
Do Louco ao Herói Social: A Construção do Personagem Coringa no Filme “Joker” (2019) ¹

Natalia Lima AMARAL²
Manoel Assad ESPINDOLA³
Universidade Vale do Rio Doce, MG

RESUMO

O filme *Joker* (2019) trouxe uma adaptação do vilão Coringa, dos quadrinhos da DC Comics, em que a história do personagem Arthur Fleck, alter ego do vilão, é construída a partir de uma perspectiva diferente. Apresentando Arthur a partir do peso do seu estigma, a narrativa é construída através da jornada do herói. O objetivo deste trabalho é aprofundar na construção desse personagem, apropriando-se dos conceitos de representação, identidade e estigma. O trabalho também propõe um olhar para os mitos do herói, anti-herói e vilão, que se fazem presentes na evolução do enredo, e suas associações com a sociedade contemporânea. O filme trouxe uma nova perspectiva e olhar para o sujeito estigmatizado, rompendo com a ideia dominante da loucura, ampliando a discussão a respeito do tema e a sua relação com os produtos da mídia.

PALAVRAS-CHAVE: mídia; cinema; representação; identidade; estigma.

INTRODUÇÃO

O filme *Joker* estreou nos cinemas brasileiros em 2019 trazendo uma adaptação da história do Coringa, o rival do Batman nas histórias em quadrinhos da DC Comics. Ambientada na fictícia Gotham City, a história do personagem Arthur Fleck começa no ano de 1981 quando o palhaço tenta uma carreira no *stand-up comedy*. No enredo o personagem, alter ego do Coringa, é representado como um cidadão de família pobre, habitante de uma área marginalizada da cidade, que sofre com problemas sociais diversos.

Além das condições socioeconômicas, a questão da loucura do personagem é apresentada de maneira sutil, não deixando exatamente claro o verdadeiro problema do personagem, mas indicando uma profunda depressão e dificuldade de se socializar. A icônica risada do vilão é apresentada nesse contexto como um problema neurológico, que faz com que ele tenha crises de riso em momentos de tensão. Essa marca é introduzida no

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XVII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Bacharel do Curso de Jornalismo da Univale, e-mail: natalimaamaral@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Mestre em Comunicação Social pela UFJF, e-mail: manoel.espindola@univale.br

filme em uma cena em que Arthur é repreendido por uma mãe ao brincar com o filho dela dentro de um ônibus. Ao ser censurado, ele começa a ter uma dessas crises, provocando certo incômodo nas pessoas, até apresentar um bilhete que explica a patologia.

O enredo do filme constrói uma narrativa que transporta a figura de Arthur de estigmatizado a uma espécie de herói social. As relações sociais vividas por ele na cidade de Gotham, as violências simbólicas, o preconceito e a desigualdade são o pano de fundo para essa transformação. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é aprofundar na construção desse personagem, apropriando-se dos conceitos de representação, identidade e estigma. Também procura-se estabelecer conexões entre a realidade construída no filme e seus vínculos com a realidade social, relacionando o objeto de análise com teorias e conceitos importantes para a comunicação. Este artigo também propõe um olhar para os mitos do herói, anti-herói e vilão, que se fazem presentes na evolução do enredo, e suas associações com a sociedade contemporânea.

INTERAÇÕES SOCIAIS E CONSTRUÇÃO SOCIAL DA REALIDADE

A Escola de Chicago teve grande importância para estudos da sociologia ao apresentar uma série de pesquisas voltadas para o funcionamento das cidades, onde o valor do indivíduo e do coletivo se entrelaçam e se influenciam mutuamente. Park (apud França, 2017) aponta para a centralidade da cidade por meio de seus estudos apresentando o conceito de “regiões morais”, locais onde pessoas que compartilham das mesmas ‘verdades’ e costumes se encontram; e o “contágio social”, ligado às regiões morais por meio da união das diferenças. Para o autor, por meio das interações dos indivíduos há uma troca de valores composta pelo ator, ato e ação social que pode ser vista de várias óticas. Traçando um paralelo com Gotham, a cidade que ambienta o filme *Joker*, podemos levar em consideração as interações de Arthur com as diversas pessoas de seu círculo de convívio e das trocas geradas por elas. O ator social desempenha o papel de marcar seu lugar na sociedade.

Mead (apud França, 2017) corrobora com a ideia, enfatizando que o indivíduo não é apenas um reator nas trocas simbólicas, mas está em constante mutação, assim como o ambiente em que está inserido, interpretando também as expectativas do outro para si. Dessa forma, o sujeito age de acordo com a sua interpretação diante de uma situação cotidiana e leva em consideração aspectos sociais como etnia, classe e nível social, idade, dentre outros, entrelaçando-as com múltiplas subjetividades.

