

Análise fílmica de “Joker” (2019): a construção do personagem Coringa¹

Haniel Araújo Lucena²

Dorotea Souza Bastos³

Universidade Federal do Rencôncavo da Bahia, Cachoeira, BA

RESUMO

Este trabalho apresenta uma reflexão sobre a construção do personagem Coringa, interpretado pelo premiado Joaquin Phoenix no filme *Joker*, a partir da identificação e análise dos elementos da linguagem cinematográfica e sua relação com a construção da visualidade do filme, tendo como base teórica os procedimentos desenvolvidos por F. Vanoye e A. Goliot-Lété (1994) e os estudos de Bordwell (2005) e Field (2001) sobre dramaturgia no cinema.

PALAVRAS-CHAVE: análise fílmica; anti-herói, cinema; personagem; visualidade.

Joker (2019), filme roteirizado e dirigido pelo estadunidense Todd Phillips, foi produzido pela DC Comics e produtoras associadas e distribuído pela Warner Bros. Pictures e orçado em U\$ 50 milhões. Trata-se de um modelo cinematográfico hegemônico, hollywoodiano, que domina a grande maioria das salas de exibição do circuito comercial ocidental, e que arrecadou uma receita total de U\$ 1.074.251.311. *Joker* é concebido como um típico *blockbuster*, porém desenvolve mais aspectos dramaturgicos de personagem do que a maioria das obras compreendidas no popular universo de super-heróis. A obra é protagonizada por Joaquin Phoenix que interpreta o personagem de Arthur Fleck.

Isolado, intimidado e desconsiderado pela sociedade, o fracassado comediante Arthur Fleck inicia seu caminho como uma mente criminoso após assassinar três homens em pleno metrô. Sua ação inicia um movimento popular contra a elite de Gotham City, da qual Thomas Wayne é seu maior representante. (JOKER, Todd Phillips, 2019).

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 20 a 22 de junho de 2023.

² Graduando do Curso de Cinema e Audiovisual da UFRB, email: haniellucena77@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Cinema e Audiovisual da UFRB, email: dorotea@ufrb.edu.br.

Sob o ponto de vista dramaturgico, David Bordwell (2005) nos revela que os papéis inseridos neste modelo são claramente reproduzidos nas filmografias norte-americanas em que os filmes compreendidos nesse espectro mantêm um sistema organizado e pré-definido de como contar a história. Observamos uma apresentação de um universo e vemos pelo menos duas forças contrárias que lutam com todas as energias para alcançar os seus respectivos objetivos. Esse entrave lançado por essas forças contrárias é materializado nas figuras do protagonista (o herói) e do antagonista (o vilão). Um aspecto interessante para refletirmos sobre o cinema hegemônico hollywoodiano de heróis é a típica dicotomia existente nessas histórias. Observamos na construção dos personagens e na apresentação do conflito, uma clara distinção entre um lado puramente do bem contraposto com lado que representa genuinamente o mal. Ismail Xavier (1998) disserta a respeito da lógica de produção de filmes clássicos hollywoodianos. Ele argumenta que o melodrama desempenha uma função social importante, uma vez que se trata de um gênero com função reguladora da moral. De tal modo, podemos traçar um panorama de como Hollywood absorve as questões relacionadas ao melodrama e assume esse gênero como predominante nas suas produções.

De acordo com Syd Field (2001), existem princípios básicos de construção de um bom *script* seguindo as normas do modelo narrativo clássico. Observamos uma série de considerações que o autor faz fragmentando a história em pequenas lacunas a serem desenvolvidas como: o assunto, personagem, apresentação, sequência, cena, pontos de virada, finais e inícios. Outro aspecto importante das contribuições deixadas por Field diz respeito à formatação da história. No capítulo em que discute a construção do personagem, o autor apresenta um diagrama para refletir sobre algumas camadas. Ele faz uma divisão do personagem em interior (do nascimento ao presente) e exterior (do início ao fim do filme). Segundo o autor, o interior forma o personagem, revela questões inexoráveis que compõe a psique da persona, seria basicamente a sua biografia. O exterior teria o papel de revelar o personagem, definindo suas necessidades e ações durante o filme.

