
Imagens de Loucura e Loucura das Imagens em *Coringa* (2019)¹

Amerian AURICH²

Sonia MONTAÑO³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

O presente texto aborda o filme *Coringa* (2019, Todd Phillips) a partir de uma perspectiva inspirada na figura do *flâneur* de Walter Benjamin (2009). Passamos por algumas considerações do filme, feito para ser fragmentado, e sobre os fragmentos apropriados por usuários e plataformas. Esses caminhos mostram as audiovisualidades do cinema que estão atreladas a uma cultura cuja técnica de produzir e de compartilhar imagens se torna uma obsessão. A junção da violência e do riso em diversos momentos do filme e fora dele, denuncia uma sociedade com dificuldades para estabelecer o limite entre o que assusta e o que alegra, mas também oferece pistas de um conjunto de instituições demarcadoras de territórios, como o próprio cinema, que estão sendo tensionadas.

PALAVRAS-CHAVE: loucura; tecnocultura; audiovisual; cinema; *Coringa*.

INTRODUÇÃO

Em muitas obras cinematográficas, o louco (como persona) está inserido na narrativa através de personagens simplesmente estipulados como insanos, que possibilitam a estereotipação da loucura, e estendem a reprodução do arquétipo do louco. Ao observar produções do cinema contemporâneo, encontram-se algumas amostras de personagens retratados com essas características, como é o caso do *Chapeleiro Maluco* (Figura 1, *Alice no país das Maravilhas*, 2010, Tim Burton), um homem de cartola, que bebe chá e é acompanhado de uma lebre falante, inspirado no livro do escritor britânico Lewis Carroll, publicado pela primeira vez em 1865. Outro exemplo trata-se do personagem que foge de um hospício, o *Louco* (Figura 2, *Turma da*

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de Comunicação - Mídias e Processos Audiovisuais da UNISINOS. E-mail: amerian.aurich@outlook.com

³ Doutora em Comunicação, professora e pesquisadora no PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos. E-mail: soniam@unisinos.br

Mônica - Laços, 2019, Daniel Rezende), criado pelo roteirista Márcio Araújo com a primeira aparição em 1973 nas histórias em quadrinhos do cartunista brasileiro Maurício de Sousa.

Figuras 1 e 2: O arquétipo do louco no cinema



Johnny Depp como Chapeleiro Maluco em *Alice no País das Maravilhas* (2010) e Rodrigo Santoro como o Louco em cena de *Turma da Mônica - Laços* (2019). Fonte: IMDB.

O louco seria devidamente reconhecido porque não se veste “como nós” (entendendo o nós como algum tipo de padrão de normalidade institucionalizado), mas, principalmente, pelo motivo de apresentar no seu rosto suas marcas de loucura (o grito, o riso, o olhar perdido). Muitas construções cinematográficas realçam os hospícios como locais inóspitos e desumanos, é o caso do documentário *Holocausto Brasileiro* (2016, Daniela Arbex e Armando Mendz), do filme de terror *O Manicômio* (2019, Michael David Pate) e dos longas-metragens de drama *Refúgio do Medo* (2014, Brad Anderson), *Nise: O Coração da Loucura* (2015, Roberto Berliner), *Bicho de Sete Cabeças* (2001, Laís Bodanzky) e *Fuga do Hospício: A História de Nellie Bly* (2019, Karen Moncrieff).

Consolidado dentro da cultura audiovisual como um símbolo da loucura, *Coringa*, o vilão das histórias em quadrinhos de Batman, já foi adaptado cinco vezes para o cinema - desconsiderando animações como *Lego Batman: O Filme* (2017, Chris McKay), etc. A primeira aparição de Joker no universo cinematográfico aconteceu em *Batman, O Homem-Morcego* (1966, Leslie H. Martinson) com Cesar Romero no papel do vilão; em *Batman, O Filme* (1989, Tim Burton) Coringa apareceu através da atuação de Jack Nicholson; em 2008 o ator Heath Ledger deu vida ao Coringa de *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, sucesso de bilheteria e crítica dirigido por Christopher Nolan; Jared Leto atuou como o palhaço do crime em *Esquadrão Suicida* (2016), dirigido por

David Ayer; e em 2019 Joaquin Phoenix assumiu o papel em *Coringa* (2019, Todd Phillips), primeiro filme próprio destinado ao vilão.

