

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA MÍDIAS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS
NÍVEL MESTRADO

AMERIAN AURICH

CONSTRUTOS DE LOUCURA NO CINEMA CONTEMPORÂNEO
Um olhar tecnocultural sobre a insanidade a partir de *Coringa* (2019)

SÃO LEOPOLDO
2022

AMERIAN AURICH

CONSTRUTOS DE LOUCURA NO CINEMA CONTEMPORÂNEO
Um olhar tecnocultural sobre a insanidade a partir de *Coringa* (2019)

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientadora: Prof^a. Dra. Sonia Estela Montañó
Coorientador: Prof. Dr. João Ricardo de Bittencourt Menezes

SÃO LEOPOLDO
2022

A928c Aurich, Amerian.

Construtos de loucura no cinema contemporâneo : um olhar tecnocultural sobre a insanidade a partir de Coringa (2019) / Amerian Aurich. – 2022.

174 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2022.

“Orientadora: Profa. Dra. Sonia Estela Montaña

Coorientador: Prof. Dr. João Ricardo de Bittencourt Menezes.”

1. Cinema. 2. Comunicação. 3. Coringa. 4. Loucura. 5. Tecnocultura. I. Título.

CDU 659.3

AMERIAN AURICH

CONSTRUTOS DE LOUCURA NO CINEMA CONTEMPORÂNEO
Um olhar tecnocultural sobre a insanidade a partir de *Coringa* (2019)

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

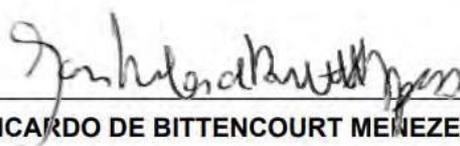
Aprovada em 26/04/2022

BANCA EXAMINADORA

PROFA. DRA. MIRIAM DE SOUZA ROSSINI - UFRGS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROF. DR. TIAGO RICCIARDI CORREA LOPES - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)

PROFA. DRA. SONIA ESTELA MONTAÑO LA CRUZ - UNISINOS
(ORIENTADORA)



JOAO RICARDO DE BITTENCOURT MENEZES - UNISINOS
(COORIENTADOR)

AGRADECIMENTOS À CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

Agradeço e dedico esta pesquisa: ao meu melhor amigo e parceiro de vida, Jerônimo Maier, por acompanhar diariamente esta árdua jornada do processo de escrita da dissertação, sempre com muito amor, companheirismo, encorajamento e apoio incondicionais. À minha mãe, Améris Vianna, por toda a batalha realizada ao longo da vida com o intuito de me proporcionar um futuro melhor, ensinando a importância dos estudos e incentivando minha formação acadêmica. À Inês Vianna, minha madrinha, por participar da minha trajetória desde o início e prestar o suporte necessário, com muito carinho, quando preciso. À minha irmã, Manuela Martins, por iluminar a tudo e a todos à sua volta, transbordando amor e ternura. À irmã que a vida me apresentou, Brunna de Oliveira, pelas longas conversas, conselhos e pela presença tanto em momentos de risadas quanto de lágrimas. À minha orientadora, Sonia Montañó, pela paciência e pelas orientações que contribuíram profusamente para meu amadurecimento como pesquisadora. Aos professores Ana da Rosa e Tiago Lopes, por todas as contribuições ao longo da pós-graduação e por acreditarem no meu trabalho desde o início. À professora Miriam Rossini, pela minha introdução na iniciação científica e grande parte do meu aprendizado. Ao professor João Bittencourt, pelo apoio na reta final da pós-graduação. Às amigas de mestrado, Andressa Machado, Clara Moraes, Camila de Ávila, Julia de Souza e Bibiana de Paula por todas as trocas de conhecimento, pelo compartilhamento de alegrias e angústias, e por tornarem este difícil percurso - em meio à uma pandemia - muito mais acolhedor e divertido (com muito “tricô”). À Douglas Ostruca, por todo o auxílio desde o desenvolvimento da minha monografia na graduação até a elaboração do projeto de pesquisa para ingresso no mestrado. Aos professores e colegas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos, em especial à linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, por todo aprendizado que foi proporcionado. A todos colegas, amigos e familiares que, de alguma maneira, colaboraram e fizeram parte da concretização desta dissertação.

“[...] nada de grande se pode empreender sem o meu impulso, pois é a mim [à loucura] que se deve a invenção de todas as nobres artes”

(Erasmus de Rotterdam)

RESUMO

Esta pesquisa analisa a construção da loucura no cinema contemporâneo por meio da obra cinematográfica *Coringa* (2019), do diretor estadunidense Todd Phillips. Como objetivo principal, o trabalho procura compreender como a loucura, pensada enquanto construto tecnocultural, se atualiza em imagens técnicas no cinema contemporâneo. Para tal, relacionam-se as teorias levantadas em revisão bibliográfica a partir de autores como Vilém Flusser (2002), Serguei Eisenstein (2002), Michel Chion (2011), Gustavo Fischer (2013), Michel Foucault (1996, 2006 e 2019), Suzana Kilpp (2002, 2007 e 2010) e Ana da Rosa (2019). Os procedimentos teórico-metodológicos utilizados no desenvolvimento da pesquisa fundamentam-se essencialmente nas obras de Walter Benjamin e são compostos pela *flânerie*, pelas coleções e pelas constelações (imagens dialéticas). Ao longo da pesquisa, foi observado que o cinema mostra-se cada vez mais construído em uma extensão “para além da tela” e, a partir dessa relação estabelecida entre “dentro e fora” da obra cinematográfica, por meio do filme *Coringa* e de seus desdobramentos em rede, foram definidas coleções, que reuniram fragmentos por afinidades, e duas principais constelações denominadas “*Então é isso, você está louco?!: Construindo a loucura por meio de máscaras, risos e danças*” e “*É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?: Violência, protesto, isolamento e transtorno na construção da insanidade*”; a partir dessas constelações, identificou-se que as imagens “falam” sobre loucura e sobre a loucura das próprias imagens.

Palavras-chave: Loucura. Cinema. Coringa. Tecnocultura. Comunicação.

ABSTRACT

This research analyzes the construction of madness in contemporary cinema through the cinematographic work *Joker* (2019), by American director Todd Phillips. As a main objective, the study seeks to understand how madness, thought of as a technocultural construct, is updated in technical images in contemporary cinema. For that, relations with the theories gathered in a bibliographic review from authors such as Vilém Flusser (2002), Serguei Eisenstein (2002), Michel Chion (2011), Gustavo Fischer (2013), Michel Foucault (1996, 2006 e 2019), Suzana Kilpp (2002, 2007 e 2010) and Ana da Rosa (2019). The theoretical-methodological procedures used in the development of the analysis are essentially based on the works of Walter Benjamin and are composed of flânerie, collections and constellations (dialectical images). Throughout the research, it was observed that cinema is increasingly being built as a “beyond the screen” extension and from this relation established between “in and out” the cinematographic work, through the film *Joker* and its unfolding in a network, collections were defined, which brought together fragments by affinities, and two main constellations called “*So this is it, are you crazy?!: Building madness through masks, laughter and dances*” and “*Is it just me, or is the world getting crazier?: Violence, protest, isolation and disorder in the construction of insanity*”; from these constellations, it was identified that the images “talk” about madness and about the madness of the images themselves.

Key-words: Madness. Cinema. *Joker*. Technoculture. Communication.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 - Colecionando memórias de cinema | 15 |
| Figuras 2 e 3 - Inspirações do personagem Coringa | 18 |
| Figura 4 - Primeira aparição do Coringa em uma HQ | 19 |
| Figura 5 - Joker nas animações | 20 |
| Figuras 6 e 7 - O palhaço do crime nos jogos..... | 21 |
| Figura 8 - Primeira origem apresentada do Coringa..... | 22 |
| Figura 9 - Coringa e sua origem em <i>A Piada Mortal</i> | 23 |
| Figura 10 - Arthur Fleck trabalhando como palhaço | 24 |
| Figura 11 - <i>Coringa</i> (2019) e as premiações | 25 |
| Figura 12 - Blockbusters de super-heróis - <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i> (2008) | 45 |
| Figura 13 - Tecnocultura audiovisual contemporânea - Jogos interativos no cinema | 53 |
| Figura 14 - O cinema e a cultura do spoiler - Pré-estreia de <i>Coringa</i> (2019)..... | 55 |
| Figura 15 - Espetacularização da loucura | 64 |
| Figura 16 e 17 - Imagens técnicas de loucura e a violência..... | 67 |
| Figura 18 - Imagens técnicas de loucura e o reforço do estereótipo..... | 68 |
| Figura 19 - Questionando construções de loucura..... | 69 |
| Figura 20 - Questionando construções de loucura feminina..... | 70 |
| Figura 21 - O potencial das imagens técnicas do audiovisual | 72 |
| Figuras 22 e 23 - O arquétipo do louco no cinema | 74 |
| Figuras 24, 25 e 26 - A loucura e a ambiência no cinema | 75 |
| Figuras 27, 28 e 29 - A loucura e o controle no cinema | 77 |
| Figuras 30 - Joker e as adaptações para o cinema | 78 |
| Figura 31 - Coringa e a loucura anarquista..... | 79 |
| Figura 32 - Arthur Fleck e os transtornos mentais..... | 80 |
| Figura 33 - O distúrbio de risada incontrolável exposto em <i>Coringa</i> (2019)..... | 81 |
| Figura 34 - Loucura em filmes do Século XXI | 84 |
| Figura 35 - Coringa no centro da flânerie..... | 85 |
| Figura 36 - Flânerie audiovisual - Disco <i>BluRay</i> de <i>Coringa</i> (2019)..... | 86 |
| Figura 37 e 38 - Em busca de elementos de loucura em <i>Coringa</i> | 87 |
| Figura 39 - Tutoriais de maquiagem do Coringa | 89 |
| Figura 40 - Tatuagens com o rosto do Coringa..... | 89 |
| Figura 41 - Desafio <i>#JokerChallenge</i> nas redes sociais | 90 |
| Figura 42 - The Joker Stairs..... | 91 |

| | |
|---|-----|
| Figuras 43 e 44 - Memes do filme <i>Coringa</i> (2019) | 91 |
| Figura 45 - Filtro do personagem Coringa no Instagram..... | 92 |
| Figura 46 - Receptores e produtores: o poder da expressão na internet | 92 |
| Figuras 47, 48 e 49 - Coringa e as apropriações a partir do humor | 93 |
| Figuras 50 e 51- Coringa e os protestos políticos | 94 |
| Figura 52 - Coringa em charge política | 95 |
| Figura 53 - Colecionando imagens | 98 |
| Figura 54 - Montagem de coleções | 99 |
| Figura 55 - Dos lampejos surgem constelações | 103 |
| Figura 56 - Playlist “Coringa em sons” | 106 |
| Figura 57 - Loucura e disfarces sociais | 109 |
| Figura 58 e 59 - Loucura nos contrastes | 110 |
| Figura 60 - A linha tênue entre o riso e o choro | 110 |
| Figura 61 e 62 - Disfarces e reelaboração de sentidos através das imagens..... | 111 |
| Figura 63 e 64 - A atuação por meio dos filtros e maquiagens..... | 112 |
| Figura 65, 66, 67 e 68 - A insanidade nos falsos sorrisos..... | 113 |
| Figura 69 e 70 - A ambiguidade da loucura - imagens e textos..... | 114 |
| Figura 71 - “Can you introduce me as <i>Joker</i> ?” | 115 |
| Figura 72 e 73 - O riso do louco atrelado à vilania..... | 117 |
| Figura 74 - A loucura e o riso | 118 |
| Figura 75 - Estabelecimento do risível a partir de falas dos personagens | 119 |
| Figura 76 - “Vocês decidem o que é engraçado ou não” | 119 |
| Figura 77 - <i>Audience reaction</i> de <i>Coringa</i> (2019)..... | 121 |
| Figura 78 - Comentários em vídeo <i>audience reaction</i> de <i>Coringa</i> (2019)..... | 122 |
| Figura 79 - Liberdade e o “passo maluco” | 124 |
| Figura 80, 81 e 82 - A presença da dança em <i>Joker</i> | 125 |
| Figura 83 - A dança como modo de expressão da insanidade..... | 125 |
| Figura 84 e 85 - A transição do personagem através da dança..... | 127 |
| Figura 86 - Dança, libertação e loucura | 127 |
| Figura 87 - Dança, loucura e <i>#JokerChallenge</i> | 128 |
| Figura 88 - Elevação da sanidade e declínio da loucura..... | 129 |
| Figura 89 e 90 - Loucura e ritmo narrativo..... | 130 |
| Figura 91 - Transformação da loucura presente no som..... | 131 |
| Figura 92 - A transformação da loucura através das cores de <i>Coringa</i> | 132 |
| Figura 93 - A transformação da loucura através dos contrastes de <i>Coringa</i> | 133 |

