. anuncia a sequência do bem recebido *Batman Begins* (2005). O aclamado diretor Christopher Nolan continua a saga do Cavaleiro das Trevas, sendo *The Dark Knight* o primeiro filme sem a palavra Batman no título. Aprofundando o universo criado no filme anterior, Nolan propõe uma visão realista da saga do Homem Morcego, e continua com o elenco do primeiro filme com atores como Christian Bale (Bruce Wayne), Michael Caine (Alfred), Gary Oldman (James Gordon) e Morgan Freeman (Lucius fox), além de contar com Heath Ledger para interpretar o icônico Coringa, Aaron Eckhart vive o promotor público Harvey Dent e devido a problemas de contrato e agenda com a atriz Kate Holmes, Maggie Gyllenhaal assume o papel do par romântico de Bruce Wayne, Rachel Dawes

O roteiro foi escrito por Christopher Nolan em parceria com seu irmão Jonathan Nolan supervisionado pelo roteirista David S. Goyer. A história seguia a deixa dos últimos instantes de *Batman Begins* e introduzia um dos vilões mais interessantes de todos os tempos: O Coringa. O personagem foi baseado na história em quadrinho *Batman – The Killing Joke* de Alan Moore, além de apresentar referências das duas primeiras aparições do personagem nas primeiras histórias do *Batman* nos anos 40. A escolha do ator Heath Ledger causou revolta nos fãs, pois muitos achavam que o ator não estava à altura do papel, mas com a confiança de Nolan, o ator entregou uma atuação inesquecível do personagem sendo posteriormente premiado por um Oscar de melhor Ator Coadjuvante por seu papel. O site www.batmanwiki.com⁴⁴ menciona a preocupação de Nolan com o sigilo do projeto, que diversas vezes não cedeu o roteiro a nenhum dos atores antes da produção ter início.

Para reforçar o conceito realista da história, locações como Londres, Chicago e Nova Iorque foram usadas para dar à cidade de Gotham o ar convincente de uma grande metrópole americana. Meses antes do lançamento oficial do filme, em 22 de janeiro de 2008, o ator Heath Ledger é encontrado morto devido a uma overdose acidental de medicamentos, deixando como seu último trabalho concluído, o filme *The Dark Knight* (2008). Sua estreia em 14 de julho de

⁴⁴ Disponível em http://batman.wikia.com/wiki/The_Dark_Knight#cite_note-16 acessado dia 19 de junho de 2014.

2008 rendeu \$158.4 milhões de dólares apenas em sua primeira semana, o filme terminou com uma receita de \$1.001.921.825 bilhão de dólares, superando o filme recordista *Batman* (1989) e o antecessor *Batman Begins* (2005).

A recepção da crítica do filme foi extremamente positiva, sendo *The Dark Knight* considerado como um marco nos filmes de super-heróis, segundo o crítico de cinema Roger Ebert: “*O filme representa um aprofundamento de sua história e termina com ares de tragédia*”, além disso, *The Dark Knight* redefine a possibilidade de filmes feitos de adaptações de quadrinhos. Apresentando uma história que, além de divertir e entreter consegue ir a fundo tratando de questões densas e aprofunda psicologicamente personagens que, em versões anteriores eram vistos como unilaterais (se pautando na dicotomia entre bem e mal), mostrando suas dúvidas e anseios, além do embate entre filosofias de personagens bem como a visão anárquica de Coringa contra a moral incorruptível de Batman.

3.3.1 – Enredo

No universo de Batman um intervalo de aproximadamente nove meses separa o primeiro filme da série, *Batman Begins* (2005) e o filme *Batman - The Dark Knight* (2008). O segundo filme começa com vários bandidos disfarçados de palhaços realizando um assalto a um banco controlado pela máfia. Conforme o assalto acontece, percebemos que após terminar a parte que lhe foi incumbida, cada ladrão é morto pelo outro, assim, o dinheiro roubado seria dividido por menos pessoas. Após todos os ladrões serem executados o único palhaço que sobra tira sua máscara e se revela o *Coringa*, que acaba pegando todo o dinheiro e deixa o banco dirigindo um ônibus escolar exatamente no horário em que todos os ônibus de Gotham levam as crianças para casa, sendo impossível reconhecê-lo.

À noite, vários impostores vestidos de *Batman* interrompem a reunião entre *Chechen* (um mafioso de origem Russa) e o *Espantalho* (vilão já conhecido pelo público pela sua aparição em *Batman Begins*), o verdadeiro Batman também aparece na reunião e consegue neutralizar e prender todos, porém devido ao peso exagerado de sua armadura é mordido por cães de briga que o deixam ferido. O acontecimento leva *Bruce Wayne* a projetar um novo modelo de *Batsuit*. Com

a corrupção e o crime organizado tomando conta da cidade de Gotham, o trabalho de um novo promotor público chama a atenção, seu nome é *Harvey Dent*, que se tornou foco de notícias após investigar a rede criminosa da *Família Falcone* conseguindo colocar legalmente vários bandidos atrás das grades e por conta disso acaba sofrendo uma tentativa de homicídio em pleno tribunal. Conforme a trama se desenrola, percebemos que *Harvey* tem um relacionamento amoroso com *Rachel Dawes*, antiga namorada de Bruce Wayne.

Em uma reunião dos chefes das principais máfias de Gotham, as ações de *Batman*, *Tenente Gordon* e o promotor *Harvey Dent* são apontadas como uma ameaça a seus poderes, participando da reunião via teleconferência, o contador chinês *Lau* informa a todos que, por razões de segurança, moveu todo o dinheiro deles para uma fonte segura, longe da jurisdição de *Harvey* assegurando a riqueza de todos. A reunião é interrompida pela risada psicótica de *Coringa*, que após um “truque de mágica” que consistia, na verdade, em uma violência gratuita, ganha a atenção de todos e revela seu plano, que consiste em simplesmente matar o *Batman*. *Coringa* aponta a ação do justiceiro mascarado como a causa de todo o medo dos mafiosos, que antes podiam subornar quase todos os policiais e escapar de crimes e como pagamento para a realização do ato, exige metade de todo o dinheiro. Além disso, aponta que a ação de *Lau* poderia até dar certo para uma pessoa que opera dentro da lei como *Harvey*, porém com a atuação de *Batman* e seus métodos não convencionais seria facilmente pego. Após insultar o mafioso *Gambol*, um prêmio é colocado a quem matá-lo ou levá-lo vivo para o próprio.

Lucius Fox apresenta a *Bruce Wayne* seu novo *Batsuit*, que por ser revestido em fibra de titânio era muito mais leve que sua armadura antiga, além disso, articulações no pescoço facilitavam sua movimentação, dando a agilidade que *Wayne* queria. Enquanto isso, no quartel general de *Gambol* dois bandidos afirmam que mataram o *Coringa* e o trazem num saco preto, que se aproveitando do momento em que todos estavam distraídos, se levanta, coloca a faca na boca de *Gambol* e o mata.

Levando seu novo *Batsuit*, *Wayne* viaja para Hong Kong, lá encontra *Lucius* que lhe dá um dispositivo sonar que rastreia os sinais de celular e os transforma em imagens. A visita pessoal de *Lucius Fox* tinha o propósito de cancelamento das negociações devido a acusações de envolvimento com a máfia de Gotham que a empresa de *Lau* vinha sofrendo, porém à noite,

Batman invade o prédio e sequestra *Lau*, devolvendo-o para o *Tenente Gordon*, seguindo assim o plano de legalmente conseguir prender todos os envolvidos no crime organizado.

Em Gotham, *Lau* faz um trato e dá os nomes de seus clientes para *Harvey* e *Rachel*, que também é promotora, após isso, os chefões do crime organizado ficam presos por um tempo e todos concordam em pagar a parte exigida pelo *Coringa* e deixá-lo prosseguir com seu plano de matar o *Batman*. O *Coringa* invade a transmissão de TV do jornal de Gotham mata um impostor do *Batman* e avisa que se *Batman* não se entregar, pessoas inocentes irão morrer. Além disso, pistas de suas próximas vítimas são encontradas em uma carta de baralho: comissário *Loeb*, juíza *Surillo* e *Harvey Dent*. Para tentar impedir a ação, o tenente *Gordon* tenta tomar as providências para que o *Coringa* não consiga executar seus planos, porém uma bomba é colocada no carro da juíza *Surillo* e, com *Gordon* presente o comissário *Loeb* é envenenado após tomar sua bebida favorita.