Apesar de se tratar de um mesmo personagem cuja origem é compartilhada, as construções do Coringa foram se transformando ao longo dos anos e ganhando novas nuances, se tornando construções filmicas distintas de épocas diferentes. Há intensos contrastes entre as construções de loucura do personagem no cinema; com Cesar Romero o Joker recebeu um tom humorístico, já o Coringa de Jack Nicholson, apesar de se tratar de uma versão caricata, transita entre a comicidade e a psicopatia. A variação de Jared Leto, reprovada por grande parte dos fãs e da crítica, expõe um Coringa gângster com dentes de metal e coberto de tatuagens. Heath Ledger (vencedor póstumo dos prêmios Globo de Ouro e Oscar de melhor ator coadjuvante pelo papel) compôs uma figura mais sombria, imprevisível, anarquista e que espalha o caos. Por outro lado, Joaquin Phoenix exerce uma abordagem com ênfase no drama social e psicológico do personagem Arthur Fleck. A loucura está presente em todas estas obras, contudo, remodelando-se de acordo com o contexto e a época em que está inserida e levando com ela uma forma tecnocultural (FISCHER, 2013) de sua época.

Em *Coringa* (2019), o personagem foi humanizado, um homem simples, trabalhador, que cuida de sua mãe, gosta de crianças e aparentemente portador de uma doença, teve sua origem apresentada pela primeira vez no cinema. Ao invés de exprimir uma loucura sem qualquer embasamento prévio, o filme dirigido por Todd Phillips descreve a história do protagonista salientando os transtornos mentais de Arthur Fleck (Figura 3). Ao rever aspectos importantes de um personagem abundantemente popular como Joker, o cinema contemporâneo introduz, entre outras questões, discussões a respeito de estigmas de insanidade, de imaginários consolidados, de relações de poder e do silenciamento de determinados grupos sociais. Destaque na mídia, o longa-metragem difundiu-se nos mais variados meios tornando-se tema principal de palestras, cinedebates, reportagens, etc, acentuando o potencial de alcance e a transversalidade do cinema.

Figura 3: Arthur Fleck e os transtornos mentais



Arthur Fleck e o distúrbio da risada incontrolável em *Coringa* (2019). Fonte: Observatório do Cinema.

A prática da *flânerie* (BENJAMIN, 2009) na observação de *Coringa* é a metodologia que nos acompanha ao longo deste texto, permitindo observar de perto tanto o longa-metragem, como também os variados movimentos em que o filme transborda o cinema. Pensar os sentidos dados à loucura no filme, nos levou a perceber uma qualidade - ou audiovisualidade que compreende o audiovisual em três dimensões: a técnica, a discursiva e a cultural, conforme entendido por Suzana Kilpp (2003), que é o que mais nos interessa neste nosso lugar teórico-metodológico. Mas, é preciso explicar um pouco melhor esse lugar.

Concordamos com diversos autores (FLUSSER, 1985; MCLUHAN, 2018; BARBERO e REY, 2001; KILPP, 2003; MACHADO, 1999) no que diz respeito à ideia de que as imagens técnicas dizem muito mais sobre as próprias imagens e toda construção social que as produz do que sobre o assunto que a narrativa aborda. Um documentário sobre política ou um comercial de férias em um *spa* seguem as mesmas lógicas, as lógicas de montagem audiovisual, e dificilmente elas são percebidas. Torna-se assustador, seguindo a reflexão de Benjamin em “O autor como produtor” (1987), quando audiovisuais acerca de questões politicamente opostas (pelo menos aparentemente opostas) seguem as mesmas lógicas das imagens.