| | |
|--|-----|
| Figura 94 e 95 - Associação da loucura à personalidade violenta..... | 135 |
| Figura 96 - Violência como modo de expressão da insanidade..... | 136 |
| Figura 97 - Violência como forma de correção da loucura | 136 |
| Figura 98 - Ciclos de violência e loucura | 137 |
| Figura 99 - Construção da loucura imbricada à violência | 137 |
| Figura 100 - Violência e o ápice da loucura | 138 |
| Figura 101 - A violência preenchendo os ambientes..... | 139 |
| Figura 102 - A violência para além das telas..... | 140 |
| Figura 103 - A linha tênue entre a civilização e a barbárie | 141 |
| Figura 104 - A violência e o corpo | 142 |
| Figura 105 e 106 - Esquizofrenia e depressão no cinema..... | 143 |
| Figura 107 - Transtornos mentais e sentidos de loucura em Coringa..... | 144 |
| Figura 108 - Revendo sentidos de loucura..... | 145 |
| Figura 109 - Transtornos mentais, loucura e isolamento..... | 146 |
| Figura 110 - Construção de significados de loucura por meio da justaposição..... | 147 |
| Figura 111, 112 e 113 - Duração da loucura no cinema - hospital psiquiátrico | 148 |
| Figura 114 e 115 - Representação da desigualdade através das imagens..... | 150 |
| Figura 116 e 117 - Os protestos e a loucura..... | 151 |
| Figura 118 - O poder das imagens e da mídia em relação aos símbolos | 152 |
| Figura 119 - Personagens do cinema como símbolos em protestos..... | 153 |
| Figura 120 - A estética da loucura..... | 155 |
| Figura 121 - Galáxia e constelações | 157 |
| Figura 122 e 123 - Construindo a loucura a partir da montagem | 158 |
| Figura 124 - O poder das imagens e seus desdobramentos | 160 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|----|
| Quadro 1 - A consagração dos blockbusters de super-heróis - <i>Joker</i> (2019)..... | 46 |
|--|----|

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| 1. INTRODUÇÃO: REGRAS DO JOGO | 14 |
| 1.1 Coringa: dos quadrinhos às telonas..... | 18 |
| 1.2 Arquitetando o problema de pesquisa..... | 26 |
| 1.3 Identificando os objetivos da dissertação | 27 |
| 1.4 Mapeando produções acadêmicas: Estado da Arte..... | 28 |
| 2. NAIPES DO BARALHO: CINEMA, TECNOCULTURA E LOUCURA | 32 |
| 2.1 Entre imagens e imagens técnicas..... | 32 |
| 2.1.1 <i>Imagens cinematográficas e cinema contemporâneo</i> | 36 |
| 2.1.2 <i>Sobre cinema e tecnocultura audiovisual</i> | 47 |
| 2.2 Da loucura aos imaginários de loucura | 57 |
| 2.2.1 <i>Imagens técnicas de insanidade</i> | 65 |
| 2.2.2 <i>(Des) mascarando a loucura: Joker no cinema</i> | 77 |
| 3. EMBARALHANDO E DISTRIBUINDO AS CARTAS | 83 |
| 3.1 Flânerie: passeio para além das ruas de Gotham..... | 83 |
| 3.2 Coleções: reunindo as imagens de loucura e a loucura das imagens..... | 96 |
| 3.3 Constelações: <i>Coringa</i> (2019) e as imagens concebidas nos lampejos | 101 |
| 4. CANASTRA SUJA: CORINGA EM FRAGMENTOS E AFINIDADES | 104 |
| 4.1 “Então é isso, você está louco?!” | 106 |
| 4.1.1 “ <i>Faça uma cara feliz</i> ” | 107 |
| 4.1.2 “ <i>Isto não é engraçado</i> ” | 116 |
| 4.1.3 “ <i>Bom, foi uma entrada e tanto</i> ” | 123 |
| 4.2 “É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?” | 134 |
| 4.2.1 “ <i>Ninguém mais é civilizado</i> ” | 135 |
| 4.2.2 “ <i>Estão se lixando para pessoas como você e como eu também</i> ” | 143 |
| 4.2.3 “ <i>Nós somos todos palhaços</i> ” | 149 |
| 4.3 Galáxia Audiovisual: a transversalidade das constelações | 156 |
| 5. CONTANDO OS PONTOS | 161 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 165 |
| FILMOGRAFIA: FILMES CITADOS | 170 |

1. INTRODUÇÃO: REGRAS DO JOGO

A partir da compreensão de que a produção científica é incapaz de desassociar-se do pesquisador, ou seja, de que realizar pesquisa é algo impossível sem estar inserido nela, percebe-se que a trajetória pessoal e acadêmica do observador mantém-se amalgamada ao trabalho produzido. Além disso, há muitas formas de se colocar na pesquisa, mesmo que de maneira não evidente; em cada decisão tomada (o tema, os objetos, a metodologia, as imagens selecionadas, etc.) há a incorporação de uma singularidade ao estudo. Por outro lado, o “fazer científico” é igualmente ativo e atua afetando, transformando e desconstruindo o pesquisador, o que se desenvolve e se verifica ao longo do percurso. Nota-se ainda que a pesquisa possui um caráter vívido com circuito maleável e em constante renovação, o que demonstra a dúbia relação entre o objeto estudado e quem o estuda.

Por conseguinte, há traços pessoais intrínsecos ao trabalho desde a mais singela escolha de vocabulários até as observações e as percepções de uma análise. A pesquisa, por mais ampla que seja em seu objeto ou em sua temática, é sempre ímpar. Todavia, por “ímpar” não se apreende “individual” ou “solitário”, posto que mesmo que a escrita seja um ato unitário, a prática de pesquisa e de construção da mesma é feita *a partir do coletivo e para o coletivo*, pesquisar é uma ação plural. Essa combinação de vivências, interesses, desejos e escolhas associada às discussões referentes à Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais compõe o presente trabalho, que mescla a loucura, o cinema contemporâneo e a tecnocultura audiovisual.

Isto posto, desloco, brevemente, o texto para a primeira pessoa do singular com o intuito de ressaltar algumas das particularidades que influenciaram e seguem influenciando meu processo de investigação e de escrita da dissertação. A primeira e mais antiga delas é a paixão pelo cinema; desde a primeira vez que fui assistir a um filme, a animação *Mulan* (Tony Bancroft e Barry Cook) em 1998, lembro-me do fascínio com o tamanho da tela e do encantamento com a história. Da primeira sessão (aos meus seis anos de idade) até os dias atuais, uma das sensações que permanece é a facilidade e o prazer que sinto ao imergir em uma narrativa cinematográfica. Da infância também carrego outro hábito que se estende até o presente: guardar, como forma de afeição e de recordação, os ingressos dos filmes que assisto (Figura 1). No começo, os bilhetes eram impressos em materiais resistentes, posteriormente, transformaram-se em papéis mais finos (em que eu precisava escrever os títulos dos filmes à caneta para não desaparecerem com o tempo) até se tornarem majoritariamente digitais.

Figura 1: Coleccionando memórias de Cinema



Fonte: Elaborado pela autora. Registro dos mais de 150 ingressos guardados.

O afeto pelo cinema também se expandiu para os estudos, visto que a graduação em comunicação e o trajeto universitário foram delineados a partir do interesse pelo audiovisual. O envolvimento na produção de curtas-metragens, a realização de disciplinas a respeito do cinema (brasileiro, argentino, africano, etc) e a aproximação à pesquisa de audiovisual através da iniciação científica foram algumas das formas que encontrei de manter o cinema próximo.

Do mesmo modo, o cinema acompanhou-me durante o final do curso, ao elaborar a monografia, a qual analisa a construção e a representação dos monstros e da monstruosidade na obra cinematográfica do diretor mexicano Guillermo del Toro. Ao desenvolver o trabalho final, deparei-me com a aferição da representação das personagens femininas nos longas-metragens de terror e fantasia *Hellboy* (2004), *O Labirinto do Fauno* (2006) e *A Forma da Água* (2017). A partir disso, foi instaurado o interesse na temática da representação da

mulher no cinema, mais precisamente sobre a associação do feminino à insanidade mental. A concepção inicial, no que diz respeito ao projeto pretendido para o mestrado, provinha de uma condição de insipiência em relação às especificidades da Linha de Pesquisa, logo, os tensionamentos provocados ao longo do trajeto desenvolveram dúvidas e apreensões no que

se refere à definição do trabalho e aos possíveis direcionamentos do mesmo. Com a finalidade de ampliar o olhar acerca das possibilidades de estudo, o afastamento do assunto primário, isto é, a loucura feminina no cinema, sucedeu-se de maneira complexa e contínua. Debates, leituras e investigações foram necessárias para que o ciclo de construção e de

reconstrução da pesquisa prosseguisse; assim sendo, após profusas etapas realizadas, o direcionamento do trabalho transpôs-se para a questão da loucura no cinema atual.

Para a definição do tema e do problema de pesquisa houve a conjuntura de uma sensibilização e uma inquietação para com o assunto. Conforme Gilles Deleuze (2001, p. 04) “[...] o conteúdo do projeto da ciência do homem reúne-se à condição que torna possível um conhecimento em geral: é preciso que o espírito seja afetado”, ou seja, a descoberta e a investigação minuciosa de qualquer saber parte, sobretudo, do interesse pelo mesmo. Além disso, é preciso que, de alguma forma, as impressões iniciais de sensação ocorram, mas que se desenvolvam ao ponto de tornarem-se impressões de reflexão ao realizarem associações e coleções de percepções, como exprime o filósofo Gilles Deleuze:

Assim, o princípio se insere entre o espírito e o sujeito, entre certas impressões de sensação e as impressões de reflexão, fazendo de modo a que estas procedam daquelas. Ele é a regra do processo, o elemento constituinte da constituição do sujeito no espírito, o princípio de sua natureza. Vê-se, portanto, que há duas maneiras de definir o princípio: ele elege na coleção, escolhe, designa, convoca certas impressões de sensação entre as outras; fazendo isso, ele constitui impressões de reflexão em ligação com essas impressões eleitas. Portanto, ele desempenha dois papéis ao mesmo tempo: papel seletivo e papel constituinte (2001, p.107).

Tendo isso em vista, expõe-se que a curiosidade inicial partiu do impacto e da reconhecimento para com a questão de gênero atrelada à loucura nos filmes, o que se expandiu abrangendo diversos aspectos cinematográficos e personagens masculinos. A mudança no olhar projetado sobre as questões que envolvem a loucura sucedeu-se após o abandono de algumas certezas e o acolhimento de dúvidas; a figura feminina desloca-se então do centro conduzindo o foco para a loucura e identificando os desdobramentos nas construções fílmicas. A constante mudança do projeto de pesquisa é reflexo de uma desconstrução e uma transformação por parte da observadora, uma vez que, conforme Gilles Deleuze (2001, p. 76) “O sujeito se define por e como um movimento, movimento de desenvolver-se a si mesmo”. Porém, é importante ressaltar que o conhecimento empírico não se reduz à experiência do pesquisador nem parte “[...] da reunião e acomodação de nossas experiências” (POPPER, 1972, p. 113); a experiência trata-se de um ponto de partida, não de chegada.