Enquanto isso, em uma festa de arrecadação de fundos de *Bruce Wayne*, em um lugar um pouco afastado *Harvey* pede *Rachel* em casamento, porém no momento em que *Rachel* tenta explicar sua decisão, *Bruce* deixa *Harvey* inconsciente e o tranca em uma sala de segurança no momento exato em que o *Coringa* invade a festa. Após perceber a ausência de *Harvey*, *Coringa* começa a ameaçar *Rachel*, porém é interrompido por *Batman* e os dois têm o primeiro confronto direto. A luta termina quando o *Coringa* joga *Rachel* de cima do prédio e *Batman* pula para salvá-la.

No dia seguinte no funeral do antigo comissário, o *Coringa* e seus homens disfarçados como policiais atiram no prefeito *Garcia*, porém *Gordon* percebe e pula na frente, salvando a vida do prefeito e é atingido no peito. Movido pela raiva, *Dent* consegue capturar um dos bandidos da gangue de *Coringa* e começa a interrogá-lo, porém é interrompido por *Batman* que diz para *Harvey* que vai se entregar no dia seguinte, para evitar mais mortes. No dia seguinte, na coletiva de imprensa após esforços mal sucedidos de tentar convencer os presentes que *Batman* representava mais que um vigilante, segundos antes de *Bruce Wayne* se entregar, *Dent* publicamente admite que é *Batman* como plano para fazer o *Coringa* sair de seu esconderijo. Desapontada com a não interferência de *Bruce*, *Rachel* dá a *Alfred* uma carta que continha sua despedida definitiva ao romance com *Bruce Wayne*.

No caminho da cadeia, o comboio no qual *Harvey Dent* estava é perseguido por uma carreta que pertencia ao *Coringa* e após várias tentativas de destruir a blindagem do carro, no momento em que o carro forte iria ser destruído *Batman* aparece em seu *Batmóvel* impedindo a explosão, porém seu veículo fica severamente danificado. Devido à impossibilidade de continuar com o *Batmóvel*, *Batman* transforma as partes remanescentes em um novo meio de transporte, o *Batpod* (espécie de motocicleta que se desprende do eixo dianteiro do carro antigo).

Batman finalmente consegue parar o *Coringa*, prendendo cabos no chão e virando a carreta de cabeça pra baixo. Após ir em direção ao acidente com o *Coringa* implorando para que o atingisse, *Batman* força o seu próprio acidente, devido ao seu princípio básico de nunca tirar uma vida, e cai inconsciente no chão, no momento em que começa a tirar sua máscara o *Coringa* é interrompido por *Gordon*, que tinha fingido sua própria morte, e é preso.

Dent é aplaudido pela imprensa pelo seu ato de bravura e é levado para sua casa pelo detetive *Wuertz*. *Gordon* é promovido a comissário pelo prefeito *Garcia* pelos seus esforços na prisão do *Coringa*. Porém corre a notícia que *Harvey* não havia chegado a sua casa e estava desaparecido. Quando, em interrogatório, *Gordon* pergunta onde estaria *Harvey*, o *Coringa* menciona que os homens de confiança de *Gordon* na verdade estariam corrompidos por *Sal Maroni* (Chefe da família *Falcone*). *Gordon* calmamente sai da sala e deixa *Coringa* com *Batman*. *Batman* usa toda sua força bruta para tentar descobrir onde *Harvey* e *Rachel* estão, porém o *Coringa* revela intencionalmente que os dois estão em lugares separados da cidade, e que *Batman* e *Gordon* deveriam escolher qual deveria sobreviver. Enquanto isso, os dois são mostrados amarrados a uma cadeira em um lugar cercado de galões de gasolina e um detonador avisando o tempo que ainda sobrava. Além disso, um rádio colocado consegue colocar os dois em comunicação, como tentativa de escapar, *Dent* consegue cair no chão, porém derruba também um galão de gasolina, o que deixa o lado esquerdo de seu rosto completamente encharcado. Enquanto isso, minutos antes da explosão *Rachel*, sabendo do destino trágico da situação, diz sim ao pedido de casamento de *Harvey*, antes negado por ela.

Batman vai para o lugar em que estava *Rachel* e *Gordon* para o lugar que *Harvey* estaria, porém o *Coringa* troca os endereços e *Batman* chega a tempo de salvar *Harvey*. A explosão ainda

os atinge mesmo fora do prédio, o que deixa o lado esquerdo do corpo de *Harvey* completamente queimado. *Gordon* não consegue chegar a tempo de salvar *Rachel*, que morre na explosão.

De volta à prisão, *Coringa* consegue provocar um policial a atacá-lo e nesse momento o torna refém. Então, com uma bomba acionada por uma ligação de telefone colocada no estomago de um de seus capangas, *Coringa* consegue escapar da prisão com *Lau*.

No momento em que *Alfred* iria entregar a carta de *Rachel* a *Bruce*, desolado pela perda de *Rachel* e de quase não conseguir salvar *Harvey*, diz para *Alfred* que *Rachel* iria esperar por ele e os dois viveriam juntos. Com pena do que a carta poderia causar, *Afred* decide que ainda não era a hora de *Bruce* saber da verdade.

Harvey acorda no hospital e se encontra em um estado de loucura causada pela perda de *Rachel*. Em uma visita a seu leito de hospital, *Gordon* se sente culpado e também curioso porque *Harvey* não aceitou nenhum tipo de medicamento ou cirurgia, *Harvey* lembra *Gordon* que os policiais tinham um nome para ele (*Harvey Duas Caras*) e que agora não iria esconder quem ele era.

Em uma nova declaração para a TV, *Coringa* diz que não importa mais matar em o *Batman* e se o funcionário das empresas *Wayne*, *Coleman Reese*, que supostamente sabe a identidade secreta do *Batman*, não for morto em 60 minutos um hospital será explodido. Imediatamente todos os hospitais de Gotham começam a ser evacuados. Nesse momento, *Coringa* se disfarça de enfermeira e vai visitar *Harvey* no hospital. *Dent* é convencido pelo *Coringa* de que, na verdade, a culpa da morte de *Rachel* é dos policiais corruptos de Gotham além de *Gordon*, *Batman* e da máfia. *Harvey Dent* resolve que o destino de *Coringa* seria decidido na sua moeda da sorte. O *Coringa* acaba por sair do hospital e deixa *Dent* escapar, que passa a carregar o nome de *Duas Caras*.

Duas Caras confronta pessoalmente todos os responsáveis pela morte de *Rachel*, decidindo no jogo de cara ou coroa o destino de cada um, enquanto isso, o *Coringa* queima sua metade do pagamento com *Lau*, dizendo que o dinheiro parecia ser a única coisa importante para os criminosos de Gotham e que iria dar à cidade criminosos com mais classe. Em seu último pronunciamento na TV, *Coringa* diz que ao cair da noite, a cidade iria obedecer às suas regras e

quem não concordasse poderia deixá-la, mas que em todas as pontes e túneis de Gotham bombas estariam implantadas. Contudo, duas barcas conseguem ir para a baía de Gotham, uma contendo todos os prisioneiros e uma outra, alguns cidadãos de bem da cidade.

Nas empresas Wayne, Fox descobre que Bruce expandiu seu conceito de sonar para toda a cidade, sendo esta a única maneira de descobrir e prender o *Coringa*. Fox concorda em ajudar Bruce nessa última missão, mas que não mais trabalharia lá enquanto esse dispositivo existisse.