Coringa (2019) aborda algum tipo de loucura nas suas imagens que tem a ver com relações sociais, pensado pelo ponto de vista do teor conteudístico ou narrativo, e também pelo conjunto dos elementos cinematográficos, ele carrega sua época como tecnocultura. Ao fazermos essa afirmação, estamos pensando principalmente na contribuição de McLuhan e Fiore (2018) ao pensar o meio como a mensagem; significa

que ele cria um novo ambiente e é nesse ambiente que está a mensagem que precisamos compreender ou decodificar. Levando em conta essa necessidade de percepção do ambiente criada pelo meio, voltamos ao *Coringa* (2019).

O Coringa em fragmentos

Em *Coringa* (2019), o personagem principal, Arthur Fleck (Joaquin Phoenix), é um homem que vive à margem da sociedade na cidade decadente de *Gotham*. Durante o dia, Arthur trabalha como palhaço à serviço de uma agência e, à noite, além de cuidar da sua mãe, tenta se tornar comediante, acompanhando, estudando e se apresentando em casas de *stand-up*. A risada, característica essencial do vilão, é apresentada de maneira distinta de todas as produções filmicas anteriores; no filme, o personagem possui diversos transtornos mentais e um deles trata-se de afeto pseudobulbar (PLC - Pathological Laughing and Crying, ou Choro e Risada Patológicos, na tradução), um distúrbio que provoca risos incontroláveis. Apesar desta condição, os risos expressados por Arthur não são todos descontrolados e muitas vezes apresentam-se como tentativas de inserção em algum ambiente ou até mesmo de divertimento a partir da sensação de que alguma situação é cômica.

Fleck se vê isolado ao mesmo tempo em que é consumido por uma sociedade cruel e injusta, que se rebela e realiza manifestações expondo o caos urbano em que as desigualdades sociais são extremamente contrastantes. Farto do sentimento de invisibilidade, o protagonista inicia um processo de libertação ao cometer o assassinato de três homens em um metrô, o que desencadeia na transformação de Arthur em Coringa, o clássico vilão das histórias em quadrinhos de *Batman*. A loucura é explorada por diversos vieses no longa de Todd Phillips, mas é interessante que, pela primeira vez depois de muitas adaptações, a construção da figura do Coringa é apresentada e os transtornos mentais são evidenciados.

Através do longa-metragem protagonizado por Joaquin Phoenix, percebe-se que há uma constante transição do personagem no cinema. Com o passar do tempo, o Coringa não perde o humor ou a risada, mas estes elementos se deslocam e constituem outros espaços antes não ocupados. Observa-se ainda que os filmes têm se distanciado gradativamente da superficialidade em relação à vilania, à violência e, principalmente, à

loucura. As diferentes percepções de bom e de mau, de são e de louco, entre tantas outras, são consequência das metamorfoses sociais, assim como das cinematográficas pois as mudanças percebidas no vilão refletem as transformações do mundo, visto que o cinema é simultaneamente influenciador e influenciável nas suas construções.

Tais modificações foram notadas e alastraram-se gerando um robusto impacto midiático no que diz respeito ao filme e a todas as temáticas abordadas; o longa-metragem esteve envolvido em polêmicas por ser considerado agressivo demais e incitar a violência. Além disso, houve críticas ao modo como a produção construiu o personagem, apontado por alguns como “uma vítima da sociedade”, o que resultaria na piedade ou então no apoio do público, promovendo rebeliões e crimes.

Mesmo envolto em polêmicas e debates, o filme fez sucesso em festivais e premiações de cinema. Logo ao iniciar as exhibições do longa-metragem nos circuitos de festivais, *Coringa* (2019) destacou-se pela boa repercussão chegando a ser ovacionado em premiações como o Festival de Veneza, onde o diretor Todd Phillips, o ator Joaquin Phoenix e a atriz Zazie Beetz foram aplaudidos em pé por mais de oito minutos pelo público que os assistia⁴ e levaram o prêmio máximo. *Coringa* (2019) atingiu inúmeros recordes; com bilheteria de US\$1,074 bilhões⁵, o longa-metragem tornou-se o primeiro filme para maiores de dezesseis anos a atingir a marca de 1 bilhão. Além disso, a produção também conquistou diversos prêmios como: Oscar, Globo de Ouro, BAFTA e Critics' Choice Awards de melhor ator para Joaquin Phoenix e de melhor trilha/banda sonora para Hildur Guðnadóttir.