Ao observar que o cinema tem abordado assiduamente a questão da loucura (desde transtornos mentais até desvios de comportamento baseados nos costumes sociais) percebe-se que há variadas perspectivas narrativas, técnicas e estéticas envolvendo o tema. Identifica-se que, à medida em que são criadas, essas imagens fílmicas adquirem novas camadas sobrepostas umas às outras, as quais evidenciam sua complexidade para além da exterioridade. Além de acionar memórias, as imagens de loucura expostas pelo cinema também produzem sentidos, exibindo uma essência dinâmica em sua configuração. Com base

nessas observações, o foco do projeto direcionou-se aos construtos filmicos de loucura no cinema do século XXI.

Conforme o transcorrer do percurso metodológico sucedeu-se, houve a compreensão de que, dentre todas as produções cinematográficas assistidas e selecionadas, o filme *Coringa* (*Joker*, 2019, Todd Phillips), e toda sua repercussão nos mais diversos meios, torna viável algumas reflexões quanto ao cinema hollywoodiano contemporâneo e o que ele sintetiza sobre a insanidade do nosso tempo. Portanto, abrangeu-se à pesquisa a questão da loucura como um construto lançando um olhar mais profundo ao longa-metragem *Coringa*, estabelecendo relações com os desdobramentos midiáticos resultantes da própria obra e com outros filmes que abordam o tema a partir do século XXI (dos anos 2000). Esta busca por uma perspectiva tecnocultural na loucura, ou melhor, por uma construção tecnocultural da loucura no cinema mostra-se potente para pensar a elaboração da insanidade enquanto construção técnica e cultural do cinema contemporâneo. Cabe ressaltar ainda que, no presente trabalho, os conceitos de *loucura* e de *insanidade* foram empregados como sinônimos, visto que os autores consultados ao longo da pesquisa não realizam distinção entre esses termos.

Logo, assim como em um jogo de cartas, as “regras” contendo os elementos que definem sua coerência e estrutura são apresentadas; a pesquisa consiste em cinco bases principais: a primeira é o presente capítulo que trata da *Introdução* e se resume à apresentação e à construção da pesquisa desenvolvida, à confecção do problema de pesquisa composto a partir das concepções do filósofo francês Henri Bergson, à exibição dos objetivos (geral e específicos) definidos para o trabalho e à explanação do Estado da Arte, o qual engloba a identificação de pesquisas acadêmicas realizadas acerca da temática da loucura no audiovisual. Em *Naipes do baralho: cinema, tecnocultura e loucura*, explana-se de maneira teórica, o cinema contemporâneo e a tecnocultura audiovisual, bem como se realiza uma retomada histórica a respeito da conceituação da loucura e de sua apropriação no cinema até a chegada ao filme *Coringa*. O terceiro capítulo, intitulado *Embaralhando e distribuindo as cartas*, consiste na apresentação da metodologia utilizada (flânerie, coleções e constelações). Já o capítulo *Canastra suja: Coringa em Fragmentos e Afinidades*, compreende a execução e o desenvolvimento da análise incipiente do filme *Coringa* e de seus desdobramentos tecnoculturais que resultaram na criação de duas principais constelações, seis ramificações das mesmas e uma “galáxia audiovisual”, com enfoque na transversalidade das constelações. *Contando os pontos*, o quinto e último capítulo, é composto por uma retomada dos assuntos abordados, reforçando a trajetória da pesquisa e a possibilidade de futuros desdobramentos referentes ao assunto tratado.

1.1 Coringa: dos quadrinhos às telonas

Conforme exposto anteriormente, o enfoque da atual pesquisa consiste na compreensão da construção da loucura no cinema contemporâneo, desse modo, optou-se pela investigação de variados filmes do século XXI centrados no contexto da loucura visando desenvolver o tema selecionado. No entanto, encontra-se no âmago do trabalho o longa-metragem *Coringa*, lançado em 2019 pela produtora Warner Bros. Pictures. A seleção da obra principal sucedeu-se em função de alguns destaques em relação aos demais filmes assistidos, como por exemplo: o impacto causado pelo longa-metragem através de uma profusa repercussão midiática e com alta circulação de imagens; a abordagem intensa no que concerne a desigualdade social, os transtornos mentais e a violência; e a singularidade na forma com que o personagem é construído em comparação às versões anteriores do cinema. Além do mais, o personagem Coringa, criado há mais de oitenta anos, trata-se de uma sólida figura de liberdade e de loucura ainda nos dias atuais. Isto posto, considera-se necessário expor, de forma resumida, a trajetória do vilão para uma melhor compreensão acerca do significado e da importância do personagem para a temática.

Coringa (ou *Joker* no original) é uma criação de Bill Finger, Bob Kane e Jerry Robinson e foi inspirado em uma carta de baralho (Figura 2), bem como no personagem Gwynplaine (Figura 3) do filme *O Homem que Ri* (*The Man Who Laughs*, 1928, dirigido pelo cineasta expressionista alemão Paul Leni) cujo roteiro é adaptado do romance de Victor Hugo, publicado originalmente em 1869. Gwynplaine, o protagonista da história, é sequestrado durante a infância e tem seu rosto mutilado e esculpido num perpétuo sorriso; para sobreviver, o personagem torna-se atração de um circo que utiliza as deformações de pessoas como forma de entretenimento para os mais ricos.

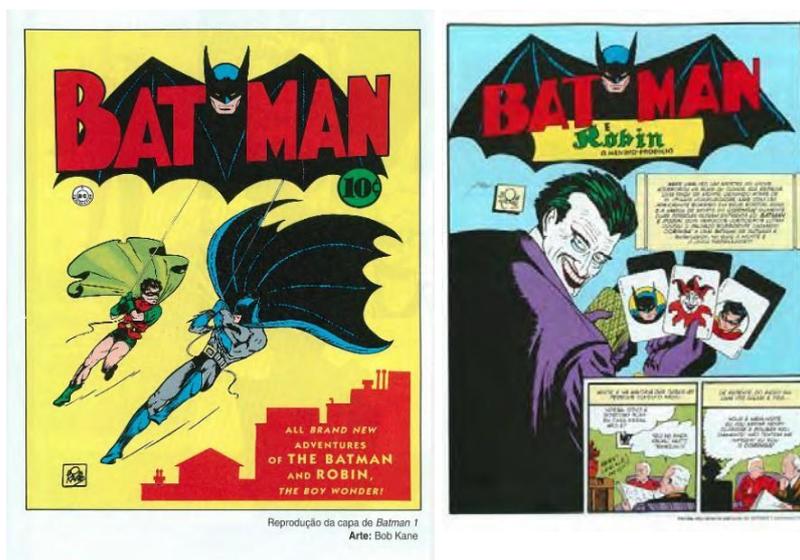
Figuras 2 e 3: Inspirações do personagem Coringa



Fonte: Wallpaper Safarie IMDB. Carta de um baralho e o ator Conrad Veidt como personagem Gwynplaine em cena do filme *O Homem Que Ri* (1928).

Após a estreia em *Detective Comics* #27 (1939), o super-herói Batman (ou Homem-Morcego) tornou-se extremamente popular e ganhou uma série própria e regular de HQs em 1940; já na primeira edição, intitulada *Batman* #1 (1940), Coringa teve sua primeira aparição. Publicada pela editora norte-americana *DC Comics* e dividida em quatro histórias, *Batman* #1 conta com “The Joker” (Figura 4), uma narrativa de quatorze páginas que introduziu vilão sem poderes sobre-humanos no universo fictício da cidade de Gotham realizando roubos e assassinatos. A loucura já aparece como uma característica do vilão, que não demonstra interesse nas jóias e itens roubados, mas sim em instaurar o caos e divertir-se com isso, representando o oposto de Batman, que luta para manter a ordem. Através de uma intervenção editorial, o personagem - que iria morrer na primeira exibição - permaneceu nas histórias em quadrinhos progredindo e tornando-se o maior inimigo do Homem-Morcego¹.

Figura 4: Primeira aparição do Coringa em uma HQ



Fonte: Elaborado pela autora. Vilão Coringa na HQ *Batman* #1 (1940).

Por muitas décadas nas histórias em quadrinhos, Coringa continuou em evidência e manteve-se atual ao passar por mudanças constantes adaptando-se a cada época e a situações como a censura e a regulação do “código dos quadrinhos (comics code authority)”², iniciado nos anos 1950. Por consequência, em 1966, o personagem extrapolou a literatura e atingiu as telas a partir de uma série televisiva em que o ator Cesar Romero interpretou uma versão

¹ Informações retiradas do site da *DC Comics*. Disponível em: <<https://www.dccomics.com/characters/joker>> Acesso em: julho de 2021.

² Regulamentação da publicação de HQs que revisava as obras, classificava de acordo com faixa-etárias e diversas vezes censurava o conteúdo das histórias visto que proibia insinuações sexuais, imagens violentas, histórias de terror, menções à corrupção, entre outros temas. Acesso em: Junho de 2021. Disponível em: <<https://www.mis-sp.org.br/educativo/blog/800d99cc-460d-4e35-a8db-0f/a-origem-do-comics-code-authority>>

cômica do vilão. No entanto, com o passar dos anos e com maior liberdade para expressar as características de Coringa, Joker foi constantemente apresentado como um psicopata violento e perigoso cuja insanidade é bastante atrelada aos objetivos e aos atos caóticos, que o tornam imprevisível. Ao longo das narrativas, a obsessão por Batman e pelo desejo de atingi-lo se torna mais evidente, o que também é associado a uma manifestação da loucura do Coringa.

Mais adiante, a partir do final dos anos 1960, o vilão transita também por inúmeras séries animadas como *As Aventuras de Batman e Robin* (1968-1969), o crossover em dois episódios de *Os Novos Filmes do Scooby-Doo* (1972), *As Novas Aventuras de Batman* (1977-1978, Figura 5), entre outras. Algumas características do personagem como a risada - sua marca registrada - mantiveram-se, porém, por se tratar de animações para um público em sua maioria infantil, algumas adaptações foram implantadas e a violência provocada pelo vilão foi suavizada, bem como os atributos mais cruéis e perversos. Percebe-se que os traços modificados em Coringa alteram-se de acordo não apenas com a época e o contexto no qual estão inseridos, mas também em conformidade com a mídia a qual estão destinados.

Figura 5: Joker nas animações



Fonte: IMDB.Coringa na animação *The new adventures of Batman* (1977-1978).

Na década de 1980, o palhaço do crime voltou aos cinemas com o filme *Batman*, dirigido por Tim Burton (1989) e estrelado por Michael Keaton no papel do super-herói Batman e Jack Nicholson como o vilão Coringa. O longa-metragem alcançou êxito financeiro com uma bilheteria de mais de US\$ 400,797 milhões³, do mesmo modo que obteve reconhecimento em premiações ao ser indicado ao Globo de Ouro e receber um Oscar por

³ Segundo o site Box Office Mojo by IMDBPro, acessado em julho de 2021. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0096895/?ref=bo_se_r_2> Acesso em: agosto de 2021.

melhor direção de arte. Joker expandiu sua visibilidade ao surgir também em jogos de videogame derivados do filme de Burton como em *Batman: The Movie*, desenvolvido para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS e ZX Spectrum; e *Batman* (Figura 6), versão para fliperamas desenvolvida pela Numega com a publisher Atari Games, que continha a reprodução de pequenas cenas (Figura 7) e diálogos do longa-metragem.