Enquanto isso, nas barcas, descobre-se que o Coringa implantou bombas e deu às pessoas que estavam dentro o detonador do outro barco. Para salvar suas vidas, os prisioneiros ou os cidadãos de Gotham, deveriam escolher se explodiriam ou não o outro barco com a promessa de serem salvos ao fazer isso, porém se ninguém explodisse a outra barca, quando o relógio marcasse meia noite, as duas barcas seriam explodidas por ele próprio. *Batman* consegue rastrear o *Coringa* em um prédio inacabado que continha reféns e capangas cercado-os, porém novamente os papéis estão trocados, os bandidos estavam disfarçados de reféns e os reféns, por sua vez, foram fantasiados de bandidos com armas de brinquedo amarradas às suas mãos, facilitando assim uma operação completamente errada da SWAT. Para evitar que pessoas inocentes morressem, Batman confronta e vence a equipe da SWAT salvando os verdadeiros reféns. No último andar, *Batman* e *Coringa* têm o seu confronto final, que começa com o *Coringa* soltando dois cães de briga no *Batman*, ainda caído no chão o *Coringa* consegue, com uma barra de ferro, bater em sua cabeça, danificando temporariamente sua visão de sonar. Se aproveitando da chegada da meia-noite, o *Coringa* prende *Batman* entre uma coluna e o obriga a assistir o final de seu “experimento social”, porém nada acontece e nenhuma das barcas explode, mostrando que ainda existia bondade em todos os cidadãos de Gotham. Coringa se vê sozinho e quando tenta pegar o detonador para explodir as duas barcas, Batman aponta seus espinhos de aço de sua armadura e consegue além de desequilibrar o *Coringa* tirar o detonador de sua mão, *Batman* o joga de cima do arranha-céu inacabado, porém novamente se recusa a matá-lo e consegue, com sua arma de grampos, prender seu pé evitando sua morte. Depois desse fato, o *Coringa* percebe que *Batman* é realmente incorruptível e também reconhece que não iria disputar a alma de Gotham e uma batalha física com o Cavaleiro das Trevas, e como seu último “às na manga” conta a *Batman* que rebaixou o Cavaleiro Branco (antigo apelido de *Harvey Dent*) ao nível dos dois.

Harvey força a detetive *Ramirez*, que a mando do *Coringa* levou *Rachel* para o lugar de sua morte, a pegar a família de *Gordon* e levá-la ao mesmo lugar, em seguida liga para *Gordon* dizendo a situação e o que ele deveria fazer para salvar sua família. Quando *Gordon* chega ao local é atingido por um golpe de *Harvey*, que se enfurece ao saber que a polícia havia cercado o prédio. Como punição, *Harvey* pega o filho de *Gordon* e sob a mira de seu revólver começa seu julgamento pessoal. *Batman* chega à cena e encontra *Harvey* dizendo que havia perdido tudo e que a única forma de haver justiça no mundo residia no acaso e que lançaria sua moeda, dando chances de 50 por cento para qualquer um. *Duas Caras* tira sua moeda e após o resultado (cara queimada) atira em *Batman*, que cai no chão, tira a sorte de novo para seu próprio destino (cara normal), porém quando vai tirar a moeda para decidir o destino do filho de *Gordon* é agarrado por *Batman* (que devido a proteção anti balas de sua armadura sobrevive) e todos caem de um andar do prédio destruído, *Duas Caras* quebra seu pescoço na queda e *Batman* consegue salvar o filho de *Gordon* que também havia caído do alto do prédio.

Ao descer rapidamente para verificar o destino dos dois, *Gordon* é interrompido por *Batman*, que mesmo debilitado o impede de chamar os reforços. Embora *Gordon* saiba que *Batman* foi o herói de todos, inclusive de sua família, *Batman* o convence a não manchar a reputação do Cavaleiro Branco de Gotham (o lado bom de *Harvey*) dizendo que assumiria todos os crimes que *Harvey* cometeu, caso contrário, o *Coringa* teria vencido. Em seguida, vemos *Alfred* queimar a carta que *Rachel* havia escrito a *Bruce*, pois, assim como seu discurso aponta, *algumas pessoas merecem mais que a verdade, algumas pessoas merecem ter sua fé recompensada*. No momento seguinte, vemos *Lucius Fox* digitar seu nome no computador, que vigiava todos os cidadãos de Gotham, que entra em processo de autodestruição. De volta ao *Batman*, ele menciona uma frase dita por *Harvey* que ilustra perfeitamente a situação de todos que lutavam contra o crime: “*Ou você morre herói, ou vive o suficiente para se tornar o vilão*”. *Batman*, também diz a *Gordon* que sabe que todos irão caçá-lo, mas é esse o ponto de sua existência, ele pode ser mais que um herói, ele pode fazer a escolha que ninguém faria: a certa.

O filme termina com o filho de *Gordon* tentando entender porque o *Batman* estava fugindo, sendo que ele havia salvado todos das barcas, a vida de sua família e finalmente prendido o *Coringa*. *Gordon* diz para o filho que estão perseguindo o *Batman* porque ele é o herói que Gotham merece, mas não é o que ela precisa agora, então todos vão caçá-lo porque ele

aguenta, ele não é um herói, mas sim um guardião silencioso, um protetor zeloso, o **Cavaleiro das Trevas**.

3.3.2 – Direção de Arte

The Dark Knight continua o universo realista inaugurado por *Batman Begins* (2005). *Dark Knight* dá a chance para os diretores de arte e envolvidos na produção de explorar os novos aspectos e designs possíveis para a nova jornada do Cavaleiro das Trevas. Todos os elementos no filme presam pelo realismo, desde a icônica armadura de Batman, as cicatrizes no rosto do Coringa e até o clássico *Batmóvel* é reinventado ganhando ares de tanque e assim se adapta a qualquer terreno (Conhecido como o Tumbler).

Gotham se renova ao utilizar locações reais aproveitando a sofisticada arquitetura de Chicago invés de se limitar à comodidade dos estúdios feita nas edições anteriores de Batman. No livro *The Dark Knight – featuring Production Art and Full Shooting Script* de **Craig Byrne** o diretor Christopher Nolan conta:

“Muito foi Feito em Chicago porque eu quis usar locações reais. Nós queríamos sair por aí e aprofundar mais ainda na direção de uma cidade genuína. Fazer parecer uma convincente cidade Americana. Ao usar locações reais e filmar em ruas reais leva-se o filme a uma escala impossível de se atingir em estúdio. Chicago possui uma arquitetura linda e se encaixa perfeitamente em Gotham” (BYRNE, 2008, p59)

Ao contrário do filme anterior, o conceito principal de Nolan era utilizar o mínimo de gravações feitas em estúdio, sobre isso ele afirma:

“Nós Chegamos à conclusão que deveríamos fazer o mínimo possível de trabalho em estúdio. Para “Batman Begins” muito de Gotham foi criada dentro de um hangar abandonado. No filme, *The Dark Knight*, locações reais foram usadas. Até mesmo cenas internas foram filmadas em grandes edifícios de Chicago” (BYRNE, 2008, p 59)

Sobre Batman, a primeira tarefa incumbida aos diretores de arte foi a de fazer uma nova versão do *Batsuit*, a figurinista Lindy Hemming afirma:

“A única coisa que eu não tive a chance de mudar no primeiro filme (*Batman Begins*) foi o *Batsuit*, em parte por minha falta de confiança de mexer em algo que era tão histórico e parte por que sentimos que era a nossa primeira tentativa, então deveríamos respeitar o que foi feito antes, então nossas mudanças no *Batsuit* foram quase mínimas”.

“todos os filmes anteriores tinham uma única peça, que revertia todo o corpo, mas essa lógica parecia bem difícil para mim. Então procuramos por quase de armadura leve que pessoas usam para andar de moto e no exército” (BYRNE, 2008, p 9 e 11)

Outro ponto chave para a reinvenção do *Batsuit* é trazer a flexibilidade e o conforto para o ator Christian Bale, porém mantendo a silhueta clássica do personagem:

“Existia toda uma estrutura de borracha nas armaduras anteriores que era tão desconfortável para o ator que suava muito e nem conseguia se sentar adequadamente, então nós a refizemos com um ar moderno, mais como um equipamento invés de um grande pedaço de borracha [...] porém, o mais importante de tudo era manter a silhueta, para que você olhe para ele no escuro e pense: “É o Batman” (BYRNE, 2008, p11)

Um dos principais defeitos das armaduras anteriores, também era a ausência de movimentos no pescoço, sobre isso Hemming afirma:

“*Batman* precisa de proteção, mas Chris (Nolan) quis trazer isso em sua flexibilidade, então decidimos que pedaços de metal iriam ser acoplados a uma proteção de titânio, o que dá muito mais movimento.” (BYRNE, 2008, p 11)

Já a solução para a imobilidade do pescoço foi simples, dividindo em duas partes a proteção do pescoço, possibilitando assim seu movimento. Embora vários acessórios tenham mudado, a capa permaneceu a mesma do filme anterior, pois tinha dispositivos que regulavam seu tamanho, podendo se retrair enquanto o personagem lutava, mas também ficava enorme, possibilitando a distração de seus oponentes.