Até aqui não dizemos nada que não poderia ser percebido por alguém que assiste o filme e acompanha as notícias que circulam sobre ele, porém, a história de *Coringa* está longe de ser decifrada por esse caminho. Quando Eisenstein (2002) expõe a montagem como qualidade cinematográfica, de toda e qualquer arte e da sociedade como um todo, que consiste na sobreposição de dois ou mais fragmentos que de sua justaposição emerge um novo conceito, isto nos fornece pistas cada vez mais atuais para pensar o filme em questão e tudo o que ele carrega.

⁴ De acordo com matéria do site Globo.com. Disponível em <https://gq.globo.com/Cultura/Cinema/noticia/2019/09/joker-recebe-oito-minutos-de-aplausos-no-festival-de-veneza.html>>. Vídeo com gravação dos aplausos na plataforma de vídeos YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rWhuc7ROn-4>>.

⁵ Segundo o site Box Office Mojo by IMDBPro. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/title/tt7286456/?ref_=bo_se_r_1>.

Cheio de clichês cinematográficos, no sentido de fragmentos repetidos e repetíveis, o Coringa traz questões muito caras ao cinema como a figura do palhaço, a cidade de Gotham, o trem, a escada, a máscara, a cidade, o hospital psiquiátrico. As oscilações entre planos gerais e primeiros planos com movimentos de câmera lentos ao longo de todo o filme, que usa e abusa de *zoom in* e *zoom out* suaves, assim como de movimentos de câmera panorâmicos também delicados, passam imperceptíveis diante de imagens sobrecarregadas de elementos. Esses movimentos colocam junto com a câmera que vê, o espectador que devagar se aproxima e se afasta ou caminha ao redor da cena. Às vezes muito próximo, às vezes rapidamente distante, o espectador pode também arrancar seus fragmentos do filme e usá-los, como veremos mais adiante.

Uma estética *dark* com cores pastéis e ausente de marcas e espaços mais iluminados leva a construir uma única temporalidade: a noite. Tudo acontece em um dia? A cidade está suja e com ratos (como sugerem a TV ligada e o rádio ligados em diversos momentos)? O Coringa é uma figura fragmentada, não somente pelo que significa o coringa em um jogo de baralho, ele pode ocupar muitos lugares; não também porque ao longo do desenrolar da trama descobre que muitas coisas de sua vida não eram como pensava, ficando soltas, em aberto, sem solução. De onde ele vem e para onde ele vai, para além das duas possibilidades que o riso constante lhe dá: o presídio ou o manicômio; não sabemos até onde é real ou imaginário seu relacionamento com a vizinha ou o encontro de Arthur com seu ídolo de televisão, que acaba matando ao final do longa-metragem. Talvez o real seja sempre imaginado e o que não pode ser imaginado não tem realidade na tecnocultura contemporânea. Os limites entre riso e violência são tênues, fracos em todo o filme e talvez seja essa a loucura de fato denunciada.

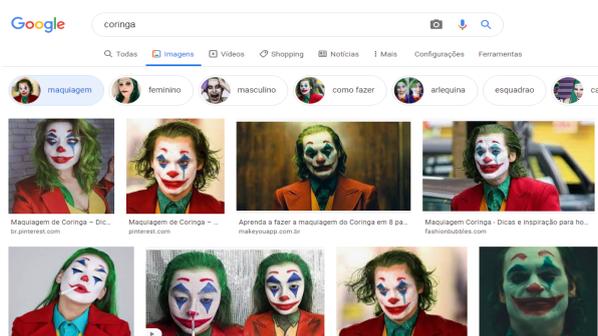
Imagens de loucura e loucura das imagens