Figuras 6 e 7: O palhaço do crime nos jogos



Fonte: YouTube. Captura de tela do jogo de fliperama *Batman* (1990).⁴

Apesar do imensurável alcance do personagem em HQs, séries televisivas, animações, filmes, jogos, etc., várias histórias sobre a origem do personagem surgiram ao longo das décadas, no entanto, nenhuma delas foi identificada como definitiva. Produzida por Tommaso Koch do jornal *El País*, a matéria de comemoração dos oitenta anos do surgimento do personagem Coringa destaca o potencial do personagem a partir das possíveis origens e das múltiplas transformações de Joker:

No fundo, o próprio vilão costuma convidar os leitores a desconfiarem do que se conta sobre seu passado. E até seus três criadores oferecem versões discrepantes sobre como o geraram. Assim, cada novo artista lhe põe a maquiagem que preferir: um homem destruído pela morte de sua mulher grávida, ou a vítima dos abusos paternos; um desequilibrado sem escrúpulos ou a demonstração viva de que louca mesmo é sociedade. Uma mente, definitivamente, indecifrável, e por isso tão fascinante como inquietante, assim como sua fantasia de palhaço. O Coringa é uma piada tremendamente incômoda (EL PAÍS, 2020).

Explorando as origens referidas, enfatiza-se a primeira e mais popular delas que se encontra em *Detective Comics #168* (1951, Figura 8), que narra a história de Capuz Vermelho, um vilão sem identidade revelada e que utiliza capa e capuz na cor vermelha. Na HQ, ele realiza um assalto a uma fábrica de baralhos e foge do Batman, que o persegue; durante a fuga, Capuz Vermelho cai em um tonel de resíduos químicos, o que resulta na alteração da

⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UkxI8vfks0w>>. Acesso em: julho de 2021.

coloração da pele (branco giz), dos cabelos (verdes) e dos lábios (vermelhos), e na nova personalidade assumida pelo personagem.

Figura 8: Primeira origem apresentada do Coringa



Fonte: DC Database. Coringa em HQ *Detective Comics* #168 (1951).

Esta versão relaciona-se com a narrativa apresentada em *Batman: A Piada Mortal* (1988), escrita por Alan Moore e desenhada por Brian Bolland. Na HQ, em forma de flashback, um fracassado comediante de stand-up, casado e prestes a ser pai concorda em participar de um assalto em virtude de sua crítica condição financeira. No dia do furto, a esposa dele, que estava grávida, morre e, mesmo com o desejo de desistir, o homem segue com o plano. Assim como em *Detective Comics* #168, o humorista está vestido de Capuz Vermelho durante o roubo e é perseguido pelo Batman; angustiado, o homem pula em um tanque que contém químicos e têm seu rosto transformado (Figura 9). Em meio às tragédias vividas neste dia, ele enlouquece, tornando-se o Joker. O vilão resume essa situação em um diálogo com Batman em que pronuncia: “Só é preciso um dia ruim para reduzir o mais são dos homens a um lunático. É essa distância que me separa do mundo. Apenas um dia ruim”.⁵

⁵ Trecho da história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal* (2020, p.45).

Figura 9: Coringa e sua origem em *A Piada Mortal*



Fonte: Elaborado pela autora. HQ *Batman: A Piada Mortal* (2020).

Conforme já explanado, a *DC Comics* nunca confirmou uma das origens já apresentadas do personagem Coringa como correta ou definitiva e o próprio vilão instiga essa questão da dúvida e da desconfiança quanto ao seu passado: “[...] Foi assim que aconteceu comigo, sabe... Bem, eu não tenho certeza absoluta... Algumas vezes me lembro de um jeito. Outras vezes, de outro... Se eu vou ter um passado, prefiro que seja de múltipla escolha!”⁶ Desse modo, o filme de 2019 não se baseia em um referência específica, ele utiliza-se de uma combinação de elementos não apenas das histórias em quadrinhos, como também das animações, do cinema, etc. Em vista disso, para contextualização inicial, apresenta-se um breve resumo do filme central da pesquisa, o longa-metragem *Coringa*.

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 (Figura 10) à serviço de uma agência e, à noite, além de cuidar da sua mãe (Frances Conroy), 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 fílmicas 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 se apresentam como tentativas de inserção em algum ambiente ou até mesmo de divertimento a partir da sensação de que alguma situação é cômica.

⁶ Trecho da história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal* (2020, p.46).

Figura 10: Arthur Fleck trabalhando como palhaço



Fonte: IMDB. Arthur Fleck (Joaquin Phoenix) em cena de *Coringa* (2019).

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 com enfoque 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 gradativamente se distanciado 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 exibições 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 assistia⁷ e levaram o prêmio máximo. Ademais, a produção também conquistou diversos prêmios como: Oscar, Globo de Ouro, BAFTA e Critics' Choice Awards de melhor ator para Joaquin Phoenix (Figura 11) e de melhor trilha/banda sonora para Hildur Guðnadóttir.

Figura 11: *Coringa* (2019) e as premiações



Fonte: UOL. Joaquin Phoenix com a estatueta de melhor ator na cerimônia do *Oscar* (2020).

Posto isso, compreende-se que a apresentação e a descrição do objeto são necessárias, mas não únicas, completas ou isoladas, logo, apoiadas neste filme principal, *Coringa* (2019), e relacionando-o a uma seleção de longas-metragens centrados na loucura, inferências foram desenvolvidas ao passo que auxiliavam no processo de reflexão do objeto em relação à pergunta central de pesquisa. Questionamento esse que é respaldado em referências teóricas como Henri Bergson e Gilles Deleuze e que será devidamente explanado na subseção seguinte.

⁷ 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-ve-neza.htm>>. Acesso em: julho de 2021.

Vídeo com gravação dos aplausos na plataforma de vídeos YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rWhuc7ROn-4>>. Acesso em: julho de 2021

1.2 Arquitetando o problema de pesquisa

A partir dos preceitos atrelados à Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais (que se baseiam em perspectiva tecnocultural, filosófica e arqueológica), a presente pesquisa possui a problematização fundamentada na filosofia do francês Henri Bergson. O trabalho propôs-se a arquitetar o problema de pesquisa, que funciona como um direcionamento para as reflexões, alicerçado, principalmente, nas obras *Memória e Vida* (2006) e *O Pensamento e o Movimento* (2006) de Bergson, e no livro intitulado *Bergsonismo* (1999) escrito pelo também francês Gilles Deleuze.

Seguindo as lógicas apresentadas por Bergson (2006) e adaptando-as à visão empregada nesta pesquisa, pode-se considerar que as audiovisualidades seguem existindo visto que se atualizam em busca de sua sobrevivência, isto é, de sua duração. Essas atualizações são perceptíveis em diferentes modos e formas e evidenciam-se nas produções e nas maneiras de produzir o audiovisual; antigos modelos de trabalho se transformam, etapas envolvidas no processo dessas produções artísticas se reinventam, avanços tecnológicos ocorrem, conteúdos modificam-se e diversas outras atualizações referentes ao âmbito cinematográfico propagam-se pelo mundo.

Ainda de acordo com Bergson (2006), a realidade das imagens encontra-se nas constantes transformações em suas configurações, o que evidencia a questão de que todas as coisas possuem dois modos: o de ser e o de agir. Logo, a partir destas duas modalidades, apresenta-se a existência de um misto composto pela virtualidade (virtual, tempo, memória) e pela atualidade (atual, espaço, matéria), conforme explana Deleuze em seu artigo escrito em 1995 e publicado como anexo por Éric Alliez na obra “Deleuze Filosofia Virtual” (1996):

Toda multiplicidade implica elementos atuais e elementos virtuais. Não há objeto puramente atual. Todo atual rodeia-se de uma névoa de imagens virtuais. Essa névoa eleva-se de circuitos coexistentes mais ou menos extensos, sobre os quais se distribuem e correm as imagens virtuais (DELEUZE, 1996, p. 49).

Partindo destas ideias de Bergson, buscou-se identificar se as indagações efetuadas tratavam-se de problemas verdadeiros, deste modo, ao elaborar a problemática da pesquisa e definir a questão central, respaldou-se no método intuitivo Bergsoniano, o qual possui como sentido fundamental que “[...] pensar intuitivamente é pensar em duração” (BERGSON, 2006, p.32). Este método consiste na realização de três etapas para a validação do problema: distinguir os verdadeiros dos falsos problemas (mal colocados ou inexistentes), identificar as diferenças de grau e de natureza encontrando um misto de duas tendências (uma que dura e

outra que se atualiza, um modo de ser e outro de agir), e a duração que divide o problema em atual e virtual.

Tais fundamentos desencadearam questionamentos norteadores para o desenvolvimento do trabalho que possui como base a pergunta: **Como a loucura, pensada enquanto construto tecnocultural, se atualiza em imagens técnicas no cinema contemporâneo?** Para Henri Bergson, a mudança e o movimento são essenciais visto que tudo dura ao mesmo tempo em que se atualiza, e é através dessa movimentação que as durações e as atualizações tornam-se perceptíveis. Fundamentado nesse conceito, constrói-se o objeto de estudo com base no misto da pesquisa que se encontra na ordem da memória (loucura - construtos filmicos de loucura) e da matéria (cinema do século XXI/contemporâneo - filme *Coringa*), obtendo assim um problema verdadeiro.

1.3 Identificando os objetivos da dissertação

Após a definição de um problema de pesquisa verdadeiro e com a intenção de esclarecer o que se pretende atingir e desenvolver ao longo da pesquisa, são apresentados os objetivos geral e específicos do trabalho.

Objetivo geral: a partir do questionamento elaborado como problema de pesquisa citado acima, de maneira abrangente, o trabalho procura analisar e compreender como a loucura (enquanto construto audiovisual e tecnocultural) se atualiza no cinema contemporâneo por meio do filme *Coringa* (2019).

Objetivos específicos: Do mesmo modo, para que respostas sejam identificadas no trabalho, três objetivos específicos foram estipulados:

- Identificar e compreender conceitos de loucura em diversos contextos audiovisuais e tecnoculturais, adentrando na compreensão dos sentidos dados à loucura no filme *Coringa* (2019);
- Compreender as formas em que o cinema contemporâneo se atualiza nas mais diversas apropriações em rede a partir do filme *Coringa* (2019);
- Compreender o que os construtos de loucura dizem sobre a tecnocultura audiovisual contemporânea - quais são os impactos e os efeitos da tecnocultura audiovisual na construção e na propagação de imagens de loucura na contemporaneidade.

1.4 Mapeando produções acadêmicas: Estado da Arte

Compondo a pesquisa da pesquisa, buscou-se e selecionou-se estudos, tanto da área da comunicação quanto de outros campos do conhecimento, realizados a respeito da temática da loucura no audiovisual. Ao mapear produções acadêmicas que abordem o tema é possível compreender como a relação entre insanidade e cinema tem sido estudada, quais os direcionamentos escolhidos e que conclusões outras pesquisas científicas obtiveram. A função de rastreamento do Estado da Arte, ao examinar produções efetuadas nos últimos anos, constata mais do que decorrências quantitativas contribuindo com a seleção definitiva do objeto - filme *Coringa* (2019) - por não localizar estudos com o mesmo enfoque da presente pesquisa.

As primeiras incursões foram efetuadas a partir dos sites *Google Acadêmico*, *Portal de Periódicos Capes*, *Intercom*, *Compós*, *Repositório da Unisinos* e *Socine*. As palavras-chave buscadas inicialmente consistiam em: *loucura*, *louco* e *insanidade* combinadas à *cinema*, *audiovisual*, *filme* e *imagem*; também foram realizadas buscas por *construtos*, *construção*, *cinema do século XXI* e *cinema contemporâneo*. Realça-se ainda que todos os termos procurados abrangeram resultados em português e em inglês com recorte temporal similar ao tema, ou seja, a começar de 2001 com o século XXI.

Dentre os cerca de trinta trabalhos identificados, não foram constatadas pesquisas específicas quanto à loucura ou aos construtos filmicos de loucura em filmes do cinema contemporâneo. A busca expôs estudos dirigidos à loucura no cinema de modo geral, sem delimitação de época e, em sua maioria, sob uma perspectiva histórica como é o caso da dissertação de mestrado de Diogo Benoski (2004), da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), intitulada “Cinema: representação e loucura” cuja essência concentra-se em analisar as representações do louco de causa psicológica e do louco de causa orgânica. A pesquisa de Benoski apresenta importantes relações históricas entre a insanidade e o cinema a partir de filmes que vão desde *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) até *Laranja Mecânica* (1971).