Outro veículo introduzido foi o *Batpod*, motocicleta derivada do *Batmóvel*, sobre esse novo meio de transporte Christopher Nolan afirma:

“O que nós fizemos na história é mostrar esse desenvolvimento e como ele se torna mais e *Hi-tech* e expansível, porém em um jeito crível, numa plataforma possível de se acontecer no mundo real, o que eu adoro no Batman e quis trazer para esses filmes é que essas coisas são realmente possíveis. Ele não tem nenhum superpoder, exceto sua extraordinária riqueza” (BYRNE, 2008, p22)

Por mais que Batman precisasse de um veículo mais ágil, o *Batpod* deveria pertencer à mesma família do *Batmóvel*, não sendo apenas uma motocicleta grande e rápida, o diretor de arte Nathan Crowley pontua:

“A tarefa era construir algo que pudesse ir muito rápido, fazer curvas acentuadas e também ter um design funcional e possível para ser construída em tamanho real” (BYRNE, 2008, p 27)

Abaixo imagens novo design para a armadura do Batman, do *Batmóvel* e do *Batpod*:



Figura 21 – Novo Batsuit.

Disponível em: [http://batman.wikia.com/wiki/Batsuit_\(Nolan_Films\)](http://batman.wikia.com/wiki/Batsuit_(Nolan_Films))



Figura 22 – Batmóvel.

Disponível em: <http://carsensation.blogspot.com.br/2012/04/batmobile-tumbler-blueprints-and.html>



Figura 23 – Batpod.

Disponível em: <http://batman.wikia.com/wiki/File:BatPod.jpg>

Christopher Nolan, junto com o maquiador John Cagnole Jr, iniciou uma busca por uma maquiagem realista para o personagem Coringa. Além da maquiagem, as cicatrizes no rosto também deveriam seguir o mesmo conceito. Para isso, os maquiadores Robb King e Connor O’Sullivan pesquisaram todos os tipos de cicatrizes em diários médicos para garantir a aparência mutilada do personagem. O maquiador Robb King afirma:

“Você tem um personagem com uma história, que foi terrivelmente danificado e está realmente tentando sobrepor essa cicatriz com uma maquiagem [...] você vê o dano na pele com sua cicatriz principal. Foi realmente importante criar um visual que não parecia totalmente cômico” (BYRNE, 2008, p35)

Sobre a escolha de Heath Ledger para viver o personagem Coringa, Christopher Nolan conta:

“A qualidade principal era ser destemido. Eu estava procurando um ator que não tinha medo de comparações com outros atores que viveram esse personagem, não ter medo de pegar esse papel e dar um novo e forte ponto de vista foi fundamental e Heath tinha todas essas qualidades” (BYRNE, 2008, p35)

Como resultado final, a maquiagem tomou proporções assustadoras, sobre o aspecto perturbador do rosto do personagem, Connor O’Sullivan menciona: “*O visual assustador de sua maquiagem foi pensado para dar uma aparência de sorriso, mas também de um personagem que está enlouquecendo, de certo modo*” Robert King aponta:

“Existem muitas coisas que o Coringa faz no filme. Nem todas são boas, nem prazerosas, mas todas são feitas em nome do personagem. O Coringa é um personagem muito poderoso porque possui muitas pessoas sob seu controle. As pessoas tem medo dele, na verdade”. (BYRNE, 2008, p. 36)

Para o figurino, Lindy Hemming conta que muitas de suas pesquisas foram baseadas em tons de roxo para o terno do personagem, além de maquiagens de palhaços que derretiam conforme o uso prolongado, porém, quando o diretor Nolan lhe mostrou o quadro *Screaming Pope* de **Francis Bacon**, o visual começou a fazer sentido. Além disso, a influência do estilo *Punk* e de bandas como *Sex Pistols* foi crucial na abordagem do personagem.

“Existe uma combinação que as pessoas usam agora, que é moderno e retrô ao mesmo tempo. Com uma espécie de sentimento desleixado. Eu também tenho certeza que nos Sex Pistols Jonhny Rotten fez isso. Ele sempre estava vestido em ternos muito bem cortados, mas com cores terríveis” (BYRNE, 2008, p. 40)

O diretor de arte Nathan Crowley menciona a influência do personagem **Alex** do filme *A Laranja Mecânica*:

“Eu não me preocupo se o visual ficar diferente dos quadrinhos ou dos filmes anteriores, é apenas diferente, tem muito mais realismo nele, o que acho que fica mais perturbador. Também é realmente interessante olhar a influência do anarquismo presente em *Laranja Mecânica*, era realmente o caminho perfeito” (BYRNE, 2008,p.40)

Abaixo imagens do quadro *Screaming Pope* de Francis Bacon e do visual final do personagem Coringa:



Figura 24 – *Screaming Pope* (1953), por Francis Bacon.

Disponível em: <http://www.telegraph.co.uk/culture/art/artsales/9570158/Francis-Bacon-Screaming-Pope-painting-to-fetch-15-million.html>



Figura 25 – Coringa de Heath Ledger.

Disponível em: http://fc00.deviantart.net/fs71/f/2012/208/f/a/joker_painting_by_scampicrevette-d58soyl.jpg

3.3.3 – O Compositor

Hans Florian Zimmer nasceu em Frankfurt no dia 12 de setembro de 1957 e assim como Danny Elfman, se dedicou a aprender música de forma autodidata. Seu sucesso veio logo no fim dos anos 70, tocando teclado e sintetizadores para a banda The Buggles. O grupo ficou famoso pela canção “Video Killed The Radio Star”, que foi um hit global e o primeiro videoclipe a estreiar o canal MTV no dia 1 de agosto de 1981. Se o feito inspirou uma geração de grupos pop a criarem mini-histórias para suas músicas, para Hans abriu uma nova possibilidade que o levou a se aventurar a compor trilha sonora para diversos filmes.

Seu primeiro filme de sucesso foi *Rain Men*⁴⁵ que rendeu sua primeira indicação para o Oscar na categoria de Melhor Trilha Sonora Original, além de ganhar o premio de Melhor Filme do ano. No ano seguinte compôs a música para o filme *Conduzindo Miss Daisy*⁴⁶ que também faturou o Oscar de Melhor Filme do ano. Os anos 90 firmaram o reconhecimento do trabalho e o sucesso de Hans Zimmer com o êxito na trilha do filme *O Rei Leão*⁴⁷ dos estúdios Walt Disney. Segundo o site www.imdb.com⁴⁸ esse trabalho lhe rendeu seu primeiro Oscar pela Melhor Trilha Sonora, um globo de ouro, uma premiação do *American Music Award*, um *Tony* e dois Grammys. O CD contendo a trilha sonora do filme, além de músicas cantadas por Elton John, vendeu mais de 15 milhões de cópias no mundo inteiro. Seu trabalho se estende em filmes como *Gladiator*⁴⁹, *Pearl Harbor*⁵⁰ e *Piratas do Caribe*⁵¹. Ao contrário da maioria dos compositores, Hans não conduz a orquestra em suas composições e é extremamente relutante quando se trata de fazer apresentações ao vivo.

Entusiasta das vantagens que a tecnologia pode oferecer a todo tipo de músico e pessoa que se dispõe a estudar música, Hans é conhecido por misturar sons de sintetizadores com a orquestra tradicional. No vídeo *IMS Engage 2014: Hans Zimmer In Conversation with Junkie XL*⁵² ele conta sobre sua fixação por tecnologias e sintetizadores:

“Eu sempre tento me cercar de pessoas que podem conversar toda hora sobre sintetizadores, osciladores, filtros e coisas do tipo e eu poderia falar sobre isso o dia e a noite inteira e eu fiz isso por quase 30 anos e ainda não fiquei entediado sobre esse tipo de conversa. Eu adoro conversar com pessoas que estão constantemente pesquisando”.