A perspectiva teórico-metodológica assumida que nos leva a ver o filme e sua tecnocultura como a exaltação do fragmento, do solto, daquilo que não tem lógica ou, como diz a personagem que demite Arthur Fleck do seu emprego de palhaço “sei lá por que as pessoas fazem as coisas”, diante da indagação de Fleck que pergunta “qual seria a lógica que me levaria a roubar uma placa” ao tentar explicar que a placa utilizada,

enquanto estava vestido de palhaço, foi roubada por um grupo que o espancou. Ao darmos um *zoom out* do próprio filme, como os tantos que aparecem durante o longa, podemos perceber como esses fragmentos viajam em todas as direções para além do filme (como exposto por Benjamin, 1987) e esse é o poder do fragmento que implode os limites tão bem traçados por anos do que se entende por cinema. De fato, é assim que o cinema se constitui na tecnocultura contemporânea.

Fazendo buscas no *Google* pelos nomes *Coringa* e *Joker*, bem como o nome do filme associado ao ano de seu lançamento, encontram-se os mais diversos materiais como: informações técnicas do longa-metragem (o nome do diretor e do elenco, a compositora da trilha sonora, o gênero filmico, os prêmios recebidos ou a sinopse do filme), bem como materiais de cunho comercial produzidos e distribuídos pela *Warner Bros. Pictures*, produtora do filme, como teasers, trailers, produtos do personagem em loja virtual, etc. Ao flunar também pelas imagens e materiais audiovisuais, percebeu-se que a figura do personagem de 2019 mantém-se no topo das sugestões do site e que há algumas relações previamente sugeridas pelo próprio *Google* associadas às imagens: fantasia, maquiagem (Figura 4), tatuagem e sorriso são algumas delas. É nesse tipo de montagem que o poder do fragmento, o corte transversal que recorta elementos do filme e os isola dele colocando-o em outro universo de sentidos e de imagens, a descontextualização, parece se mostrar mais interessante.

Figura 4: Sugestão de busca: Coringa e maquiagem



Fonte: Elaborada pela autora através de print da tela do buscador *Google*

Adentrando nestas “categorias” recomendadas pelo *Google*, uma grande quantidade de conteúdos produzidos é apresentada; na aba referente à maquiagem há inúmeros tutoriais de como reproduzir a aparência do personagem, seja através de

matérias em blogs, vídeos no *YouTube* (Figura 5) ou em redes sociais como o *Instagram* e o *TikTok*.

Figura 5: Tutorias de maquiagem do Coringa



Fonte: Elaborada pela autora a partir do site *YouTube*.

No item de busca “tatuagem”, estão expostas, principalmente em matérias ou na rede social *Pinterest* (Figura 6), imagens de trabalhos realizados na pele de indivíduos. A maior parte das matérias localizadas sobre o assunto consiste em indicar modelos ou sugestões de desenhos, ilustrações e imagens do personagem para serem reproduzidas na pele, bem como tatuagens já realizadas para servirem de inspiração aos visitantes do site. Estas modificações corporais a partir de personagens manifestam o potencial simbólico do Coringa, visto que as tatuagens também são objetos comunicacionais que preservam e constroem identidades tanto individuais quanto coletivas. Assim como os filmes de HQs produzem um vínculo com o público, a afetividade (muitas vezes originada na infância) é transferida para o formato de uma tatuagem. Por outro lado, também é possível perceber apenas a identificação de uma tendência típica de um tempo.