Para Blumer (apud França, 2017), a manutenção de significados gerados nas interações é feita individualmente, passando por processos de escolha e interpretação do consciente. O mundo em que vivemos é composto por trocas simbólicas, que passam por construções socialmente determinadas pelas interações do indivíduo e sociedade. Os atores sociais são responsáveis por absorver e assimilar os sentidos já existentes desde o seu nascimento, sendo a socialização primária uma introdução, dada pelos seus pais, do mundo objetivo (BERGER; LUCKMANN, 1973). Sendo assim, o sujeito nasce em uma estrutura preexistente, não podendo escolher os símbolos que lhe são apresentados, e constrói a sua personalidade refletida por eles.

É no decorrer da vida que o ator social passa pela socialização secundária, em que reconhece o mundo social a sua volta, experimentando novos elementos e significados que não lhe foram apresentados pelos pais. A partir daí que o indivíduo passa a ter contato com a pluralidade de “submundos”, em contraste com o ‘mundo básico’ adquirido na socialização primária.” (BERGER; LUCKMANN, 1973. p. 185)

Podemos afirmar que o mundo social é feito de processos constantes de descobrimento de novos significados por meio da linguagem, onde as trocas realizadas nas interações podem constantemente afirmar e negar símbolos, fazendo com que os indivíduos sociais passem por certezas e dúvidas que permeiam toda sua existência. Apesar dessa ambiguidade a vida cotidiana partilha de um senso comum, sustentado fortemente por quem faz parte dele e expresso através de sinais e da linguagem.

Nesse sentido, a língua é uma espécie de subsistema, uma representação simbólica do dia a dia, acrescentando a outra característica da construção social da realidade, proposta por Berger e Luckmann (1973), que é a institucionalização. Os papéis, responsabilidades e normas estipuladas e aceitas socialmente podem ser vistos como mecanismos de legitimação, somados à realidade objetiva. Com isso, a mídia tem o poder de comunicar e influenciar pessoas, disseminando tais rituais pré-estabelecidos, trazendo uma grande capacidade de capital simbólico e as representações sociais (BERGER; LUCKMANN, 1973). Entende-se que a construção social da realidade perpassa por um conjunto de representações sociais que são significadas e ressignificadas pelos sujeitos.

REPRESENTAÇÃO, ESTIGMA E LOUCURA

Arelado ao fortalecimento dos Estudos Culturais no final da década de 1960, o conceito de Representação Social ganhou força e trouxe um novo olhar para os meios de

comunicação, que passaram a ser reconhecidos também como construtores de sentido e cultura (MOSCOVICI, 2001).

Moscovici (2001) defende que as “representações diferem de acordo com a sociedade em que nascem e são moldadas” (MOSCOVICI, 2001, p. 49) e devido à influência de poder das representações dominantes os indivíduos passam a reprimir seus sentimentos.

O reflexo da divulgação em grande escala dessas representações dominantes pelos meios de comunicação é um engessamento das condutas sociais que, conseqüentemente, passam a ser agentes perpetuadores de estigma. Hall (apud MORAES, 2019) sugere que essas redes de significados são apropriadas pelos indivíduos, gerando uma interpretação ao se auto identificarem e reconhecerem o mundo de acordo com suas verdades, começando uma luta por significações na esfera cultural. A partir dos Estudos Culturais vários significados dominantes passaram por questionamentos e disputas simbólicas, e a cultura passou a ser “um dos elementos mais dinâmicos e mais imprevisíveis da mudança histórica do novo milênio” (MORAES, 2019. p. 168).

Por ser um transmissor de linguagens, a comunicação reflete nas estruturas dos símbolos na sociedade, engajando os indivíduos e interferindo nas representações com diversas intenções. Como abordaremos uma discussão acerca da sétima arte, reconhecemos, de antemão, que uma obra cinematográfica é composta de ideologias e ao ir ao encontro com o espectador, ele passa a assimilar e interpretá-la baseado em suas vivências.

Para Hall (apud Moraes, 2019. p. 167), a cultura “tem produzido novas subjetividades e novas formas de ser, estar e entender o mundo” e, a partir deste pensamento, pode-se observar uma crescente necessidade de interação entre os indivíduos. O papel da mídia é fundamental nesse processo, visto que os meios de comunicação são os responsáveis pela disseminação dos sentidos culturais.