Sobre a inserção de elementos eletrônicos combinados à orquestra Hans afirma:

“Estamos vivendo uma era muito interessante na música onde as possibilidades estão se abrindo de uma maneira enorme, eu me lembro de quando ouvi pela primeira vez a trilha

⁴⁵ Rain Men (E.U.A – 1988) de Barry Levinson

⁴⁶ Driving Miss Daisy (E.U.A – 1989) de Bruce Beresford

⁴⁷ Lion King (E.U.A – 1994) de Roger Allers, Rob Minkoff

⁴⁸ Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0001877/bio> acessado dia 20 de junho de 2014

⁴⁹ Gladiator (E.U.A – 2000) dirigido por Ridley Scott

⁵⁰ Pearl Harbor (E.U.A -2001) Michael Bay

⁵¹ Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (E.U.A – 2003) Dirigido por Gore Verbinski.

⁵² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8rXnbsTOTQ#t=1423> acessado dia 20 de junho de 2014

sonora de O Expresso da Meia Noite composta por Giorgio Moroder, eu pensei: existe realmente uma outra voz, um outro jeito de se fazer trilha sonora além da clássica orquestra. Agora estamos constantemente adicionando eletrônicos à orquestra porque, honestamente é só mais um instrumento, e considerando a evolução tecnológica dos últimos anos nós estamos forçando a orquestra a evoluir junto, descobrindo novos jeitos de gravar e tudo mais”.

Além disso, sobre a função da música eletrônica na composição de trilhas, Hans afirma as vantagens que o caráter abstrato do uso de sintetizadores pode atingir:

“A música eletrônica te leva a um lugar único, a uma linguagem abstrata, se você for parar pra pensar, não é função da trilha sonora no cinema te dizer o que os atores estão fazendo ou o que as imagens representam e sim te dar uma espécie de subtexto, por isso, quanto mais abstrato eu possa ser com a minha música, melhor. Assim consigo me distanciar de velhos clichês da música de cinema como violinos em temas de amor”.

Sobre a função da música no filme e o distanciamento de seus possíveis clichês Zimmer é categórico:

”Eu me lembro de uma conversa com um diretor não muito tempo atrás e ele me explicava uma cena que deveria musicar: ‘a cena é uma menina andando na chuva chorando, porque ela acabou de terminar com seu namorado’ e conforme ele foi me explicando eu tive falar para ele, ‘você já parou para pensar quantas vezes eu já musiquei uma cena dessas em toda a minha vida?’ o ponto principal é observar como os diretores continuam filmando as mesmas cenas e cabe à música apresentar ao público uma visão nova”.

O início da parceria com o diretor Christopher Nolan se deu no filme *Batman Begins* (2005), Hans conta em entrevista ao site www.empireonline.com⁵³:

“Chris me ligou, e eu me lembro de ter gostado muito dele, mas achava que Batman era uma tarefa quase impossível. Eu queria muito trabalhar com Chris Nolan, mas não estava certo se queria ser parte dessa reinvenção do Batman. Era algo com muito peso.

⁵³ Disponível em <http://www.empireonline.com/interviews/interview.asp?IID=1532> acessado dia 20 de junho de 2014

Eu achei que Danny Elfman tinha feito uma trilha fantástica para o filme de Tim Burton e por um tempo eu não pude pensar em algo diferente daquilo. Outro problema era que eu continuava pensando sobre a dualidade de Bruce Wayne e o Cavaleiro das Trevas. Eu não estava certo sobre como uma pessoa podia lidar com isso.”

Porém após o diretor lhe explicar sobre sua nova abordagem, se pautando na estética realista da história do Homem Morcego, Hans não teve dúvidas sobre fazer parte do time. Para ajudá-lo, o compositor James Newton Howard também compôs temas e participou do processo de produção da trilha sonora.

Após o sucesso de *Batman Begins* (2005), Hans Zimmer voltou a colaborar com Nolan no filme escolhido para a análise deste trabalho *The Dark Knight* (2008), no filme *Inception* (2010), no encerramento da trilogia do Batman em *Dark Knight Rises* (2012) e atualmente o filme *Interstellar* está previsto para estrear em novembro de 2014.

Sobre seu estilo de composição, o diretor Christopher Nolan comenta o papel da trilha sonora em seus filmes no vídeo *Hans Zimmer - Making Of Inception Soundtrack*⁵⁴:

”Eu sempre gostei de trabalhar com compositores como Hans em particular, de forma que ele tenha liberdade aparte da imagem e se inspire nela. Eu prefiro que ele escreva livremente, não tentando fazer cortes e apertando pedaços para a edição final. Eu quero ouvir onde sua imaginação vai e qual a sua interpretação do roteiro e baseado nisso nós começamos a achar pontos de sincronização entre as imagens e a música escrita.”

Sobre o estilo de composição de Zimmer, Nolan aponta:

“Hans é um compositor minimalista com o senso de produção máximo, seu trabalho é incrivelmente feito de partes pequenas, mas o jeito que ele as grava e as produz atinge escalas colossais, com um movimento e força impressionante.”

⁵⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=W1Flv7rFbv4> Acessado dia 20 de junho de 2014.

3.3.4 – Análise Musical

I – Tema Batman

Na entrevista *Hans Zimmer On Scoring Batman*⁵⁵, Hans conta sobre a procura para o novo tema do Batman:

“... Eu continuei pensando e conversando com Chris sobre o que eu achava do personagem Batman. Se deveria existir alguma espécie de arco dramático, era que ele vê seus pais serem mortos - que é o momento decisivo de sua vida - e se sente culpado por isso. O tema é basicamente duas notas: nunca está concluído, porque ele nunca supera essa situação. Eu passei três semanas removendo notas do tema principal de Batman até chegar nessas duas notas.”

Após atingir esse tema minimalista Hans explica:

“Minhas conversas com Chris eram sobre o personagem que tinha emoções reais e problemas reais [...] De certa forma, é mais próximo dos quadrinhos do que quase todos os outros filmes inspirados neles. O filme é baseado em uma realidade psicológica, Chris sabe realmente lidar com a psique de seus personagens e não tem medo de explorar esse lado obscuro sem torná-lo caricato.”

Abaixo a transcrição do *Leitmotiv* do personagem Batman:

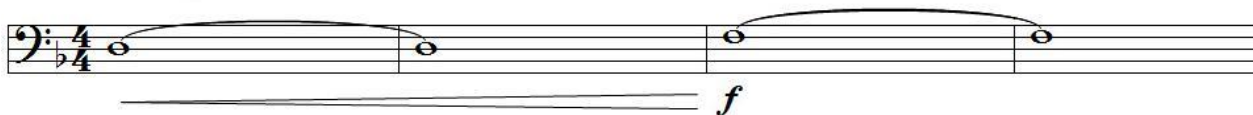


Figura 26 – Tema Batman por Hans Zimmer.

Como visto acima, o tema do Batman, composto por Hans Zimmer consiste nas notas Ré e Fá. Normalmente esse *leitmotiv* é executado pela sessão de metais da orquestra e o *crescendo* enfatiza o sentimento heroico do personagem. Como uma base para essa melodia, Hans Zimmer constrói em *Batman Begins* um *Ostinato* executado pelas Cordas repetindo as mesmas notas Ré e Fá:

⁵⁵ Disponível em <http://www.empireonline.com/interviews/interview.asp?IID=1532> Acessado dia 20 de junho 2014.

Hans Zimmer também estende em duas variações criadas no tema principal do Batman para *The Dark Knight*, que consiste nas notas Ré e Fá:

a -Variação Heroica:



Figura 30 – Variação heroica do tema do Batman por Hans Zimmer.

A variação do tema consiste em, após ouvirmos o mesmo *crescendo* do tema original, a nota Fá ser acompanhada de um acorde maior (Si Bemol). Na maioria das vezes em que esta variação do tema é apresentada, temos momentos de êxito do herói. Podemos ouvir a versão heroica desse tema nos segundos 0:39 da faixa *Agressive Expantion* do CD *The Dark Knight Soundtrack*.

b - Variação Conturbada:



Figura 31 – Variação conturbada do tema do Batman por Hans Zimmer

Nesta nova possibilidade do tema, a nota Dó Sustenido é adicionada ao Fá. O que causa certa estranheza ao ouvinte, pois se trata de um intervalo que não é constantemente utilizado. Na maioria das vezes em que Hans Zimmer utiliza essa variação é para demonstrar o risco de perigo iminente do personagem ou da situação.