Figura 6: Tatuagens com o rosto do Coringa



Fonte: Elaborada pela autora a partir do site *Pinterest*

Ademais, flinando pela internet, encontram-se vídeos e imagens das cenas do próprio filme extensamente reproduzidas. As sequências de dança (na escadaria e no banheiro) e de violência (assassinatos de Randall e Murray) possuem milhares de visualizações no *YouTube* e compartilhamentos na *internet*, assim como no próprio filme eles se tornam virais sem muita explicação. Percorrendo os materiais imagéticos e audiovisuais, houve este repetido direcionamento para as redes sociais - ambientes esses que dispuseram de elementos numerosos e heterogêneos. A obsessão pelo riso, por construir imagens de riso (o filme constrói constantes imagens de riso visuais, sonoras, audiovisuais e a personagem na narrativa força sua maquiagem e sua própria boca, ou a boca do filho de Thomas Wayne) aponta para uma sociedade obcecada por replicar imagens e experiências descontextualizadoras que implodem a linha (aparentemente) reta das narrativas cinematográficas e, em definitiva, da construção da história. As imagens enlouqueceram a construção de uma lógica de linha reta e historicista. Ressoa assim a frase da personagem “é impressão minha ou o mundo está ficando cada vez mais doido?”. O que é insanidade e o que é sensatez, o que é real ou imaginário perde seus limites com a crise de toda e qualquer instituição que determine esse limite.

As escadas do Coringa

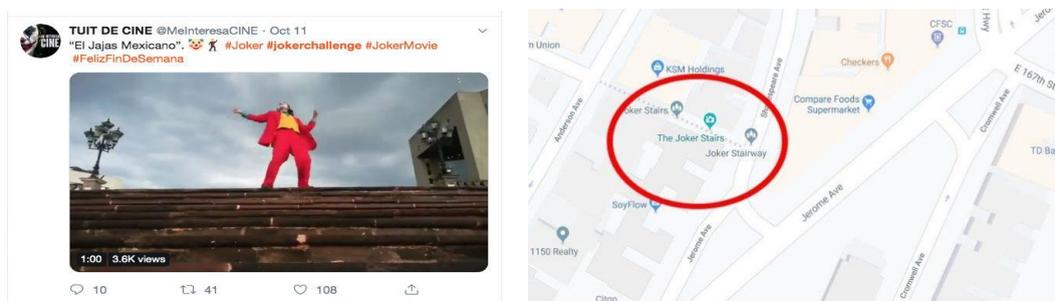
Captou-se a absorção do longa-metragem e seus desdobramentos midiáticos ao esbarrar com o desafio nomeado *#JokerChallenge*, o qual consistia na reprodução da dança realizada no filme pelo ator Joaquin Phoenix ao som da música *Rock & Roll Part 2*, de Gary Glitter. A tendência espalhou-se pelo *Instagram*, pelo *Twitter* (Figura 7) e pelo *TikTok* ao exibir vídeos curtos de pessoas fantasiadas (ou não) de Coringa reproduzindo a cena do longa-metragem em escadarias ao redor do mundo. Outra informação observada ao flinar, trata-se do excesso de turistas que visitaram a escadaria onde ocorreram as gravações da difundida cena, localizada no Bronx na cidade de Nova York, e das reclamações dos moradores locais⁶. No *Instagram* e no *Google Maps*

⁶ Disponível em:

<https://ovicio.com.br/moradores-do-bronx-estao-irritados-com-excesso-de-turistas-na-escadaria-do-coringa/>.

(Figura 8), a escadaria recebeu o nome de *The Joker Stairs* (Escadas do Coringa, na tradução), o que possibilita a marcação nas postagens dos usuários.

Figuras 7 e 8: Desafio #JokerChallenge nas redes sociais e a escadaria no Bronx



Fonte: *Rolling Stone*⁷ e print elaborado pela *ComicBook* compartilhado pelo site *Observatório do Cinema*⁸

Ainda flinando pelas redes sociais, localizaram-se inúmeros memes, fenômenos culturais estabelecidos em rede que comunicam através da criação de novos materiais imagéticos, audiovisuais, textuais, etc. No caso dos memes encontrados, relativos ao filme *Coringa*, constata-se que há cinco “categorias” dessas unidades replicadoras que circulam na internet: a primeira trata-se dos memes que fazem referência direta à narrativa do filme; uma segunda utiliza-se de imagens do longa-metragem mas inseridas em outro contexto; a terceira aborda as montagens geradas a partir de imagens/vídeos do filme; a quarta retrata os “bastidores” da produção e a quinta expõe materiais que consistem no desdobramentos de memes já produzidos - são memes de outros memes.