Além da abordagem histórica, algumas pesquisas evidenciam a loucura no cinema pelo prisma da psicologia ou da psiquiatria, refletindo acerca dos transtornos mentais e do modo como são expostos nas produções cinematográficas. Como destaque entre as pesquisas identificadas na área de saúde mental, apresenta-se a obra “Cinema e loucura: conhecendo os transtornos mentais através dos filmes”, de autoria de Jesus Landeira-Fernandez e Elie Cheniaux (2010), que é dividida em quinze capítulos que exploram diversos transtornos

utilizando-se de personagens de filmes clássicos para ilustrar características de distúrbios da mente.

Ademais, observou-se um vasto número de produções a respeito da insanidade em outros campos da arte como na literatura, na pintura, etc. Um exemplo trata-se do artigo “O tema da loucura na literatura, na pintura e no cinema: três diferentes perspectivas” escrito por Fernanda Monteiro Vicente (2012) e com enfoque nas distintas percepções e manifestações da loucura nas artes. Em outros casos, alguns trabalhos (sob o ponto de vista do cinema) exploram obras ou personagens específicos como “A loucura no cinema: a representação da loucura em Persona” de Marina Campos (2011) e “Melancolia e Anticristo: sensibilidades contemporâneas e representação da loucura no cinema de Lars Von Trier” de João Luís da Silva Kernicki (2017).

Em relação aos construtos de loucura, sobressai-se a tese de doutorado de Ana Boff de Godoy (2016), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), denominada “A loucura como constructo discursivo e sintoma social: uma análise do funcionamento da ideologia e do inconsciente na constituição dos sujeitos”, que objetiva demonstrar que a loucura se apresenta como uma construção ideológica que sustenta e é sustentada pelo imaginário social. Já em referência às imagens da insanidade foram localizados: o artigo “As representações imagéticas da loucura e do manicômio no cinema” redigido por Flávia Fleury (2008) e a dissertação de mestrado “A Loucura e o Cinema: Representações Cinematográficas de Personalidade Limite” de Ana Salgueiro (2013).

Após esse levantamento introdutório, que resultou na identificação numerosa de artigos, dissertações e teses amplas e de diversas áreas do saber, houve um estreitamento a partir de uma investigação pelo nome da materialidade selecionada *Coringa/Joker*, associada à palavra *loucura/madness*. Identificou-se uma vasta quantidade de pesquisas acerca do personagem e suas mais diversas ramificações: nas histórias em quadrinhos, séries televisivas, animações, filmes, entre outros; além disso, o clássico vilão das HQs de Batman é constantemente associado às questões no âmbito da loucura. Averiguando desde a insanidade associada à vilania, como é o caso do artigo “Representações da loucura e da vilania em Batman”, de Amaro Braga Jr e Artur Perrusi (2013), até discussões que envolvem recortes imagéticos das histórias em quadrinhos para exemplificar a insanidade e os manicômios, como no artigo escrito por Levy Henrique Bittencourt Neto “O Coringa: a representação imagética da loucura” (2011).

Observou-se que múltiplas pesquisas que envolvem o personagem Joker e a loucura possuem como objeto de estudo a obra *Batman: A Piada Mortal (Batman: The Killing Joke*,

1988, Alan Moore e Brian Bolland), visto que a história expõe a origem do Coringa e, portanto, trata-se de uma importante referência para a insanidade. No artigo “A Piada Mortal: Um Dia Ruim na Vida do Coringa” (2017), Alexandre de Carvalho Rodrigues da Silva realiza uma pesquisa histórica e de linguagem acerca das piadas presentes na narrativa e a influência das mesmas para a construção do personagem. Em “A Cor da Loucura: Representações do Imaginário nas Cores de *A Piada Mortal* De Alan Moore”, de Kamilly Lourdes Ferreira dos Santos (2017), o estudo da loucura na história em quadrinhos é expandido para a questão estética através da análise das cores como um recurso para construir a insanidade.

No que diz respeito ao objeto fílmico *Coringa* de 2019, salienta-se que o longa-metragem é abundantemente utilizado nos estudos referentes às áreas psicológicas e psiquiátricas. Percebe-se, através do levantamento realizado, que o filme serviu de instrumento para uma significativa conjugação entre o cinema e a psicologia possibilitando o diálogo no que diz respeito aos transtornos mentais e à forma como a sociedade os enfrenta. O artigo “Morrendo de rir: a (falta de) graça da existência visibilizada em *Coringa*, de Todd Phillips” (2020), de Carlos Rezende-Pereira e João Gonçalves, retrata o novo entendimento de loucura como condição psíquica a partir do filme *Coringa*. No caso de “Mal estar na civilização e sofrimentos contemporâneos: um coringa entre tantos” (2020), a autora Raya Angel Zonana utiliza uma abordagem psicanalítica para refletir sobre os anseios atuais e o reflexo deles na sociedade utilizando o filme *Coringa* como modelo para tais ponderações.

Os trabalhos de Carlos Rezende-Pereira, João Gonçalves e Raya Angel Zonana são amostras de como o filme protagonizado por Joaquin Phoenix despertou o interesse de áreas díspares da comunicação e que se utilizaram do cinema para tratar de assuntos caros a outras ambiências para além da arte. O tema dos transtornos mentais se sobressaiu em relação a tantas outras particularidades do longa-metragem, o que reitera o anseio por debates acerca da saúde mental e da maneira como a sociedade lida com ela. Ainda assim, mesmo tratando de assuntos contemporâneos e que muitas vezes envolvem tecnologia e cultura (até mesmo as redes sociais), o contexto tecnocultural não tangenciou as pesquisas detectadas de forma explícita, não servindo de premissa para o desenvolvimento das mesmas.

Apesar da identificação de diversos trabalhos que se utilizam do personagem *Coringa* nas mais variadas mídias, percebe-se que em todas as pesquisas localizadas, o enfoque se mantém no personagem e/ou no meio específico o qual ele foi criado. Isto é, por exemplo, textos que se referem à história em quadrinhos *A Piada Mortal* não extrapolam os limites das páginas impressas, bem como aqueles que abordam o filme de 2019 não o analisam além da tela. Tratam-se de pesquisas que percebem o filme como material com minutagem definida,

que foi finalizado e distribuído para exibição em salas de cinema, não ultrapassando isso. Estes pontos não diminuem as pesquisas realizadas, pelo contrário, trazem especificidade aos trabalhos e análises, no entanto, estes aspectos também servem de diferencial para a presente pesquisa, visto que se referem a questões ainda não interpeladas.

A partir desta relação de trabalhos observados, percebe-se que existem lacunas no que se refere ao tema da loucura no audiovisual e ao objeto fílmico eleito, como é o caso da associação de ambos os pontos pensados sob a perspectiva da tecnocultura audiovisual, além da ênfase imagética colocada sobre a loucura, o filme e seus desdobramentos midiáticos. Além da carência de pesquisas que pensem a respeito da insanidade no cinema contemporâneo, nota-se que explorar o filme *Coringa* como uma obra não isolada da mídia trata-se de uma vertente não explorada pelos projetos acadêmicos encontrados.

Sendo assim, abordar o questionamento relativo às imagens técnicas de loucura proporciona, deste modo, uma maior compreensão a respeito da construção e da repercussão da loucura no cinema do século XXI. Apesar de não serem os únicos, os processos comunicacionais contribuem fundamentalmente para a construção de identidades e de imaginários, logo, por não se tratarem de sistemas inertes em momentos histórico-culturais, tais processos são passíveis de transformação, o que reflete a importância de tais estudos na área da comunicação. O presente projeto não objetiva o esgotamento do tema, mas projeta a possibilidade de reflexão e crítica acerca dos estereótipos produzidos no âmbito audiovisual viabilizando reformulações nas estruturas sonoras e imagéticas.

2. NAIPES DO BARALHO: CINEMA, TECNOCULTURA E LOUCURA

Este capítulo propõe-se a apresentar *os naipes do baralho* com o qual trabalharemos, isto é, os conceitos essenciais para a presente pesquisa como: a compreensão das imagens a partir da perspectiva de Vilém Flusser (2002), noções referentes ao cinema e ao audiovisual por meio de Jacques Aumont (2002), Serguei Eisenstein (2002) e Michel Chion (2011), e concepções a respeito das audiovisualidades da tecnocultura fundamentadas, principalmente, por Gustavo Fischer (2013). Além disso, busca-se refletir acerca da loucura e de sua construção imagética no meio comunicacional, explorando a construção de sentidos através de camadas imagéticas e imaginários, e alicerçando-se em Michel Foucault (1996, 2006 e 2019), Suzana Kilpp (2002, 2007 e 2010), Ana da Rosa (2019), entre outros autores.

2.1 Entre imagens e imagens técnicas

A questão imagética está presente desde o período Paleolítico através das pinturas e dos desenhos rupestres; foram estas manifestações artísticas e comunicacionais, com reproduções da rotina dos seres primitivos, que expuseram a relação intrínseca entre a transformação da imagem e da humanidade. Seja nas pinturas egípcias acompanhadas de hieróglifos ou no movimento Renascentista do século XIV, a imagem sempre possuiu suma importância e serviço para as mais variadas finalidades: linguagem, registro documental, expressão artística, discursos religiosos, comunicação entre povos, etc. Além disso, esses elementos visuais desenvolvidos ao longo da história dispõem de inúmeras formas de criação utilizando-se dos mais diversos materiais.

Assim como as imagens mostram-se múltiplas, os conceitos acerca delas também são abundantes. Para Platão (2000), a imagem era compreendida como uma projeção das ideias, no entanto, mantinha-se no âmbito da aparência visto que era algo conflituoso em relação à essência, ou seja, à realidade. Há também autores, como David Hume (2012), que interpretam as ideias como imagens mentais resultantes de impressões (formas de afetação). Por outro lado, destacando a relação do olho juntamente à memória, Jacques Aumont (2002) - associado às noções de Gombrich - evidencia o processo de reconhecimento como algo que “[...] apoia-se na memória ou, mais exatamente, em uma reserva de formas de objetos e de arranjos espaciais memorizados: a constância perceptiva é a comparação incessante que fazemos entre o que vemos e o que já vimos” (AUMONT, 2002, p.80).

Ainda que possua inúmeros conceitos, a imagem é constantemente associada à representação de algo, o que se apresenta como um problema complexo, conforme ressalta Justo Villafañe:

A imagem como representação é a conceituação mais cotidiana que possuímos e, talvez por isso, se reduza este fenômeno a algumas manifestações. No entanto, o conceito de imagem compreende outros âmbitos que vão além dos produtos da comunicação visual e da arte: implica também processos como o pensamento, a percepção, a memória, em suma, o comportamento. É, portanto, um conceito mais amplo do que a representação icônica [...] (VILLAFANE, 2006, p.29, tradução nossa).⁸

Este ato de resumi-la à representação e à reprodução acaba por estreitar e limitar seus potenciais. Há uma relação entre o criador e o observador de uma imagem, que se mostra tão relevante quanto, pois, embora representar seja uma de suas principais funções, a prática de proporcionar reflexão a partir da imersão em seu conteúdo também evidencia-se. A imaginação possui encargo fundamental nesta troca visto que, segundo o filósofo checo-brasileiro Vilém Flusser (2002, p.7), “é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens”.

Por conseguinte, a expressão imagética também abarca a produção e a decifração expondo o processo complexo de conexão com as imagens tradicionais. Para FLUSSER (2002) as imagens tratam-se de planos cujo significado encontra-se na superfície, porém, este sentido se refere apenas a uma compreensão básica da imagem uma vez que para um aprofundamento é preciso vaguear-lá, realizar um *scanning*:

O traçado do scanning segue a estrutura da imagem, mas também impulsos no íntimo do observador. O significado decifrado por este método será, pois, resultado de síntese entre duas ‘intencionalidades’: a do emissor e a do receptor. Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são ‘denotativas’. Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos ‘conotativos’ (FLUSSER, 2002, p.7-8).