II – Tema Coringa

Sobre o tema do personagem Coringa, Christopher Nolan afirma no vídeo *The Dark Knight Soundtrack*⁵⁶:

“O ponto de partida da nova música do Dark Knight foi descobrir qual era o som do Coringa, Isso é algo que eu sempre conversei desde o início, eu mandava pedaços e tomadas do que Heath (Ledger) estava fazendo para ele (Hans Zimmer) para dar esse sentimento que eu procurava.”

Hans Zimmer também conta sobre suas preocupações em fazer a música do arqui-inimigo do Homem Morcego:

“Eu não queria escrever uma música para um Blockbuster de verão, feliz e indulgente, eu queria algo verdadeiramente provocativo que as pessoas pudessem realmente odiar, eu fiz decisão consciente de ir até o limite, esse foi meu primeiro passo, e o melhor de trabalhar com Chris é que quando eu acho estou indo longe demais, ele me empurra um pouco mais.”.

Hans Zimmer começou a procurar para este personagem um som que refletisse, além de sua filosofia anárquica, seu estado mental:

“Eu estava tentando me desfazer do estigma de que o Coringa era o cara mau ou vilão, e surgir com uma **nova abordagem do personagem**, eu peguei a ideia de **anarquia**... alguém que segue essa filosofia e que é completamente destemido e assim eu pensei: E se eu pudesse definir um personagem com apenas uma nota? Na verdade são duas, que se fundem lindamente uma à outra, como se fosse uma corda que se aperta mas nunca se rompe. Foi importante também, que o músico que interpretou esse tema no violoncelo praticamente atuasse junto e incorporasse a filosofia do personagem pra que a música realmente funcionasse.”

⁵⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=paDjf2V4nZA> Acessado dia 20 de junho de 2014.

Seguindo seu estilo minimalista, Zimmer procurou em inúmeros lugares onde estaria o som do Coringa, sobre sua busca Christopher Nolan afirma:

“Ele conversou comigo sobre a natureza do som que ele estava procurando, essa ideia de lâminas, cordas... essa ideia de tensão extraordinária, que crescia e se intensificava. Também tinha a influência do Punk que Heath absorveu na percepção do personagem e era algo que podia ser sentido na sua atuação e também sem ficar Punk demais ou Rock’n’Roll demais e destoasse do resto da trilha. Hans fez vários experimentos, gravou vários sons dele tocando e eu pedi para ouvir demos do que ele estava fazendo desde o início, então ele me deu esse arquivo de várias possibilidades de sons completamente insanos e eu os escutei arduamente no vôo de Londres para Hong Kong onde terminaríamos as gravações. E eu gastei quase o vôo inteiro para ouvir todos esses experimentos malucos que ele vinha fazendo com lâminas, marteladas nas cordas do piano, violino e violoncelo além de batidas de pontas de lápis nas mesas e no chão. Na verdade foi uma experiência bem desagradável ter que ouvir a todas essas experimentações e no final das contas era uma série de sons inconsistentes e eu não conseguia entender exatamente onde ele queria chegar com tudo aquilo. Eu tive que ligar para ele e dizer que não tinha muita ideia de onde estava o som do coringa, mas que mesmo assim podia senti-lo em todas as gravações e que cabia a ele refiná-lo e fazê-lo caber no filme”.

Hans Zimmer comenta sobre a associação rápida que buscava em seu tema:

“Eu estava tentando chegar ao aspecto mais minimalista e que pudesse expressar exatamente o que eu queria dizer. Então, se você escuta um pedaço, um segundo desse tema você sabe que o Coringa esta tramando algo.”

Observamos também, que o tema do Coringa vai de encontro ao tema do Batman, assim como suas filosofias e maneiras de enxergar o mundo se opõem, é função dos temas representar valores como ordem e determinação tendo o embate com uma pessoa completamente destemida e anárquica em metáforas. Além de anunciar a sua presença nas telas, a música composta por Zimmer também indica quando o personagem está no controle da situação, como na cena das barcas.

III - Tema Harvey Dent

Na luta entre Batman e Coringa por Gotham, o promotor público Harvey Dent tenta fazer justiça valendo-se de métodos legais para isso, o tema feito por James Newton Howard se difere bastante do minimalismo proposto por Zimmer nos temas de Batman e Coringa contendo um tema com seis notas, que são executadas ou pelo piano ou pelas cordas da orquestra. Abaixo o tema de Harvey Dent:



Figura 32 – Tema de Harvey Dent por James Newton Howard.

Conforme Harvey passa por sua transformação e vira Duas-Caras, o tema que antes era tocado ou no piano ou na sessão de cordas da orquestra agora é interpretado pelos metais em uma oitava mais grave, simbolizando a queda moral e a dualidade do personagem.

Segue abaixo uma tabela com os principais momentos da trilha sonora demarcando os minutos no filme:

Batman - The Dark Knight (2008)	
Trilha Sonora Original por Hans Zimmer e James Newton Howard	
1:03	Logo no primeiro frame do filme, escutamos o tema do Coringa. Acompanhado de um pulso rítmico executado por instrumentos de percussão que lembram um barulho de um relógio. A música no início da cena do roubo do banco segue a estrutura do <i>ostinato</i> adicionando tensão a cada segundo da cena.
1:35	Novamente as duas notas destoantes que representam o tema do personagem coringa é tocado. Esse tema tem a função de anunciar ao espectador que esse ladrão não é um ladrão comum da gangue, mas alguém com intenções diferentes.
1:41	Em seguida, quando o furgão para na rua, o tema cessa abruptamente, seguido de um novo pulso de sintetizadores.
1:50	O efeito sonoro dá a vertiginosa ideia de altura no prédio. Enfatiza e aponta para o

	público o perigo da manobra dos bandidos.
4:36	Novamente, o tema do Coringa é reprisado de forma <i>inaudível</i> (Ver o conceito de música inaudível por Claudia Gorbman na página 12 deste trabalho). Aqui ele aponta novamente que o ladrão é mais que apenas um mascarado.
5:55	O ladrão finalmente retira sua máscara. A música cresce na mixagem do filme e anuncia que ele é na verdade o Coringa.
6:46	O <i>ostinato</i> tocado pelos violinos, além dos tons graves dados pela região das cordas mostra a paisagem de Gotham à noite.
8:26	<i>Glissando</i> executado pela orquestra anuncia a silhueta de alguém que pode ser o Batman.
8:31	Pulsos rítmicos altos anunciam outros mascarados que também podem ser Batman.
9:19	Aqui temos a primeira nota do Tema anunciando o verdadeiro Batman. Imediatamente após sua aparição a música toma outro rumo.
10:00	No momento em que Batman se levanta e espera a van descer os andares do estacionamento o seu Tema é tocado pela primeira vez.
14:11	Tema de Harvey Dent é introduzido pela primeira vez, aqui vemos o personagem ser o herói que Gotham precisa, conseguindo agir dentro da lei para prender criminosos.

20:32	Escutamos no diálogo entre Rachel, Bruce e Harvey de forma quase <i>inaudível</i> o tema de Harvey Dent, simbolizando a sua crença e fé de fazer o bem.
22:16	Tema do Coringa antecede sua presença na reunião dos chefes de máfia.
28:49	Hits altos anunciam a presença do Coringa (e assustam) o público.
28:59	Extremamente <i>inaudível</i> , novamente ouvimos o tema do coringa. Ao passar da cena, este fica mais forte.