A título de exemplo, a Figura 9 encontra-se na definição da segunda categoria pois apresenta a imagem de uma cena do filme em que Arthur está fugindo dos policiais, porém, com o seguinte texto: “Você não pode simplesmente fugir dos seus problemas para sempre” “Eu:”. Por outro lado, no filme, Arthur para de fugir dos seus problemas, deixa de tomar os remédios e aceita uma realidade que não pode ser explicada com lógicas estabelecidas. Já na Figura 10 exemplifica-se o terceiro conjunto em virtude de haver um meme que utiliza-se de uma cena do filme *Joker*, mas a partir

⁷ Disponível em:

<<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/jokerchallenge-danca-de-joaquin-phoenix-em-coringa-vira-desafio-nas-redes-sociais/>>.

⁸ Disponível em:

<<https://observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/2019/10/coringa-local-iconico-do-filme-e-considerado-sagrado-no-google-maps/>>.

de uma montagem com as versões do personagem no cinema protagonizadas pelos atores Heath Ledger (em cima) e Jared Leto (embaixo).

Figuras 9 e 10: Memes do filme *Coringa* (2019)



Fonte: Elaborado pela autora a partir do site *Twitter*

Em meio aos memes, aos filtros e a outros materiais observados na *internet*, foram identificados abundantes conteúdos de caráter humorístico. No *YouTube* há muitas versões do personagem desprendido dos contextos apresentados pelo filme de 2019. Há certos vídeos em que a dança continua presente, mas adaptada para outra circunstância ou cultura, como no caso do Coringa brasileiro que dança o “passinho” funk em um metrô pernambucano (Figura 11); outro exemplo trata-se do entregador de pizza que caracteriza-se como o personagem para realizar as entregas (Figura 12). Excedendo o site *YouTube*, outros materiais audiovisuais também se apropriaram das cenas do filme direcionando-as para o lado do humor, como é o caso da série sul-coreana *Tudo bem não ser normal* (*It's Okay To Not Be Okay*, 2020), a qual inseriu a dança nas escadas em meio a uma conversa a respeito do sorriso de um dos personagens da narrativa seriada (Figura 13).

Figuras 11, 12 e 13: Coringa e as apropriações a partir do humor



Fonte: Elaborada pela autora a partir dos sites *YouTube* e *Twitter*⁹

⁹ Disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9tj60QmAgaQ>>.

Seguindo com a *flânerie*, foram identificados materiais audiovisuais contendo as reações do público durante o filme; nos vídeos localizados são expostas risadas na cena em que Arthur acaba de assassinar o ex-colega de trabalho Randall (Glenn Fleshler) e Gary (Leigh Gill), também ex-colega de Arthur que possui nanismo, tenta abrir a porta mas não consegue por conta de sua estatura. Além de risos, há comemorações em cenas violentas, bem como gritos efusivos ao final do filme quando Arthur desenha um sorriso com o sangue que está em seu rosto, imergindo a identidade do clássico vilão das HQs. Percebe-se que tais comportamentos parecem não corresponder aos preceitos de grande parte do público, dado que no espaço destinado a comentários de usuários do *site YouTube* são manifestadas críticas, assim como menções a outras sessões em que o silêncio era predominante.

Ao verificar alguns dos comentários publicados nos vídeos citados anteriormente, em sua maioria eles expõem opiniões contrárias ao que é exibido no vídeo e relatam os contrastes em relação às sessões em que estiveram presentes, como a afirmação de que todos os assentos do cinema estavam ocupados e que todos ficaram em um “silêncio mortal” ao longo de toda a sessão; outra observação é de um usuário que declara não conseguir dizer uma única palavra durante todo o filme. O comentário com mais curtidas manifesta a concepção de que *Coringa* é um tipo de longa-metragem que habitualmente não possui reações visto que todos os presentes estão intensamente envolvidos com a trama. A reprovação da risada em momentos considerados inapropriados mostra-se presente na *internet*, tratam-se de atitudes normatizantes estipuladas no nosso tempo.