O conceito de loucura é um desses, sendo ele ressignificado ao longo do tempo, como é trabalhado no próprio filme em análise. A mídia é uma das responsáveis por parte dessas (re)interpretações. Vê-se que, para Foucault (1961), os significados do termo loucura se baseiam em atributos do indivíduo, como deformidades físicas, marcas tribais envolvendo raça, etnia, religião, e os considerados desvios de caráter que abrangem criminosos, prostitutas, doentes mentais, dentre outros, todas essas conotações, muitas

vezes depreciativas, prevalecem atualmente como estigmas que marcam esses sujeitos e influenciam nas relações sociais.

Goffman (1980) sugere em seus estudos que os indivíduos portadores de um estigma social carregam consigo características diferenciadoras da normalidade, segundo conceitos pré-estabelecidos socialmente. Portanto, aspectos como identidade social e pessoal, alinhamento grupal, o eu, desvios e comportamentos desviantes também fazem parte da discussão e influenciam as relações entre os indivíduos. Ainda de acordo com o autor, há duas formas com que o indivíduo lida com seu estigma: vitimização e superação. Na superação, o estigmatizado acaba se sujeitando a um aprendizado torturado, onde ele tenta corrigir o seu estigma na área em que ele se encontra. Ou seja, ele tenta corrigir a base do seu “defeito”. Já na vitimização o estigmatizado se encontra angustiado ao extremo e diante das situações que lhe são impostas utiliza seu estigma como justificativa dos seus fracassos.

Tratando-se de um estigma físico, como uma cicatriz ou deficiência, o autor cita que essa espécie de “cabide” é onde o indivíduo deposita todas as suas insuficiências. Essa espécie de “proteção” menos simples o ajuda a lidar com os desconfortos gerados nas suas trocas afetivas ou relações cotidianas. Para Goffman (1980), a sociedade é formada por diversas estruturas sociais, sendo uma delas tudo aquilo que é considerado normal ou anormal (que vai de desencontro com as regras pré-estabelecidas). Portanto, em relações mistas, entre os considerados normais e os estigmatizados, há ruídos que impedem os indivíduos estigmatizados de realizar trocas sociais de forma saudável, uma vez que são excluídos pelos considerados normais.

Além disso, para o autor, também há uma certa falta de reconhecimento próprio, relacionado aos conceitos de identidade virtual e real. A conexão dos agentes de preconceito acaba ganhando força quando seus sentidos e cultura se disseminam através da linguagem. Com o avanço das pesquisas e da psiquiatria, o louco agora teria uma nova esperança para viver em harmonia com a sociedade.

A loucura foi estudada por diversos pensadores, mas foi só com o surgimento do racionalismo que ela passou a ser caracterizada como antítese da razão (FOUCAULT, 1961). É então que o estigma social foi se enraizando nas estruturas das interações sociais, uma vez que os loucos passaram a retornar às cidades, porém continuavam a ser excluídos. Essa exclusão também possuía características relacionadas à classe social,

religião e princípios morais. Dessa forma foi encontrada uma nova “solução”, ou reação, aos loucos: a internação.

A internação conta com um sentido de reclusão, ligado às regras morais e à razão. E a partir do século XVIII a loucura começou a ser pensada através de normas médicas, onde uma doença passa a ser vista e com ela suas diversas formas de tratamento.

MÍDIA E CINEMA COMO PRÁTICA DISCURSIVA

A visão racionalista da loucura, que a coloca como antítese da razão, tem sido uma representação hegemônica construída pelos meios de comunicação, seja por construções equivocadas ou pelo próprio silenciamento. Segundo Ribeiro (2015), a não comunicação gera consequências nas representações de loucura, uma vez que essa ausência de diálogos abre brechas para que instituições médicas e midiáticas tornem-se geradoras e reprodutoras primárias de informações sobre saúde mental. Ao longo dos anos, diversos grupos sociais foram silenciados e, tratando-se dos estigmatizados, as interações não ocorrem de forma saudável.

Entretanto, em muitos casos a mídia também pode exercer um papel fundamental para a sensibilização para o tema e a resignificação desses conceitos. Tratando-se de obras cinematográficas, muitas delas têm como protagonistas personagens onde a anormalidade e a estranheza são atreladas às doenças mentais⁴. Gadelha e Paiva (2007) sugerem que tais filmes instigam, por meio desses personagens, o inconformismo com a normalidade e permitem que ocorram debates mais lúcidos sobre as patologias mentais.