29:47	Ao invés de mostrar Gambol sendo cortado pela faca. A música tem a função de fazer o público deduzir o final da cena.
32:54	Ao mostrar Batman em cima de um prédio em Hong Kong seu tema é tocado.
38:30	Tema Harvey Dent é tocado no momento em que seu plano é bem sucedido e Jim Gordon consegue prender os bandidos.
39:54	Novamente somos apresentados ao conceito de música inaudível quando o tema de Harvey Dent enquanto o prefeito explica o perigo que ele pode correr com seu ousado plano dando certo.
40:16	Após a música estar atuando de forma <i>inaudível</i> o Hit da orquestra assusta o público.
49:11	Tema Coringa é tocado acompanhando o sucesso do personagem de invadir a festa de Bruce Wayne.
1:00:55	Nessa cena o tema do Coringa já deixa o público nervoso antecipando sua presença e tornando um mistério sua localização.
1:10:02	O Tema Harvey Dent ilustra sua tentativa de convencer a todos na coletiva de imprensa que Batman deveria responder aos cidadãos de Gotham e não ao Coringa.
1:13:38	Novamente de forma crescente escutamos o tema do Coringa se tornar mais forte a cada segundo que se passa.
1:17:17	No momento em que o <i>Batpod</i> é apresentado pela primeira vez, o tema do personagem Batman ilustra sua entrada.
1:17:43	Notamos aqui a versão conturbada do tema de Batman, apontando uma situação em que o perigo é iminente.
1:20:07	Durante a cena mais impactante do filme, na qual temos a certeza que Batman irá prender o Coringa, surpreendentemente ouvimos o tema do Coringa.
1:20:59	Com a prisão do Coringa por Gordon, o tema de Harvey Dent pontua o sucesso da

	missão.
1:27:18	Tema do Coringa é tocado ao percebermos o seu controle sobre a situação.
2:06:03	No momento em que Batman tenta salvar as vítimas da SWAT o seu tema ganha a versão conturbada, demonstrando o perigo da situação.
2:08:20	Tema do Batman quando ele consegue prender todos os membros da SWAT ganha sua variação heroica.
2:19:22	Novamente, conforme o filme tem suas resoluções de enredo, a variação que mais encaixa para o personagem Batman é a heroica, nessa cena, tem o poder de pontuar o salvamento do filho de Gordon.
2:23:13	Tema Batman acompanhado por tambores tribais, simbolizando o arremate do filme.
2:23:26	No momento final do filme, o tema do Batman, mais do que nunca, é carregado da sua mais impactante variação heroica.

Considerações finais

A inspiração para a escrita do *Som do Morcego* se deu na constatação de que, tanto direção de arte quanto trilha sonora trabalham produzindo correlações entre metáforas pré-estabelecidas pelo diretor e correspondendo em sua arte de forma respectiva. Devemos observar na música de cinema as possibilidades criativas que esta pode exercer num filme. Também a relevância de trabalhos de compositores que, se pautando em fatores extra-musicais, contribuem para potencializar o conteúdo apresentado nas imagens. Outra constatação que fomentou a produção do trabalho em questão foi falta de informação sobre as técnicas e motivações de diretores de arte e compositores, fundamental para quem se dispõe a fazer cinema, música ou apenas procurar compreender um pouco mais sobre essas áreas. Nota-se que por mais que a música acompanhe o cinema desde sua gênese, assim como a direção de arte, existe uma quantidade insatisfatória de livros, artigos e trabalhos disponíveis sobre o assunto.

Para compreender melhor a trilha sonora e o “modelo hollywoodiano”, teorias como: música inaudível e diegética de Claudia Gorbman, além dos métodos de análise de Michael Chion como: casamento forçado, música empática e anempática, assim como o estudo técnicas como o *Leitmotiv* e *Mickeymousing* foram estudadas e discutidas, procurando demonstrar a importância exercida pela trilha sonora em filmes, peças de teatro e até comerciais de TV.

Também, procurou-se entender os conceitos e tarefas básicas de um diretor de arte, além da busca pelo visual de um filme, também é possível compreender a função de outros profissionais importantes como o diretor e diretor de fotografia, as teorias deste capítulo foram pautadas no escritor Vincent LoBrutto.

Porém, para ratificar e compreender esses padrões se fez necessário, no estudo de casos, visitar produções que não apenas validam as teorias de direção de arte e trilha sonora, mas que auxiliam a compreender como uma história pode seguir vertentes destoantes, que levam em conta fatores como a visão do diretor, o ano da produção e por fim o advento de novas tecnologias. A primeira tarefa era compreender a gênese do personagem Batman, que nesse ano fez 75 anos, buscando captar a características de um personagem tão duradouro e presente na cultura pop que

foi alvo de inúmeras interpretações durante os anos. Para compreender melhor a psique do Homem Morcego, uma pesquisa sobre a história do personagem foi feita. Por fim, se desenvolveu com base nas teorias levantadas anteriormente e foi feito um estudo sobre as motivações estéticas da direção de arte e da trilha sonora nos filmes *Batman* (1989) e *The Dark Knight* (2008).

No filme *Batman* (1989), conclui-se que, embora a produção represente um grande avanço ao retratar de forma realista os filmes de super-herói indo em direção oposta aos filmes da época, ainda é possível observar conotações cômicas, apresentando Batman e Coringa como personagens unilaterais baseados na dicotomia entre bem e mal, fato que é ratificado por Anton Furst na página 59 deste trabalho em que para representar uma cidade decadente e a sua influência no personagem a direção de arte tem o papel de “secar” as cores da cidade, deixando-a sem vida, assim como na trilha sonora, Danny Elfman ressalta sua busca por uma música que ressalte o tom sombrio dos personagens. É interessante observar também como que esses dois aspectos analisados no filme estão submetidos à visão do diretor Tim Burton e se fazem presentes tanto nas opções estéticas de Anton Furst quanto no trabalho de Danny Elfman ao criar metáforas artísticas que representam os personagens.

Já no filme *The Dark Knight* a voz do diretor Christopher Nolan se faz mais presente ainda ao observar seu envolvimento em todas as áreas do filme de maneira profunda. Observa-se a mudança do tom psicológico do filme, abordando questões nunca antes levantadas em outros filmes do Homem Morcego. Dentre elas, a discussão do papel do herói e as consequências de sua inserção no mundo considerado realista. Fato que reverbera na direção de arte de Nathan Crowley e em sua procura por produzir veículos que justifiquem as ações do Homem Morcego. Da mesma forma, é perceptível a influência do anarquismo e a filosofia punk no figurino do personagem Coringa, fato que se pode correlacionar na trilha sonora de Hans Zimmer, que buscou refletir no personagem sua filosofia e atitude.

Ao decorrer do trabalho, teorias levantadas por Claudia Gorbman poderiam ser aplicadas e ligadas à direção de arte. Por exemplo, certas cores podem dar sugestões narrativas ao público; a direção de arte também se baseia em simbologias como o *Batsinal* para antecipar a presença do Batman de maneira análoga ao *Leitmotiv*, que anuncia a presença do personagem em uma melodia de curta duração.

No âmbito da trilha sonora, para criar uma música ou um som que remeta a um personagem, o compositor, sob orientação do diretor, levanta diversas questões como: classe social, idade e natureza psicológica dos personagens. De maneira semelhante, o diretor de arte persegue tais objetivos.

Comparações à parte, ambas as vertentes estudadas no trabalho são resultado da inserção de formas artísticas, com campo e objeto bem definidos, para além do cinema (a música, a pintura, a arquitetura). Porém, para dar profundidade à trama são submetidas a um conceito único e, assim, inserem referências próprias de seu vocabulário e/ou metáforas que aprofundam e agregam valor artístico aos filmes. Por mais que estejam submersos na chamada *Cultura de Massa*, tais obras podem inspirar discussões psicológicas e estéticas no meio acadêmico, além de proporcionar ao grande público, mesmo que subconscientemente, o contato com formas de arte que não teria oportunidade de conhecer.

Este trabalho é dedicado a todos que buscam compreender a relação entre música e direção de arte no universo fílmico e tem o propósito de, modestamente, ajudar a sanar possíveis dúvidas de quem queira estudar esse assunto, servindo como fonte de informação a próximos trabalhos que virão.