O *scanning*, isto é, essa varredura que ocorre ao olho mover-se enquanto decifra uma superfície é, de certo modo, determinado pela própria imagem; porém, o observador possui liberdade no processo e na determinação de rotas ao percorrer as imagens. As interpretações imagéticas partem do tensionamento entre o repositório singular de cada indivíduo e o

⁸ No original: “La imagen como representación es la conceptualización más cotidiana que poseemos y, quizá por ello, se reduce este fenómeno a unas cuantas manifestaciones. Sin embargo, el concepto de imagen comprende otros ámbitos que van más allá de los productos de la comunicación visual y del arte: implica también procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria, en suma, la conducta. Es, por tanto, un concepto más amplio que el de representación icónica [...]”

desconhecido, o novo, e é nesse choque ou combinação de informações que surge a possibilidade de distintos significados serem identificados, expondo a especificidade dos sentidos atribuídos a cada imagem. Para Flusser (2002, p.8), “o olhar diacroniza a sincronicidade imagética por ciclos”, pois a varredura não é linear, e sim circular visto que o olhar sobre a imagem volta a observar elementos já percebidos em um tempo de eterno retorno. Além disso, Flusser (2002, p.8) ressalta que ao circular por essa superfície, o olhar retorna para os elementos preferenciais que se tornam centrais e carregados de significados, definindo relações por meio deste “tempo de magia”:

Em outros termos: no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis. O caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão das suas mensagens. Imagens são códigos que traduzem eventos em situações, processos em cenas. Não que as imagens *eternalizem* eventos; elas substituem eventos por cenas (FLUSSER, 2002, p.8).

Seguindo esta lógica e avançando nos conceitos de Flusser, a imagem em muitos âmbitos artísticos pode ser compreendida como uma *imagem técnica*, conceituação elaborada pelo autor (2002) por conta de sua produção através de aparelhos de codificação relativamente automáticos com potencial *magicizante* de transformar, conforme explanado acima, conceitos em cenas. A situação da codificação das imagens técnicas é menos clara do que das imagens tradicionais pois há “um fator que se interpõe (entre elas e seu significado): um aparelho e um agente humano que o manipula. Mas tal complexo ‘aparelho-operador’ parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado.” (FLUSSER, 2002, p.15).

Para um melhor entendimento no que se refere às imagens técnicas, é preciso compreender como a fotografia significou uma ruptura importante nas noções de imagem. As imagens fotográficas, com surgimento no Século XIX, instigaram a seguinte questão: ao mesmo tempo em que um aparelho encontra-se interposto entre o homem e as imagens, não há algo que separe estas imagens técnicas da aproximação com a realidade - antes tão buscada por pintores e outros artistas no realismo de suas artes. Apesar da utilização de outros instrumentos (como pincéis por exemplo) na confecção de imagens já existir, foi a partir da câmera obscura⁹ que uma representação mais fiel do mundo pode ser apresentada. Foi ao afastar-se da questão artesanal com enfoque no uso das mãos e direcionar a importância ao olho e ao olhar, combinados aos aparelhos, que a fotografia produziu este rompimento na

⁹ Aparelho óptico que consiste em uma caixa com um orifício cuja luz de um objeto externo é refletida atravessando o orifício e atingindo a superfície oposta da caixa de forma invertida. Este objeto serviu de base para a invenção da fotografia.

concepção das imagens, conforme explana Walter Benjamin: “Pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho” (BENJAMIN, 1986, p.167).

Outro aspecto relevante é que, por conta das utilizações iniciais da fotografia, isto é, as ações de registrar e de arquivar momentos explorando o caráter documental, foi-se questionado o valor artístico dessas imagens. A dicotomia “arte e técnica” lançou questionamentos relativos às fronteiras entre a fotografia e a arte: “Muito se escreveu, no passado, de modo tão sutil como estéril, sobre a questão de saber se a fotografia era ou não uma arte, sem que se colocasse sequer a questão prévia de saber se a invenção da fotografia não havia alterado a própria natureza da arte” (BENJAMIN, 1986, p.176). Levando em consideração esta colocação de Walter Benjamin, é possível refletir a respeito de como a técnica proporcionou uma transformação nas noções de arte e de como as imagens técnicas tornaram-se um marco por representarem uma grande mudança tecnológica e cultural da sociedade, afetando os modos de produção e de recepção das obras.

A relação entre o fotógrafo e o aparelho e os desdobramentos ocorridos posteriormente ressaltam a relevância e a influência da técnica, em conformidade com os apontamentos de Flusser (2002, p.43) “fotografias são imagens técnicas que transcodificam conceitos em superfícies. Decifrá-las é descobrir o que os conceitos significam. Isto é complicado, porque na fotografia se amalgamam duas intenções codificadoras: a do fotógrafo e a do aparelho”. Ou seja, o fotógrafo depende do aparelho pois, apesar de ocorrer uma escolha ao fotografar, ela é limitada às categorias disponibilizadas pelo objeto utilizado. Logo, esta “programação” das cenas por meio do aparelho e outros aspectos que envolvem o humano e a técnica (como as predileções, costumes e tendências) fomentaram o marco divisor na conceituação das imagens.

À vista disso, Lucia Santaella e Winfried Nöth (1998), distinguem a imagem a partir de três paradigmas: pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico; o primeiro, faz referência às imagens confeccionadas de forma manual e à capacidade “de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo o invisível numa forma bi ou tridimensional. Entram nesse paradigma desde as imagens nas pedras, o desenho, pintura e gravura até a escultura” (NÖTH, SANTAELLA, 1998, p.157); já o segundo paradigma possui enfoque nas imagens que dependem de máquinas de registro e destaca a reviravolta causada pela fotografia e por tudo o que ela proporciona ao refletir acerca das imagens, da forma como são produzidas e de seus impactos midiáticos; e o terceiro diz respeito “às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação” (1998, p.157).

Se Lucia Santaella e Winfried Nöth dividem a imagem em três importantes paradigmas, Vilém Flusser (2002) distingue os períodos entre pré-histórico (imagens tradicionais) e pós-histórico (imagens técnicas). As imagens técnicas estariam então ressignificando a arte, a tecnologia, enfim, a realidade; há, segundo Flusser (2002), a predominância e a onipresença das imagens técnicas que se sobressaem aos textos e projetam sentidos à realidade, principalmente no que diz respeito às imagens fotográficas, uma vez que as fotografias “são onipresentes: coladas em álbuns, reproduzidas em jornais, expostas em vitrines, paredes de escritórios, afixadas contra muros sob forma de cartazes, impressas em livros, latas de conservas, camisetas” (FLUSSER, 2002, p. 37).

Do jogo de luzes e sombras já empregado na fotografia, origina-se também outro marco na noção das imagens técnicas: as imagens cinematográficas. Posto isso, observa-se a importância de dedicar um maior aprofundamento no que diz respeito aos diversos conceitos relativos às imagens do cinema e suas transições até o período atual, o que será exposto no subcapítulo seguinte.

2.1.1 Imagens cinematográficas e cinema contemporâneo

Assim como a fotografia, o cinema possui vasta importância ao refletir a respeito das imagens técnicas; constituída a partir de inúmeras referências como o teatro de sombras¹⁰, as projeções do teatro ótico¹¹ e a já citada câmara escura, a imagem cinematográfica é resultado da experimentação dessas e de outras inúmeras invenções imagéticas. Na busca pela captação e pela projeção de imagens em movimento, surgiram equipamentos marcantes para a história do cinema como o cinetoscópio¹² e seu aperfeiçoamento: o cinematógrafo, aparelho portátil e que possibilitava projeção para um grande número de pessoas (ao contrário do cinetoscópio) desenvolvido pelos irmãos Lumière em 1895. No cinematógrafo, a ideia de movimento, tão requerida na época, é finalmente alcançada através da projeção de fotogramas que simulam esse fluxo por meio de rolos de filme de 35mm de largura e 17 mm de comprimento, o que se definiu como padrão da indústria cinematográfica posteriormente.

¹⁰ Antiga arte originada na China, que consistia em contar histórias utilizando-se da projeção de sombras de bonecos. Essa forma de entretenimento mantém-se presente ainda nos dias atuais em diversos países ao redor do mundo, muitas vezes direcionada ao público infantil.

¹¹ Aparelho inventado pelo francês Charles-Émile Reynaud em 1888, que projetava desenhos feitos a mão formando um tipo de película que era acompanhado por músicas tocadas em um piano atrás da tela

¹² Instrumento de projeção interna de filmes (o aparelho permitia que apenas uma pessoa assistisse às imagens) lançado em 1894 e fabricado por William Kennedy Laurie Dickson, engenheiro chefe na fábrica comandada por Thomas Edison

A questão da ilusão da imagem em movimento já havia sido explorada anteriormente, como por exemplo, pelo físico e matemático belga Joseph Plateau, através da criação, em 1829, do fenacistoscópio¹³, um dispositivo constituído por vários desenhos de um mesmo objeto, em posições vagamente distintas, espalhados em uma placa circular, que ao girá-la em frente a um espelho era criada a ilusão do movimento contínuo das imagens. Plateau ainda descobriu que eram necessários dezesseis desenhos para a criação dessa ilusão, o que influenciou na utilização dos 16 fotogramas por segundo para compor as projeções dos irmãos Lumière¹⁴. A proximidade desses desenhos associados ao tempo e a sequência em que eles são apresentados seriam os responsáveis por esta “ilusão de movimento” pesquisada por Plateau, o que também se aproxima, em função do tempo, às noções de movimento produzidas pelo espetáculo cinematográfico. Essa ilusão manifesta-se nos espaços, nas brechas entre os fotogramas; é nestas ausências que a compreensão da presença de um movimento ilusório ocorre:

O que percebemos como nosso movimento na verdade já aconteceu; nossa cognição do fato físico do movimento fica para trás do próprio movimento, de modo que o movimento está sempre deslocado. O que chamamos de ‘movimento’ são, de fato, como a presença em geral, dois caminhos paralelos: o que o corpo faz e o que a mente constrói. As duas progressões esculpem um caminho adiante pelo tempo e pelo espaço, mas porque a presença está sempre perdida, o que parece movimento contínuo é de fato uma construção de fragmentos (CHARNEY, 2004, p.330-331).

As imagens em movimento foram ampla e diferencialmente conceituadas por estudiosos de diversas áreas ao longo dos tempos. Segundo o filósofo francês Gilles Deleuze (1983) - e sua apropriação dos conceitos de Henri Bergson, fundamentados na ideia de duração - as imagens cinematográficas, inicialmente, caracterizam-se pela representação do movimento e da passagem de uma imagem à outra. Para o autor, essas “imagem-movimento” são constituídas por processos de enquadramento e elaboradas a partir da montagem, ou seja, dessa relação estabelecida no “entre imagens”. Deleuze (1983) enfatiza que a montagem presume uma continuidade de encadeamentos lógicos em função do tempo, ou seja, o tempo é exposto através do movimento; conforme o autor, “a montagem é essa operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair delas o todo, a idéia, isto é, a imagem do tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois é inferida das imagens-movimento e de suas relações” (1983, p.44).

¹³ Informações retiradas do site da Revista *Super Interessante*. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/desenho/>>. Acesso em: dezembro de 2021.

¹⁴ Informações retiradas do site *Apogeu do Abismo*. Acesso em: dezembro de 2021. Disponível em: <<http://apogeuoabismo.blogspot.com/2013/10/conhecamos-o-fenacistoscopio-o-precursor.html>>

A montagem referenciada por Deleuze mostra-se fundamental para a complementação da ideia de imagem-movimento. De acordo com Sergei Eisenstein (2002), uma série de ideias é montada por meio de elementos isolados, mas que unidos indicam uma nova significação; a montagem encontra-se no modo de justapor fragmentos e provocar sentidos, conforme destacado na obra *O Sentido do Filme*, originalmente publicada no ano de 1942:

[...] a justaposição de dois planos isolados através de sua união não parece a simples soma de um plano mais outro plano - mas o *produto*. Parece um produto - em vez de uma soma das partes - porque em toda justaposição deste tipo o resultado é qualitativamente diferente de cada elemento considerado isoladamente (EISENSTEIN, 2002,p.16).