Por meio dessas novas subjetividades, criadas pelo cinema, o telespectador pode observar de forma mais intensa e concreta o vivenciar daqueles que lidam com as doenças mentais no seu cotidiano. A relação da sétima arte com as representações sociais parte de um princípio em que a mídia é uma grande responsável por validar as pessoas, uma vez que elas estão sendo vistas e retratadas. A representação social está ligada à área da sociologia e Émile Durkheim foi um dos pioneiros a tratar desse olhar para o coletivo. Para ele, tais fundamentações partem de hábitos mentais chamados por ele de “fato social” (CODATO, 2010. p. 48).

⁴ Além de Arthur, outros exemplos de Hollywood são Norman Bates, no clássico *Psicose* (1960); Alex DeLarge de *Laranja Mecânica* (1971); Jack Torrance de *O Iluminado* (1980); Hannibal Lecter de *O Silêncio dos Inocentes* (1991); The Narrador (Tyler Durden) de *Clube da Luta* (1999); e os nacionais Neto de *O Bicho de de Sete Cabeças* (2000) e O Louco, personagem de Maurício de Sousa nos quadrinhos da Turma da Mônica, ambos interpretados por Rodrigo Santoro

Tal estudo é extremamente importante para entender as lacunas daqueles que desviam do senso comum, como Arthur Fleck, e investiga o indivíduo como um ser social a partir da coletividade. Dessa forma, pode-se entender que a consciência coletiva está não só no senso comum, mas também no íntimo do indivíduo. Segundo Codato (2010, p. 49), uma das questões mais relevantes levantadas a partir dos estudos de Durkheim é a “objetividade do olhar que filma versus a subjetividade do olhar que se deixa filmar;” uma vez que o cinema não só representa uma realidade, mas também gera sensações e experiências com suas obras. Ao contar a história de Arthur, um personagem estigmatizado e que sofre diversas violências sociais, o cinema se estabelece como um importante instrumento de prática de discursiva.

A maneira como os filmes são construídos permite que os espectadores, ao interagir com seus conteúdos, deem sentido às histórias, façam a sua significação. Esse processo pode acontecer através da estrutura técnica aplicada à película ou à estrutura narrativa/discursiva. As histórias dos super-heróis, geralmente, se apoderam de uma estrutura discursiva clássica, que explora o mito do herói de Platão. Essa narrativa ficou conhecida como jornada do herói.

A construção da jornada de Arthur Fleck tem muito a se explorar, principalmente relacionando-a a aspectos da narrativa do herói, anti-herói e vilão. No cinema o antagonista, que contrabalança o herói, tem motivações ligadas a traumas ou experiências passadas, usando de quaisquer tipos de recursos morais ou imorais para atingir seus objetivos (BARANITA, 2015, p. 09). Por sua vez, o herói é guiado por boas ações e que se sacrifica em prol do coletivo ou bem maior. Um contraponto dos mitos do herói e do vilão, é o anti-herói. Uma das características que o diferencia é o fato de que o espectador se identifica com o personagem, que tem suas falhas enfatizadas ao longo de sua jornada, criando empatia e isso, de certa forma, mostra ao público as fraquezas do ser humano. Colocando a perspectiva de o anti-herói poder ser tido como vilão, Baranita (2015) conta que a diferença está na conduta dos dois, no código ético, uma vez que a motivação se distingue.

O vilão Coringa na versão de Joaquin Phoenix tem uma particularidade: a construção narrativa, que brinca com os conceitos de vilão e anti-herói. Arthur teve duas narrativas criadas paralelamente dentro do filme por meio das mídias, tanto televisivas quanto impressas de Gotham. No final do filme, Arthur é tido como um herói social que renunciou a um código ético para iniciar a revolta das minorias de Gotham, assim como

um anti-herói, ao passo que é tido como um assassino por Thomas Wayne após a morte de três funcionários da sua empresa. O público acompanha o decorrer de ambas as narrativas por meio de um processo comum de várias histórias.