Apêndice

I - Filmografia de Danny Elfman

Ano	Título
2015	Sea Of Trees
2013	O Desconhecido Conhecido: A Era Donald Rumsfeld
2014	As Aventuras de Peabody & Sherman
2013	Clube de Compras Dallas
2013	Oz, Mágico e Poderoso
2013	Reino Escondido
2013	Terra Prometida
2013	Trapaça
2012	Frankenweenie
2012	Hitchcock
2012	Homens de Preto 3
2012	O Lado Bom da Vida
2012	Sombras da Noite
2011	Gigantes de Aço
2011	Inquietos
2010	72 Horas
2010	Alice no País das Maravilhas
2010	O Lobisomem
2009	Aconteceu em Woodstock
2009	O Exterminador do Futuro - A Salvação
2008	Hellboy 2 - O Exército Dourado
2008	Milk - A Voz da Igualdade
2008	O Procurado
2008	Procedimento Operacional Padrão

Ano	Título
2007	A Família do Futuro
2007	A Família do Futuro
2007	Homem-Aranha 3
2007	O Reino
2007	Os Simpsons - O Filme
2006	A Menina e o Porquinho
2006	Nacho Libre
2005	A Fantástica Fábrica de Chocolate
2004	A Noiva-Cadáver
2004	Homem-Aranha 2
2003	Hulk
2003	Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas
2002	Chicago
2002	Dragão Vermelho
2002	Homem-Aranha
2002	Homens de Preto 2
2001	Pequenos Espiões
2001	Planeta dos Macacos
2000	Prova de Vida
2000	Um Homem de Família
1999	A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça
1999	Em Qualquer Outro Lugar
1998	A Qualquer Preço
1998	Instinto
1998	Um Plano Simples
1997	Flubber - Uma Invenção Desmiolada
1997	Freeway - Sem Saída
1997	Gênio Indomável
1997	Homens de Preto
1996	Marte Ataca!

Ano	Título
1996	Medidas Extremas
1996	Missão Impossível
1996	Os Espíritos
1995	Um Sonho Sem Limites
1993	O Estranho Mundo de Jack
1993	Sommersby - O Retorno de um Estranho
1992	Hospital de Heróis
1991	Batman - O Retorno
1990	Darkman - Vingança Sem Rosto
1990	Dick Tracy
1990	Edward Mãos de Tesoura
1990	The Flash
1989	Batman*
1989	Os Simpsons
1988	Os Fantasma Contra-atacam
1988	Os Fantasma Se Divertem
1985	As Grandes Aventuras de Pee-Wee

II – Filmografia de Hans Zimmer

Ano	Título
2016	Batman V Superman: Dawn of Justice
2014	Interestelar
2013	Brave Miss World
2013	O Último Amor de Mr. Morgan
2014	Divergente
2014	O Espetacular Homem-Aranha 2 - A

Ano	Título
	Ameaça de Electro
2014	Um Conto do Destino
2013	12 Anos de Escravidão
2013	João e Maria: Caçadores de Bruxas
2013	O Cavaleiro Solitário
2013	O Homem de Aço
2013	Rush - No Limite da Emoção
2012	Batman - O Cavaleiro das Trevas Ressurge
2012	Madagascar 3 - Os Procurados
2011	Kung Fu Panda 2
2011	O Dilema
2011	Piratas do Caribe - Navegando em Águas Misteriosas
2011	Rango
2011	Sherlock Holmes - O Jogo de Sombras
2010	A Origem
2010	Como Você Sabe
2010	Kung Fu Panda - Especial de Natal
2010	Megamente
2010	Meu Malvado Favorito
2009	Anjos e Demônios
2009	Sherlock Holmes
2009	Simplesmente Complicado
2008	O Cavaleiro das Trevas*
2008	Frost/Nixon
2008	Kung Fu Panda
2008	Madagascar 2
2008	Vidas que se Cruzam
2007	Os Simpsons - O Filme
2007	Piratas do Caribe - No Fim do Mundo

Ano	Título
2006	O Amor Não Tira Férias
2006	O Código Da Vinci
2006	Piratas do Caribe - O Baú da Morte
2006	Tô de Férias
2005	Batman Begins
2005	Madagascar
2005	O Chamado 2
2005	O Sol de Cada Manhã
2004	Espanglês
2004	O Espanta Tubarões
2004	Os Thunderbirds
2004	Rei Arthur
2003	Alguém Tem Que Ceder
2003	Lágrimas do Sol
2003	O Último Samurai
2003	Os Vigaristas
2003	Piratas do Caribe - A Maldição do Pérola Negra
2002	O Chamado
2002	Spirit - O Corcel Indomável
2001	A Promessa
2001	Falcão Negro em Perigo
2001	Hannibal
2001	Pearl Harbor
2000	Gladiador
2000	Missão Impossível 2
2000	O Caminho para El Dorado
2000	Os Garotos da Minha Vida
2000	Suando Frio
1998	Além da Linha Vermelha
1998	O Príncipe do Egito

Ano	Título
1998	O Rei Leão 2 - O Reino de Simba
1997	Melhor É Impossível
1997	O Pacificador
1996	A Última Ameaça
1996	Estranha Obsessão
1996	Mistério na Neve
1996	Os Muppets na Ilha do Tesouro
1996	Um Anjo em Minha Vida
1995	A Rocha
1995	Maré Vermelha
1995	Nove Meses
1995	O Poder do Amor
1994	Disposto a Tudo
1994	O Rei Leão
1994	Um Novo Homem
1994	Zona Mortal
1993	A Assassina
1993	A Casa dos Espíritos
1993	Amor à Queima-Roupa
1993	Jamaica Abaixo de Zero
1992	A Revolta dos Brinquedos
1992	O Poder de um Jovem
1992	Uma Equipe Muito Especial
1991	Cortina de Fogo
1991	Thelma & Louise
1991	Uma Segunda Chance
1990	Alta Tensão
1990	Dias de Trovão
1990	Green Card - Passaporte para o Amor
1990	Morando com o Perigo
1989	Chuva Negra

Ano	Título
1989	Conduzindo Miss Daisy
1988	Rain Man

Acompanham este trabalho 1 (um) DVD's incluindo todas as sequencias que receberam música original acompanhados dos filmes analisados:

DVD:

Batman

(Batman – EUA, 1989)

Batman – Original Motion Picture Score- Danny Elfman

The Dark Knight

(The Dark Knight – EUA, 2008)

The Dark Knight Soundtrack – Hans Zimmer e James Newton Howard

Referências Bibliográficas.

BYRNE, Craig. The Dark Knight – Featuring Production Art and Full Shooting Script. New York: Universe Publishing, 2008.

CARRASCO, C. R. Trilha Musical: Música e Articulação Fílmica. São Paulo: monografia de Mestrado apresentada a ECA – USP, 1993.

CHION, Michael. Audio-Vision – Sound on Screen. New York: Columbia University Press, 1994.

GORBMAN, Claudia. Unheard Melodies: Narrative Film Music. London: Indiana University Press, 1987.

LOBRUTTO, Vincent. The Filmmaker’s Guide to Production Design. New York: Allworth Press Publishing, 2002

SOUSA, Elizabete Marques Jesus de. A Técnica do Leitmotiv em Der Ring des Nibelungen. de Richard Wagner e em Budeenbrooks de Thomas Mann. Lisboa: Faculdade de Lisboa, 1999.

WALLACE, Daniel. Batman – The World of the Dark Knight. New York: DK Publishing, 2012.

I – Sites, Artigos e Entrevistas on line:

DICIONÁRIO Michaelis. Disponível em:

www.uol.com.br/michaelis acessado em: 22 de junho de 2014.

Entrevista On The Set With Bob Kane. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=gQZ1rY9u2pQ> acessado em 05/06/2014.

Entrevista The Music of Batman - Danny Elfman. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=l99IX3hf158> acessado em 18 de junho de 2014.

Entrevista Nocturnal Adventures: The Music of Batman. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=l99IX3hf158> acessado dia 18 de junho de 2014.

Entrevista IMS Engage 2014: Hans Zimmer In Conversation with Junkie XL. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=8rrXnbsTOTQ#t=1423> acessado dia 20 de junho de 2014.

Entrevista Hans Zimmer - Making Of Inception Soundtrack. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=W1FIv7rFbv4> acessado dia 20 de junho de 2014.

Entrevista The Dark Knight Soundtrack. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=paDjf2V4nZA> acessado dia 20 de junho de 2014.

PIRANI, Adam. The Creator of Gotham's Urban Blight. Disponível em: <http://www.batmantoy.com/articles/article14.html> Acessado em 16 de junho de 2014.

STAMP, Jimmy. Batman, Gotham City, and an Overzealous Architecture Historian with a Working Knowledge of Explosives. Disponível em: <http://lifewithoutbuildings.net/2009/06/on-influence-batman-gotham-city-and-an-overzealous-architecture-historian-with-a-working-knowledge-of-explosives.html> Acessado em 16 de junho de 2014.

WILLIAN, Owen. Hans Zimmer on Scoring Batman. Disponível em: <http://www.empireonline.com/interviews/interview.asp?IID=1532> acessado dia 20 de junho de 2014