Seguindo essa lógica, Eisenstein (2002, p.17) afirma que dois elementos da montagem de um filme, relacionados entre si ou não, originam “uma terceira coisa”, o que realça as potencialidades da construção e da composição cinematográficas, ou seja, da justaposição. As infinitas possibilidades ao organizar os elementos evidenciam a relevância desse processo que permite conduzir o entendimento acerca daquilo que está sendo manifestado, além disso, a pujança da montagem também se encontra no vínculo estabelecido com o espectador:

A força do método reside também no fato de que o espectador é arrastado para o ato criativo no qual sua individualidade não está subordinada à individualidade do autor, mas se manifesta através do processo de fusão com a intenção do autor, exatamente como a individualidade de um grande ator se funde com a individualidade de um grande dramaturgo na criação de uma imagem cênica clássica. (EISENSTEIN, 2002, p.29).

Segundo o autor, um dos poderes da montagem encontra-se neste estímulo criativo que “distingue uma obra emocionalmente empolgante de uma outra que não vai além da apresentação da informação ou do registro do acontecimento” (EISENSTEIN, 2002, p.30-31). Este incentivo à criatividade é uma forma de aproximação visto que há, no cinema, necessidades unificadoras para a comunicação de um ponto de vista; logo, a técnica de junção baseia-se em princípios unificadores expostos a partir de métodos de montagem. Estes fragmentos utilizados pela montagem no cinema podem ser tanto imagéticos quanto sonoros e estabelecem conexões entre imagens e entre mente e corpo de quem assiste ao filme. O corpo do espectador mostra-se central na relação com a montagem fílmica, assim como na compreensão da ideia de movimento das imagens, que ocorrem por intermédio de percepções, sensações e memórias do corpo de quem assiste.

Logo, as imagens cinematográficas, destacadas pelo movimento e pela montagem, existem em função do tempo e da relação estabelecida com ele pelos corpos. Para o filósofo

Henri Bergson (1999), o tempo estaria associado a um vínculo sensório-motor, e essa movimentação - tão característica do cinema - iria além dos movimentos simulados pelas imagens, estendendo-se ao próprio corpo e sua apreensão das imagens cinematográficas: “À medida que meu corpo se desloca no espaço, todas as outras imagens variam; a de meu corpo, ao contrário, permanece invariável. Devo portanto fazer dela um centro, ao qual relacionarei todas as outras imagens” (BERGSON, 1999, p.46). O movimento revela-se como uma forma inicial de percepção das imagens, visto que elas se alteram ao passo em que o corpo se movimenta no espaço-tempo.

Essa concepção vai ao encontro dos conceitos de Jacques Aumont no que diz respeito à importância dos corpos em relação às imagens. Para Aumont (2002, p.81), o espectador constrói a imagem, assim como a imagem constrói o espectador, e essa abordagem consiste “em tratá-lo como parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente”. O autor destaca esse vínculo existente entre o trabalho exercido pelo espectador que lê a imagem e o trabalho da própria imagem que age sobre esse espectador, além de corresponder ao trabalho de quem a produziu. Ainda se apropriando das noções propostas por Ernst Gombrich, Aumont (2002) ressalta a notoriedade do espectador que ao perceber e compreender a imagem, a faz existir. Já abordada anteriormente a partir dos conceitos de Vilém Flusser, a imaginação também apresenta papel fundamental para Aumont no que concerne às imagens - o que se relaciona vigorosamente às imagens cinematográficas. Para o autor, “a imagem é, pois, tanto do ponto de vista de seu autor quanto de seu espectador, um fenômeno ligado também à imaginação” (AUMONT, 2002, p.88-90).

Além disso, Aumont enfatiza os dois principais “modos de investimento psicológico na imagem: o reconhecimento e a rememoração” (2002, p.81), que estão relacionados aos processos de identificação (raciocínio) e cognição (memória) das imagens, estabelecendo conexões sensoriais e intelectuais ao fazer essa passagem entre o olho e o cérebro, o compartilhamento entre o corpo e a mente do espectador. O autor destaca como base da percepção das imagens realizada pelo espectador, a capacidade de “atribuir qualidades constantes ao espaço e aos objetos” (AUMONT, 2002, p.82), respaldando-se nas práticas realizadas, memórias de vivências do passado, etc. Em conformidade a esses apontamentos, Sergei Eisenstein acentua o potencial criador do espectador, que não é passivo, ao deparar-se com uma imagem que já foi criada pelo autor da mesma, porém, é concebida pelo espectador a partir de suas individualidades, crenças e experiências:

[...] todo espectador, de acordo com sua individualidade, a seu próprio modo, e a partir de sua própria experiência - a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pelas premissas de seu caráter, hábitos e condição social -, cria uma imagem de acordo com a orientação plástica sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador (EISENSTEIN, 2002, p.29).

Posto isto, compreende-se que a noção referente às imagens cinematográficas segue influenciada pela questão do movimento, espaço-tempo, bem como pelas relações estabelecidas com o corpo do espectador. Outrossim, além da relevância das questões imagéticas, o som possui função fundamental para análise do cinema, porém, o domínio da imagem ainda é muito presente e a quantidade de estudos direcionados à produção cinematográfica como um conjunto é pouco expressiva. Apesar de compor a nomenclatura, o *áudio* ainda aparenta ser menos valorizado em comparação ao *visual* e, conforme destaca o autor Michel Chion (2011), os conteúdos audiovisuais não são conduzidos somente à visão. A partir dessa perspectiva, Chion (2011, p.7) enfatiza o “audioespectador” e a ação perceptiva específica proporcionada pela mescla do som e da imagem, a *audiovisão*:

Trata-se de uma atividade que, estranhamente, nunca é considerada na sua novidade: continua-se a dizer «ver» um filme ou um programa, ignorando a modificação introduzida pela banda sonora. Ou então, contentamo-nos com um esquema aditivo. Assistir a um espetáculo audiovisual equivaleria, em suma, a ver imagens e a ouvir sons, mantendo-se cada percepção perfeitamente isolada [...] no contrato audiovisual, uma percepção influencia a outra e a transforma: não «vemos» a mesma coisa quando ouvimos; não «ouvimos» a mesma coisa quando vemos. O problema já não é, portanto, o de uma suposta redundância entre os dois domínios, nem de uma relação de forças entre eles (a famosa questão, levantada nos anos 1970, «o que é mais importante, o som ou a imagem?») (CHION, 2011, p.9).

Por conseguinte, o som não opera apenas como um realce da imagem, ele atua apoiado no enriquecimento dela; o denominado “valor acrescentado funciona, sobretudo, no âmbito do sincronismo som/imagem, pelo princípio da síncriese, que permite estabelecer uma relação imediata e necessária entre qualquer coisa que se vê e qualquer coisa que se ouve” (CHION, 2011, p. 12). Percebe-se que há uma complementação entre o elemento visual e o sonoro e que ambos são significativos para a construção cinematográfica. O som não está meramente sobreposto à imagem, mas sim amalgamado à ela e a sua significação, seja através da voz (vococentrismo/verbocentrismo), da música, do som ambiente, etc. O som possibilita a estruturação da visão, a criação de emoções e ainda a influência das percepções acerca de movimento, velocidade e/ou tempo.

Retomando a questão referente à montagem, o som no cinema também possibilita a produção e a leitura de diferentes significados, visto que “[...] o valor figurativo e narrativo de

um ruído, reduzido a si mesmo, é muito vago. Um mesmo som pode, segundo o contexto dramático e visual, contar coisas muito diferentes” (CHION, 2011, p.24). Há, muitas vezes, através dos sons, exibições e ocultamentos de informações que permitem compreensões diversas acerca do que é exposto imagética e sonoramente na tela. É comum que longas metragens construam narrativas no “fora de quadro” e que o espectador pressuponha quais os acontecimentos ocorridos a partir de materialidades sonoras aliadas à montagem cinematográfica.

Assim como a imagem, a materialidade sonora contribui para a percepção de sentidos de um filme, relacionando-se também à questão do corpo, entretanto, com foco na escuta ao invés da visão. Não é apenas através do olho que se lê um filme, os sons presentes na obra cinematográfica constroem, e muitas vezes modificam, os sentidos expostos na tela; felicidade e tristeza, alívio e angústia, rapidez e lentidão, muitas são as apreensões possíveis por meio do som, bem como da ausência dele. Ademais, a sonoridade está presente nos mais variados tipos de materialidade sonora do cinema, em conformidade com o apontamento de William Mitchell (2009, p.172) “O cinema, então, não é apenas uma relação de visão e som, mas de imagens e palavras, e de outros parâmetros diferenciáveis, como fala, música e ruído.”

Transportando algumas dessas questões para o cinema da atualidade, encontram-se as modernas salas de cinema com tecnologias - IMAX, DX, Dolby Atmos, etc. - que permitem uma acentuada “imersão” no filme ao contar com numerosos dispositivos de som localizados ao redor de todo o ambiente. Para Chion, “[...] cada revolução técnica do cinema conduz a um aumento de sensorialidade: sendo renovadas as sensações de matéria, velocidade, movimento, espaço [...]” (2011, p.120), logo, o cinema sensorial, destacado pelo autor, também está presente nestas percepções sonoras proporcionadas por ambiências devidamente equipadas, ampliando e intensificando a experiência do espectador, que é mais facilmente deslocado para “dentro” do longa-metragem, sentindo-se parte da história.

A exibição de produções audiovisuais, desde sua essência, visa esse “mergulho” na história apresentada com projeções em locais elaborados, eventos que propõem uma espetacularização das narrativas:

Mas, por sua própria natureza, e desde o seu aparecimento, o cinematógrafo era essencialmente espetáculo: ele exhibia suas cenas a espectadores, para espectadores, e implicava assim a teatralidade que ele desenvolveria em seguida através da direção, da mise-en-scène. De resto, os primeiros filmes do cinetoscópio já apresentavam lutas de boxe, atrações de music-hall e pequenas cenas. O próprio cinematógrafo, desde seu primeiro dia, já mostrava o homem que regava as plantas sendo regado pela mangueira. A 'espetacularidade cênica' aparece assim ao mesmo tempo que o cinematógrafo (MORIN, 2014, p.69-70).

Desde 1895, no Grand Café em Paris, com a exibição de filmes como *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*¹⁵, em que são mostrados trabalhadores se deslocando após o expediente de trabalho, há apreciação pública de espectadores que se deparam com o espetáculo do entretenimento e o fascínio pela tecnologia. Apesar de os primeiros filmes exibidos retratarem cenas do cotidiano, a magia das “imagens-movimento” mostrou-se um sucesso entre o público. Sendo assim, o cinema é apreendido como uma forma de arte que, já em sua origem, é destinada a plateias; os filmes são concebidos com o intuito de serem vistos por um abrangente público, isto é, em seu âmago há a necessidade de difusão.

Deste modo, penetra-se na questão da reprodutibilidade técnica investigada pelo filósofo e sociólogo alemão Walter Benjamin (1986), cuja essência encontra-se na reprodução em larga escala das obras de arte. Mesmo que em sua natureza peças de arte sempre tenham sido reprodutíveis (ainda que de forma manual), as mudanças tecnológicas e a instauração do sistema capitalista impeliram a possibilidade de produção em grandes quantidades e em um breve tempo. Além de outros pontos suscitados, a reprodução permite com que essa arte - outrora restrita a poucos - torne-se mais acessível e popular através, também, de exibições a grandes públicos. A questão da difusão em massa obrigatória mostra-se então intrínseca a determinadas formas de arte como é o caso do cinema, que em sua origem e função possui o objetivo de exibição em massa; em sua gênese a obra cinematográfica necessita da coletividade:

Nas obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é, como no caso da literatura ou da pintura, uma condição externa para sua difusão maciça. A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. O filme é uma criação da coletividade (BENJAMIN, 1986, p.172).