A jornada do herói de Joseph Campbell é um dos processos narrativos mais conhecidos e explorados para o desenvolvimento de um enredo, sucinta em 12 estágios. De forma cronológica, o herói ainda não tem total dimensão do que o cerca em sua vida, mas é por meio de um convite à aventura que ele percebe que algo precisa ser mudado. A princípio, ele se questiona se a mudança deve ocorrer de fato, sendo necessário um conselho externo para que seja motivado a seguir em frente. É então que o personagem atravessa o seu mundo comum para um mundo diferente, encontrando testes e atribulações, fazendo com que ele se adapte ao novo. O herói passa por um segundo grande ponto de mudança, no qual enfrenta uma provação. Ao vencer a provação, o personagem recebe uma recompensa e faz o caminho de volta para o seu cotidiano. O herói passa por uma terceira fase de mudança, podendo experimentar momentos de quase morte e alcançar outra reviravolta. Após solucionar todos os problemas enfrentados ao longo de sua jornada, um prêmio final é conquistado e levado para o seu mundo comum, como uma forma de benção. Segundo Jesus, Pinto e Santos (2018), a jornada do herói ajuda a detalhar partes importantes de uma narrativa, das relações e reações dos personagens com o decorrer dos fatos.

METODOLOGIA E ANÁLISE DO OBJETO

De forma resumida, os principais acontecimentos do filme *Joker* se passam na fictícia cidade de Gotham. Essa adaptação deu ao vilão Coringa o alter ego Arthur Fleck, um comediante que aspira entrar para a carreira do *stand-up*, mas sofre de uma doença mental que faz ele ter crises de riso em momentos de tensão. No decorrer da trama muitos gatilhos são acionados, o que faz com que a história do personagem se transforme e afete a cidade como um todo. Um dos maiores problemas enfrentados em Gotham é em relação ao lixo da cidade: pilhas e mais pilhas eram amontoadas nas ruas. Além disso, houve um aumento da desigualdade social e da criminalidade. Um dos homens mais ricos, Thomas Wayne, também anunciava sua candidatura a prefeito e prometia uma Gotham mais limpa e justa.

Arthur Fleck mora com sua mãe em um complexo de apartamentos bem precários e acaba sendo demitido após deixar uma arma, dada pelo seu antigo colega de trabalho,

cair no chão em um hospital infantil. Além disso, os programas sociais de assistência em que frequentava, que provinham os seus remédios e acompanhamento, foram cortados. A partir daí, vemos sua história passar por diversas tribulações. Ao entrar no metrô de volta para casa, três funcionários das empresas Wayne atacam Arthur, que acaba atirando neles como forma de revidar. O assassinato dos jovens vira manchete nos jornais de Gotham, onde o principal suspeito é descrito como um homem com máscara de palhaço.

Com o decorrer da narrativa, Arthur acaba descobrindo outras notícias um tanto devastadoras: Thomas lhe conta que ele havia sido adotado quando mais novo e, em busca de respostas concretas, descobre que, quando criança, foi encontrado amarrado, maltratado e com um trauma severo na cabeça. Atordoado, Arthur volta para o hospital onde sua mãe está internada e a mata em seu leito, alterando a perspectiva do público em relação a sua história. É durante uma cena no *talk show* de seu ídolo, Murray, que ele revela que foi o autor do crime contra os três jovens no metrô por meio de um monólogo um tanto mórbido. Revoltado com o que foi dito, Murray pede para que sua produção chame a polícia, mas acaba sendo assassinado ao vivo por Arthur.

A transmissão é rapidamente repercutida e agora, a violência toma conta das ruas de Gotham e o caos se instaura por todos os lugares. Em meio ao alvoroço, uma ambulância bate no carro da polícia onde Arthur estava preso e os manifestantes conseguem libertar o palhaço, que passa a ser visto como o símbolo de herói social. Depois de um tempo, acompanhamos o desfecho da história de Arthur quando ele aparece preso em um manicômio, rindo sozinho, e dançando por um corredor branco, deixando pegadas sujas de sangue pelo caminho.

Para analisar o enredo optou-se por utilizar a Análise de Conteúdo (AC), proposta por Bardin (2011), como suporte metodológico para realização dessa pesquisa. Os processos sistematizados, citados por Bardin (2011), podem ser agrupados em três grandes fases cronológicas da pesquisa, sendo pré-análise; exploração do material; e tratamento e interpretação dos resultados (BARDIN, 2011). Dessa forma, a primeira etapa deste trabalho foi promover uma leitura flutuante do filme. O segundo passo foi organizar os dados, passando-os para a fase de categorização. Para isso, observou-se a construção do personagem e suas diversas relações com base nas cenas selecionadas na pré-análise. Chegou-se a quatro categorias: (1) o estigma de Arthur e a crise de identidade, (2) a influência de Gotham, (3) Arthur, a mídia e o nascimento do Coringa, (4) herói ou anti-

herói social. Por fim, com os dados organizados e categorizados, passou-se a fazer as inferências sobre os dados e organizar resultados que são apresentados a seguir.