Com essa introdução, partimos agora para a análise de algumas sequências contidas em *Joker*, tendo como base os procedimentos desenvolvidos por F. Vanoye e A. Goliot-Lété (1994). Iremos desconstruir o texto fílmico, identificando cada escolha para

possibilitar assim uma análise das estruturas que constituem o filme. Após a decomposição dos elementos, existe um novo movimento de recomposição desses fragmentos. É nesse instante do processo em que costuramos as microestruturas, possibilitando assim, construir significados plausíveis de análise, reconhecendo com mais nitidez os efeitos estéticos provocados pelos arranjos de tais elementos.

Iniciaremos decompondo os primeiros 90 segundos do filme, em que observamos a apresentação visual de Arthur Fleck acompanhada com elementos sonoros que disparam pistas do conflito que vai suceder a drama. O filme nos abre com um *black* e créditos iniciais acompanhadas do recurso de *voice-over* de um narrador que transmite via rádio informações. São os primeiros 18 segundos em que escutamos algumas camadas do mapa sonoro, temos: uma música sutil, sons de carros, ruídos indistintos e ambiência. Em seguida, nos é apresentado o ambiente através de um Plano Conjunto com leve movimento de Câmera fixa/*Travelling* em avanço que dura até o segundo 40. Observamos então, o interior de um estabelecimento iluminado por grandes janelas e algumas lâmpadas. Homens caminham pelo salão, um deles está à esquerda do quadro fantasiado de palhaço. A câmera fecha em um Plano Médio das costas de um homem sentado em frente a um grande espelho pintando o rosto.



Figura 01 – Abertura de *Joker*.

Fonte: *JOKER*. Todd Phillips. EUA: DC Comics, 2019.

Os próximos três planos compõem uma sequência em que vemos Arthur Fleck sentado em frente ao espelho. Ele usa um pincel com tinta vermelha para pintar os lábios e combina cores em cima da bancada a sua frente. No *Close-up* (Figura 03) vemos que o homem está lacrimejando e expressa uma feição triste no rosto que é seguida por um esboço de sorriso trêmulo. Ele põe os dedos indicadores nas duas extremidades da boca, forçando um sorriso. Encerrando a sequência de abertura durante o minuto 1:30,

observamos o Foco da câmera passar para o espelho (Figura 03) e Arthur estar com os dois dedos indicadores nas extremidades da boca, forçando o sorriso. Ele desfaz lentamente o sorriso e agora usa os dedos para representar uma feição de tristeza. O homem alterna novamente para um sorriso, desta vez, usando mais força com os dedos. Ele chora e a montagem corta.



Figura 02 – Planos detalhes sequência de abertura *Joker*.
Fonte: *JOKER*. Todd Phillips. EUA: DC Comics, 2019.

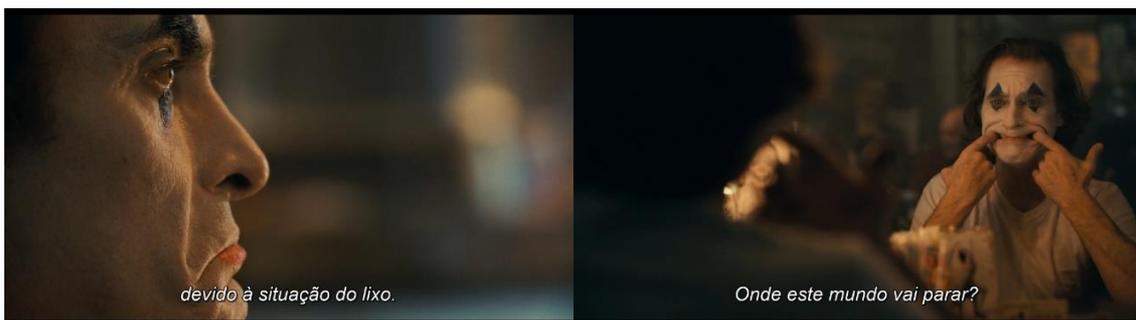


Figura 03 – Final da abertura de *Joker*.
Fonte: *JOKER*. Todd Phillips. EUA: DC Comics, 2019.