Em razão da temática tensa e violenta do longa-metragem, o riso não é algo esperado pelo público que o assiste; rir das condições adversas da história de Arthur Fleck apresenta-se como algo insensato e impróprio assim como o riso da personagem é considerado impróprio ao longo do filme. O riso em momentos impróprios e de formas consideradas impróprias (longo de mais, alto de mais) é um dos imaginários do louco mais compartilhados em diversos campos da cultura, inclusive no cinema. O riso no

<<https://www.youtube.com/watch?v=hySMDZiIOcA>>.

<<https://www.pinkvilla.com/entertainment/hollywood/its-okay-not-be-okay-features-joaquin-phenix-joker-dance-kim-soo-hyun-starrer-refers-covid-19-543443>>.

filme está muito próximo das armas, do espancamento, da violência pela diferença e da não aceitação (de nenhuma das partes) da diferença.

Considerações finais

A linha tênue que distingue a sanidade da insanidade é constantemente associada a uma regulamentação social concebida culturalmente e altamente questionável, mas nunca por quem institucionaliza essa linha. Entretanto a distinção entre o que mata e o que alegra parece estar abalada, indiscernível e esse é considerado um grande mal-estar de nosso mundo líquido (BAUMAN, 2001). As imagens técnicas de loucura, carregam com elas imagens e imaginários culturais do louco, mas também carregam o cinema nas suas diversas práticas, assim como as lógicas audiovisuais do momento presente. *Coringa* nos fala de que se existem múltiplos espaços a ocupar restam muitos outros vazios, sem lógica, sem explicação e isso não é problema. *Coringa* fala também de que o problema está em quando nos perdemos freneticamente em múltiplas montagens de fragmentos: mapas, maquiagem, escada, direitos sociais, espancamentos, suicídio, selfies, sem saber quando rir e quando e/ou como vivenciar o terror. A linha entre todos os limites parece muito tênue. A linha que separa as máquinas de imagens também é e se multiplica cada vez mais.

Não somos necessariamente obrigados a rir, mas somos obrigados e fazer alguma coisa com as imagens que vemos (participar de clubes de fãs, criar comunidades, tirar uma selfie na escada em que foi filmado, postar essa imagem marcando amigos e a localização fazendo com que essas imagens se reúnam a outras, etc). O que talvez seja preocupante para o campo da comunicação é não perceber que as delimitações do que é cinema mudam a cada nova tecnocultura. O cinema não pode ser mais pensado como um conjunto de processos fechados que se realizam na interface da sala escura, faz muito tempo que ele entra e sai da sala de muitas formas. E isso faz parte dos processos cinematográficos, das suas audiovisualidades. Parafraseando Certeau (1998) a quem interessava menos o que a TV fazia com as pessoas do que o que as pessoas faziam com a TV, nos interessa aqui entender que *Coringa* pensado como esse processo descrito nas páginas acima constitui um verdadeiro desafio para os estudos do audiovisual, mas é um caminho sem volta.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

_____. **Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura**. (Obras escolhidas I). São Paulo: Brasiliense, 1987.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

FISCHER, Gustavo Daudt. *Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades*. In: Kilpp, Suzana; Fischer, Gustavo Daudt. (Org.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Editora Hucitec: São Paulo, 1985.

KILPP, Suzana. **Ethnicidades televisivas**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

MACHADO, Arlindo. *Repensando Flusser e as imagens técnicas*. **Revista de Comunicação e Linguagens: Real vs. Virtual**, n. 25/26, p. 31-45, 1999. Disponível em:
<https://www.icnova.fcsh.unl.pt/wp-content/uploads/sites/38/2019/10/RCL-25-26-mesclado-pa%CC%81ginas-2-5.pdf>.

MARTÍN-BARBERO, Jesús; REY, Germán. **Os exercícios do ver. Hegemonia audiovisual e ficção televisiva**. São Paulo: Editora Senac, 2001.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **O meio é a mensagem**. São Paulo: Editora Ubu, 2018.