O estigma de Arthur e a crise de identidade

Joker (2019) nos permitiu observar Arthur em sua dualidade, do acanhado homem aspirante a comediante ao nascimento do agente do caos, Coringa. Considerando a teoria de Foucault (1961), Arthur carrega consigo o desvio de caráter devido à epilepsia gelástica, significativa para que ele fosse considerado louco. Devido às influências presentes nas relações de poder, e para além do seu estigma, muitas condutas sociais são engessadas e tais representações dominantes se refletem negativamente na construção de sua personalidade (MOSCOVICI, 2001).

Identificamos as consequências de sua exclusão e da sua condição de desacreditado a partir dos conceitos defendidos por Goffman (1980), onde a falta de reconhecimento próprio por parte de Arthur afeta tanto sua identidade virtual quanto real. Goffman (1980) também sugere que as desvantagens do estigma são uma espécie de “cabide” onde o indivíduo deposita suas insuficiências, além de ser uma espécie de libertação racional de competições e de se proteger de responsabilidades sociais.

É em seu ato final no programa que o Coringa é revelado, matando Murray e dizendo que aquilo era o resultado de um ser abandonado e violentado pela sociedade a vida toda. Após a sua reação no programa, a solução encontrada agora para o Coringa é a internação no Asilo Arkham. A realidade de que Arthur é louco é cada vez mais palpável para os indivíduos inseridos no contexto de Gotham, uma vez que os sentidos que reforçam esse estigma são compartilhados tanto pela mídia quanto por aqueles que convivem com Arthur. Como abordado por Hall (apud MORAES, 2019), a comunicação - como diálogo, troca de sentidos - acaba refletindo nas estruturas simbólicas, onde os indivíduos apropriam desses significados, interpretam da sua forma e se auto identificam de acordo com suas verdades.

A influência de Gotham

Com base nos estudos da Escola de Chicago, percebemos que o funcionamento de Gotham parte do entrelaçamento dos valores de Arthur e daquilo que ocorre à sua volta. Percebemos a força da mídia em comunicar e influenciar os cidadãos por meio das notícias, além de disseminar agentes de preconceito mediante a linguagem utilizada por duas principais figuras de Gotham: Thomas Wayne e Murray Franklin.

Durante uma entrevista, Thomas utilizou a palavra “palhaço” para referir-se àqueles que “invejavam” a vida dos ricos, o que conseqüentemente causou revolta. Grande parte da população de Gotham escolheu se apropriar do termo “palhaço”, transformando-o na “cara” do movimento. É no sistema de troca de significados que os aspectos sociais de classe, raça e núcleo familiar, determinantes para os indivíduos, tornam-se mais evidentes.

O assassinato dos jovens trabalhadores das empresas Wayne passa a ser investigado e ganha significados distintos por meio das abordagens midiáticas. Entendendo a dinâmica das cidades a partir da Escola de Chicago podemos relacionar a revolução partindo da soma dos valores e atitudes individuais de Arthur com os valores do coletivo, na qual ele não só reage às trocas simbólicas de seu cotidiano, mas também interpreta e altera o ambiente de Gotham no qual é inserido, assim como abordado por Mead (apud FRANÇA, 2017).

No decorrer da narrativa, vemos suas diferentes reações após consumir produtos midiáticos como os jornais impressos da cidade, o rádio, a entrevista de Thomas Wayne e o *talk show* de Murray Franklin. Essas interpretações acontecem por processos de escolha que Arthur faz em seu consciente (BLUMER apud FRANÇA, 2017). A ação de diversos indivíduos passa pelos princípios básicos do Interacionismo Simbólico, onde eles atuam, perante a situação inesperada assistida por todos, de acordo com suas interpretações diante da soma dos aspectos sociais e econômicos, considerando as crises.

As narrativas propostas pela mídia acrescentam novos símbolos à construção social da realidade, estudada por Berger e Luckmann (1973), uma vez que expressões linguísticas utilizadas, como “Palhaço vigilante?”, acabaram servindo de ponte para que o comportamento coletivo se tornasse um movimento social legítimo.

Arthur, a mídia e o nascimento do Coringa

Como citado anteriormente, a mídia desempenha um papel fundamental em *Joker* (2019) ao contextualizar sobre as atuais conjunturas sociais e econômicas de Gotham. O emergir das minorias por meio das representações midiáticas pode ser observado mediante as características disruptivas dos Estudos Culturais, em razão do discurso de Thomas Wayne. A necessidade da população em ser vista e reconhecida passou a aumentar, uma vez que a influência que representações dominantes de condutas sociais engessadas têm sobre os indivíduos é a de perpetuar alguns estigmas e estereótipos.