Analisando o movimento de recomposição dos elementos, essa sequência de abertura do filme carrega a enunciação dos conflitos que movem a drama. Observamos em quadro, um homem sério que se maquia sozinho e força expressões de sorriso e tristeza, chegando até a usar força contra seu próprio corpo. Podemos perceber que há uma atmosfera de desequilíbrio, potencializada pelo som do rádio que revela um colapso urbano que está para eclodir devido a situação do acúmulo de lixo nas ruas da cidade. O narrador revela que há uma situação de insatisfação social e a imagem potencializa o texto principalmente no último frame em que vemos o homem forçar o sorriso e chorar.

As cenas que se desenvolvem ao longo da trama começam a trilhar o caminho de aproximação com Arthur Fleck. Logo após a abertura, observamos uma sequência de

planos gerais que fornecem mais informações sobre o espaço em que a trama discorre. Gotham é a cidade ficcional criada pelos estúdios da DC Comics desde o tempo dos quadrinhos que basicamente simula Nova York. É nesse espaço em que vemos Arthur trabalhando como palhaço anunciando algum produto em uma rua bastante movimentada por pedestres (Figura 04) durante o minuto 1:53. Em seguida escutamos vozes de jovens que fazem brincadeiras com o palhaço e acabam por roubar a placa que Arthur segurava, iniciando uma perseguição. A fuga se encerra com um plano *plongée* não simétrico em que vemos Arthur ser espancado pelo grupo de jovens (Figura 04).

Nesses frames selecionados, vemos um figurino composto principalmente por formas arredondadas, temos os sapatos, o chapéu e a peruca seguindo o mesmo padrão. É interessante perceber que existe uma mudança que vai se desenhando ao longo da trama e que muda o figurino do palhaço. A escolha da direção em mostrar a sequência do espancamento alternando entre planos mais fechados e abertos nos denota a preocupação em tornar visível pro espectador o que o personagem sente e onde ele está inserido (Figura 05).



Figura 04 – Sequências de planos gerais de *Joker*.
Fonte: *JOKER*. Todd Phillips. EUA: DC Comics, 2019.



Figura 05 – Final da sequência de espancamento de *Joker*.

Fonte: *JOKER*. Todd Phillips. EUA: DC Comics, 2019.

Após o clímax do filme, observamos uma reconfiguração do mundo, tal qual sustentado por Bordwell (2005). A jornada enfrentada para que Arthur Fleck se transforme em Coringa é realizada e homem que se vestia de palhaço, era invisível para as pessoas, desleixado, usado, frágil e vulnerável, se torna um símbolo de luta e questionamento das instituições de poder, instaurando o caos na cidade de Gotham.

Diferente do que reproduz o modelo hegemônico das narrativas clássicas de heróis, assistimos em *Joker* a construção de um anti-herói que é um produto da própria sociedade. Os momentos de loucura expostos pelas ações do Coringa criticam a insanidade que o modelo capitalista proporcionou para Gotham. Arthur Fleck se torna visível para as pessoas quando o seu quadro de saúde mental se desestabiliza total e ele encara as figuras que representam o poder. *Joker* se torna um filme que ultrapassa os limites do melodrama. A dicotomia fácil de ser replicada como a maioria dos filmes de heróis e anti-heróis, com a separação de bem e mal, ganha muitas outras camadas complexas, alicerçadas na visualidade e nos aspectos psicológicos de construção do personagem.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, D. **O cinema clássico hollywoodiano** normas e princípios narrativos in RAMOS, Fernão Pessoa Ramos, organizador. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

FIELD, S. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JOKER; Direção: Todd Phillips. Produção: Village Roadshow Pictures. Estados Unidos: Warner Bros, 2019. 1 DVD (123min.)

STAM, R. **Introdução a teoria do cinema**. Tradução Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2008:1994

XAVIER, I. **Melodrama ou a sedução da moral negociada**. Tradução. Folha de São Paulo, São Paulo, 1998.