As consequências vividas por Arthur são a falta de reconhecimento próprio, descrita por Goffman (1980), e a discrepância na identidade social do indivíduo. É nos canais de comunicação como rádio, televisão e jornal, que ele identifica a possibilidade de ser reconhecido por todos na cidade e, como sugerido por Hall (apud MORAES, 2019), de se apropriar dessas redes de significados.

A narrativa decorrente dos jornais impressos da cidade é importante na validação das manifestações das minorias que dão início ao caos em Gotham. Após os assassinatos no metrô, as capas divulgavam que o suspeito era um homem com máscara e/ou pintura de palhaço, com manchetes que diziam “Mate os ricos: um novo movimento?” e “Palhaço vigilante?”. É a partir dos fatos paralelos da história de Arthur que vemos seus atos tomando proporções que abalam as estruturas de Gotham.

A apatia dos ricos em relação aos pobres causou grande revolta social, afetando a mente e o sentimento de todos. Refletindo diretamente na realidade de *Joker* (2019), é a partir daí que o herói social nasce e os olhares da população voltam-se para os assassinatos do metrô como o início de uma revolução. Em contrapartida, Arthur passa por uma constante mutação do seu *self*, nas percepções de si mesmo a partir das trocas simbólicas da mídia em relação aos seus atos. A forma com que Murray Franklin e Thomas Wayne abordaram a imagem de Arthur o afetou profundamente, interferindo também na compreensão das suas ações. Sendo assim, a mídia, portanto, possui grande influência na sua crise de identidade, além de traçar uma linha tênue entre o vilão e o herói social.

Herói ou anti-herói social

O filme *Joker* (2019) nos faz observar a história de um indivíduo que sofre com diversas violências sociais, seja pelo estigma que Arthur carrega ou pelo contexto econômico em que vive. Além disso, o personagem traz consigo traumas passados e outras experiências que conseguimos acompanhar com o decorrer da narrativa. Como descrito por Baranita (2015), o anti-herói possui identificação pelo público devido às suas falhas ao longo da jornada, mostrando seu lado humano. Esse apelo, oferecido pela história de Arthur, para um olhar direcionado às dificuldades que seres estigmatizados sofrem no cotidiano trouxe grande empatia para o personagem.

Esse arco dramático, seguindo o conceito teórico da jornada do herói em 12 estágios, nos auxilia a compreender a construção do Coringa. Independente da trajetória do personagem, a mídia dentro do filme constrói duas narrativas diferentes de Arthur.

Enquanto os telejornais apostavam em Thomas Wayne como a salvação de Gotham, as manchetes impressas incitavam a revolta da minoria com uma narrativa voltada para movimentos anti-ricos e para o palhaço vigilante. As motivações de seus atos podem ser problematizadas a partir de um “terceiro olho”, mas para compreender melhor as intenções da estrutura do enredo, vale a pena voltarmos aos conceitos propostos por Baranita (2015) de herói, anti-herói e vilão.

Ao cometer o assassinato dos jovens no metrô, Arthur foi motivado a reagir às agressões devido a um outro ataque que sofreu anteriormente. Com sua identidade ainda mantida em segredo, sendo apenas um suspeito pela mídia, ela acabou alimentando uma imagem de justiceiro, incentivando mudanças na forma de Arthur em interpretar essas trocas simbólicas. É ao vivo que Arthur se revela como o assassino dos jovens no metrô após ler uma das frases escritas em seu caderno.

Seu discurso seguinte é fortemente ligado às suas experiências e vivências enquanto pessoa marginalizada. Arthur reclama que se fosse ele morto no lugar dos jovens, as pessoas passariam por cima dele sem ao menos se importar e movido pelas mesmas motivações que o levaram a matar os três jovens no metrô, Arthur atira em Murray no programa. Ou seja, podemos dizer que a definição de Arthur como vilão, herói ou anti-herói social pode partir de diferentes processos de interpretações e trocas simbólicas. Assim como abordado por Jesus, Pinto e Santos (2018), a narrativa a partir da jornada do herói auxilia no destaque a determinados pontos, relações e reações de Arthur, moldando o seu arco dramático. E é por meio dessas representações que podemos reagir e interpretar à nossa maneira, levando em conta também as nossas experiências no mundo contemporâneo.

CONCLUSÃO

A construção do personagem Arthur Fleck passa por uma estratégia já utilizada em outros filmes de Hollywood - retratar protagonistas que fogem dos conceitos da normalidade. A necessidade do indivíduo em ser representado é evidente na película, assim como a exclusão de determinadas representações e isso pode ser percebido a partir das transformações identitárias de Arthur e sua relação com a mídia. É no decorrer das viradas na vida dele que a população de Gotham também começa a se identificar e sentir-se representada pelo palhaço justiceiro.

A interpretação do personagem como herói, vilão ou anti-herói depende do ponto de vista do observador e dos sistemas simbólicos acionados por ele na decodificação do personagem. Isso significa dizer que se observado a partir do sistema legal e moral de Gotham (que pode ser comparado aos sistemas dominantes das sociedades capitalistas), que determina as leis e os conceitos de certo e errado, podemos qualificá-lo como vilão. Importante observar que o filme leva a entender que esse sistema privilegia ricos e massacra os pobres e é justamente por isso que os marginalizados se reconhecem na figura do palhaço vigilante.

Dessa forma, se observarmos do ponto de vista desses sujeitos estigmatizados (que podem ser comparados à maioria da população mundial que se encontra à margem da sociedade), o Coringa é a representação de um símbolo de revolução, ou um herói social. Como construtora de sentidos, esta obra cinematográfica nos conecta ao cotidiano de um indivíduo estigmatizado e marginalizado que, independentemente dos assassinatos que comete, se transforma no principal símbolo social da revolta de Gotham. É mediante as interações simbólicas de Arthur (e da cidade) associadas à perspectiva da jornada do herói, que a imagem do Coringa é construída como um anti-herói.

A empatia e a identificação popular construídas no decorrer do enredo fazem com que o telespectador questione o sistema vigente em Gotham, além de permitir olhar para a nossa realidade de um ponto de vista crítico, uma vez que a cidade simboliza o mundo em que vivemos. A narrativa do filme cria para o Coringa, um vilão conhecido, uma imagem de herói a partir da releitura de sua história, colocando-o como uma vítima de uma sociedade violenta, caótica e estigmatizadora.

REFERÊNCIAS

BARANITA, Pedro Alexandre. **ANTI-HERÓIS NO CINEMA**. Orientador: Maria Guilhermina Castro. 2015. 89p. Dissertação (Mestrado em Som e Imagem) - Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa. Braga, Portugal. 2015

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BERGER, Peter L., e Thomas LUCKMANN. **A Construção Social da Realidade. Tratando de Sociologia do Conhecimento**. Petrópolis, Vozes, 1973.

CODATO, Henrique. Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. **Verso e Reverso**, vol. CCIV, n. 55, janeiro-abril, 2010. p. 47-56

FOUCAULT, Michel. **História da Loucura**. São Paulo, Perspectiva, 1961.

FRANÇA, Vera V.; SIMÕES, Paula G. **Curso básico de Teorias da Comunicação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.

GADELHA, Maria Julieta de Oliveira; PAIVA, Cláudio Cardoso de. A representação da doença mental no cinema: Um estudo de mídia, comunicação e saúde mental. O caso do Bicho de Sete Cabeças. **Biblioteca on-line de Ciência da Comunicação**, 2007. p.1-30.

JESUS, Romério Novais de; PINTO, Débora Wagner; SANTOS, Ray da Silva. Um Chamado à Violência: uma Análise da Jornada do Herói no Filme Taxi Driver. In: **XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, 2018. Juazeiro: Intercom. 2018. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0927-1.pdf>>. Acesso em 10 maio 2021.

MORAES, Maria Laura Brenner. Stuart Hall: cultura, identidade e representação. **Revista Educar Mais**, Pelotas (RS), v.03, nº02. 2019. p. 167-172.

MOSCOVICI, Serge. Das Representações Coletivas às Representações Sociais: Elementos para uma História. **As representações sociais**. Rio de Janeiro: EDUERJ, p. 45-66, 2001.

RIBEIRO, Bruna Vanessa Dantas. **Saúde mental, Cidadania e Televisão**: representações da loucura no programa “A Liga”. Orientador: Ana Carolina Rocha Pessoa Temer. 2015. 186p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2015.

VIEIRA, Priscila Piazzentini. Reflexões sobre a história da loucura de Michel Foucault. **Revista Aulas**, v. 1, n. 3, 2007. Disponível em: <<https://www.ifch.unicamp.br/ojs/index.php/aulas/article/view/1934/1395>>. Acesso em: 18 abril 2021.

FILMOGRAFIA

Joker. Todd Phillips. EUA, 2019, 2'02”.