Há nesta configuração a popularização das artes de um modo geral e, conforme exposto, a difusão do cinema já parte desta necessidade de distribuição, o que acentua o aspecto da acessibilidade. Com o passar dos tempos, o nascimento da televisão, a incorporação de novas mídias e a supremacia de *Hollywood* na indústria cinematográfica mundial houve um novo rumo para as obras cinematográficas que aproximou os filmes das “massas” aumentando o mercado cinematográfico através dos *blockbusters*. De acordo com

¹⁵ Obra dos irmãos Lumière que consiste na primeira projeção pública de cinema realizada, o que direcionou o rumo da indústria cinematográfica. Informações retiradas do site *Memórias do Trabalho - UFRGS*. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/memoriasdotrabalho/2018/08/30/a-saida-dos-operarios-da-fabrica-lumiere/>>

Mascarello (2006), após o período de declínio de *Hollywood* na década de 1960, ocorreu a reestruturação econômica e estética hollywoodiana diretamente relacionada aos *blockbusters*, que, para o autor, surgiram nos anos 1970 e se tratam de filmes comerciais com alto custo de produção e de lançamento (publicidade), cujo foco principal é o entretenimento:

Depois da pior crise de sua história ao final dos anos 1960, o domínio avassalador de Hollywood na contemporaneidade decorre, fundamentalmente, da reconfiguração estética e mercadológica do *blockbuster* a partir de 1975, no contexto da integração horizontal dos grandes estúdios aos demais segmentos da indústria midiática e de entretenimento (MASCARELLO, 2006, p.335).

Mascarello (2006) ainda expõe que a hegemonia hollywoodiana e a reconfiguração pelo *blockbuster* desenvolveram o formato estético-industrial corrente, destacando como marcos iniciais os filmes *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), *Guerra nas estrelas* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) e *Os embalos de sábado à noite* (*Saturday Night Fever*, John Badham, 1977), e instituindo uma Nova Hollywood pós-1975. Super produções focadas em cenas de ação e repletas de efeitos especiais retratam a contemporaneidade hollywoodiana, além disso, surgem os filmes-franquias, ou seja, sucessos que “se desmembraram em tantos outros produtos que já não podem ser mais vistos apenas como um filme, mas sim verdadeiros negócios independentes que continuam gerando receitas por vários anos após o lançamento do filme que lhes deu origem” (SANTOS, 2010, p.304).

Ao direcionar a produção de longas-metragens para o grande público, a indústria cinematográfica hollywoodiana promoveu os *blockbusters* e consagrou a cultura popular, isto é, a *cultura pop*. Ainda que vista de maneira positiva: como cultura do povo em oposição à uma cultura dominante e elitista, há observações negativas que expõem as relações de dominação e subordinação, visto que “não existe uma ‘cultura popular’ íntegra, autêntica e autônoma, situada fora do campo de força das relações de poder e de dominação culturais” (HALL, 2003, p.254), evidenciando a ambiguidade do conceito. Apesar desta dualidade, percebe-se a ampliação e o prolongamento, ao final dos anos 2000, de uma indústria cultural voltada para a cultura popular do público *nerd* e *geek*¹⁶.

Envoltos nessa tendência encontram-se os filmes inspirados em histórias em quadrinhos (HQs), sucessos comerciais que marcam a contemporaneidade do cinema *blockbuster*, cujas principais representantes de super-heróis, anti-heróis e vilões originados

¹⁶ Sinônimo para *nerd*, gíria utilizada para caracterizar pessoas que exercem diversas atividades intelectuais e que geralmente possuem muita afinidade com tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, além de fãs de quadrinhos, jogos, livros e filmes de ficção e fantasia, séries televisivas, animes e mangás, etc. Informações retiradas dos sites *Significados* e *Tecmundo*. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/geeks/>> e <<https://www.tecmundo.com.br/hardware/742-o-que-e-geek-htm>>. Acesso em: dezembro de 2021.

em HQs e transportados para as telas são *Marvel* e *DC Comics*. Comprado pela companhia *Walt Disney* em 2009, o estúdio de cinema *Marvel Studios* desenvolveu o Universo Cinematográfico Marvel - UCM (ou, no original, Marvel Cinematic Universe - MCU), que em pouco mais de uma década produziu mais de vinte longas-metragens com narrativas interligadas. Além do impacto cultural gerado pelas produções do UCM, a questão comercial é bastante eminente, dado que a série de filmes atingiu o topo das bilheteiras mundiais alcançando a marca de mais de US\$ 2,797 bilhões¹⁷ com o filme *Vingadores Ultimato*, dirigido por Joe e Anthony Russo e lançado em 2019.

Há outro forte indício a respeito do alcance das produções baseadas em histórias em quadrinhos: desde o começo da pandemia causada pelo novo coronavírus (COVID-19)¹⁸, decretou-se o *lockdown*¹⁹, que manteve os cinemas de todo o mundo fechados ou com restrições (como salas com redução na capacidade total de espectadores), afetando a indústria cinematográfica de maneira abrupta; contudo, apesar das circunstâncias, do medo da população em relação ao vírus e da ingente expansão das plataformas de *streaming*, foi um filme de super-heróis que alcançou recordes de bilheteria nesse período: *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (*Spider-man: No Way Home*, 2021, Jon Watts). *No Way Home*, o terceiro filme da franquia protagonizada pelo ator Tom Holland e produzido em parceria pela *Sony Pictures* e *Marvel Studios*, tornou-se a terceira maior estreia de todos os tempos nos Estados Unidos²⁰, além de arrecadar mais de US\$ 1,809 bilhões²¹, mesmo sem lançamento na China²² (um dos maiores mercados cinematográficos do mundo) e em meio a uma pandemia mundial.

No que diz respeito aos longas-metragens da *DC Comics*, um dos maiores destaques é *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (*The Dark Knight*, 2008, Christopher Nolan), considerado uma grande referência do cinema contemporâneo de *Hollywood*. O filme dirigido por Nolan foi o primeiro do gênero de super heróis a alcançar a marca de 1 bilhão de dólares em

¹⁷ Segundo o site *Box Office Mojo by IMDbPro*. Acesso em: janeiro de 2022.

Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr3511898629/?ref=bo_rl_su>

¹⁸ A COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo vírus SARS-CoV-2, que atingiu o mundo inteiro, levando mais de cinco milhões de pessoas à óbito e produzindo a necessidade de isolamento social, uso de máscaras em lugares públicos e vacinação em massa da população. Informações retiradas do site *World Health Organization*. Disponível em: <<https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>>. Acesso em: janeiro 2022.

¹⁹ Medidas de distanciamento físico e isolamento, fechamento de estabelecimentos e restrições de movimento, que visam retardar a transmissão do vírus. Informações retiradas do site *World Health Organization*. Disponível em: <<https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/herd-immunity-lockdowns-and-covid-19#>>

²⁰ Segundo o site *Rolling Stone*, acessado em janeiro de 2022. Disponível em:

<<https://rollingstone.uol.com.br/cinema/homem-aranha-sem-volta-para-casa-e-3-maior-estrela-de-todos-os-tempos-nos-eua/>>

²¹ Segundo o site *Box Office Mojo by IMDbPro*, acessado em fevereiro de 2022. Disponível em:

<https://www.boxofficemojo.com/title/tt10872600/?ref=bo_se_r_1>

²² Até o momento (19/02/2022) não houve lançamento no país.

bilheteria²³, isso em meio a uma época em que dificilmente os longas-metragens atingiam tal feito: até 2008 apenas sete filmes²⁴, dos mais variados gêneros cinematográficos, conquistaram essa arrecadação. Além do mais, *O Cavaleiro das Trevas* foi o primeiro *blockbuster* de herói a ser indicado em oito categorias na premiação do Oscar, vencendo em duas delas: melhor edição de som e melhor ator coadjuvante pela atuação de Heath Ledger como o personagem Coringa (conforme Figura 12, houve homenagem póstuma ao ator, que foi o primeiro do gênero a vencer, visto que ele faleceu no ano anterior à realização da cerimônia).

Figura 12: Blockbusters de super-heróis - *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008)



Fonte: The Hollywood Reporter. Oscar póstumo pela categoria de melhor ator coadjuvante à Heath Ledger na cerimônia de 2009.

A partir de *The Dark Knight*, o vilão Coringa culminou esferas ainda maiores; em 2019, o longa-metragem que aborda a história do icônico personagem tornou-se o primeiro e único filme com classificação indicativa restrita (“R” nos Estados Unidos ou 16 anos no Brasil) a conseguir mais de um bilhão de dólares em bilheteria²⁵ (Quadro 1). O filme *Joker* (2019) bateu o recorde de *O Cavaleiro das Trevas* ao se tornar a produção baseada em histórias em quadrinhos com maior número de indicações no Oscar: onze indicações. Ademais, o ator Joaquin Phoenix, que interpreta o Coringa, deu continuidade ao legado deixado por Ledger ao receber da Academia a estatueta referente à categoria de melhor ator.

²³ US\$ 1,005 bilhão, segundo o site *Box Office Mojo by IMDBPro*, acessado em janeiro de 2022. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt0468569/?ref=bo_se_r_1>

²⁴ São eles: *Jurassic Park* (1993), *Titanic* (1997), *Star Wars - Episódio I: A Ameaça Fantasma* (1999), *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (2001), *Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (2003), *Piratas do Caribe: O Baú da Morte* (2006) e *Avatar* (2009), segundo o site *Box Office Mojo by IMDBPro*, acessado em janeiro de 2022.

Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW&ref=bo_cso_ac>

²⁵ Segundo o site *Box Office Mojo by IMDBPro*, acessado em janeiro de 2022. Disponível em:

<https://www.boxofficemojo.com/chart/mpaa_title_lifetime_gross/?area=XWW&by_mpaar=R&ref=bo_cso_a>

Quadro 1: A consagração dos blockbusters de super-heróis - Bilheteria de *Joker* (2019)

| Maiores bilheterias de filmes com classificação indicativa “restrita” | | | |
|---|-----------------|-----------------|------|
| Posição | Título | Bilheteria | Ano |
| 01 | Coringa | \$1,074,419,384 | 2019 |
| 02 | Deadpool 2 | \$785,896,609 | 2018 |
| 03 | Deadpool | \$782,836,791 | 2016 |
| 04 | Matrix Reloaded | \$741,847,937 | 2003 |
| 05 | It - A Coisa | \$701,796,444 | 2017 |

Fonte: *Box Office Mojo by IMDBPro*.

Em conformidade com o que foi expresso, percebe-se que o cinema hollywoodiano contemporâneo é marcado pela ascensão dos *blockbusters* de heróis e pela compreensão do filme como uma forma de mercadoria. Diante disso, surgiram inúmeros julgamentos e visões negativas acerca desta questão comercial do cinema, do seu caráter repetitivo baseado em moldes pré-formulados e de como ele estaria perdendo sua posição de arte, sem proporcionar reflexões intensas em sua narrativa, transformando-se em um produto que apenas visa o lucro. Apesar dessas e de outras críticas, esse formato do cinema tornou-se significativo para as camadas mais populares da sociedade, já que muitas obras cinematográficas não eram direcionadas ao grande público, resultando em uma das fontes mais sobressalentes de entretenimento da atualidade.

Logo, a reprodutibilidade técnica e a difusão em massa expressam a notória transição da forma de produção e de recepção das artes, sobretudo do cinema e da sua imagem “destacável e transportável. Transportável para onde? Para um lugar em que ela possa ser vista pela massa” (BENJAMIN, 1986, p.180). Muitas das transformações da arte agem em consonância com as condições produtivas e, no audiovisual, essas mudanças habitualmente possuem caráter experimental e tentativo; o cinema designa-se como um dispositivo para além do que está na tela distinguindo seu modo de produção que tem se atualizado constantemente. Desse modo, as mudanças culturais caminham acompanhadas das transformações tecnológicas, ambas simultaneamente contagiadas, o que expressa a importância de se adentrar nas questões tecnoculturais relativas ao audiovisual, mais especificamente ao cinema contemporâneo, que serão desenvolvidas no subcapítulo seguinte.

2.1.2 Sobre cinema e tecnocultura audiovisual

Nos tópicos anteriores, observou-se que a cultura e a tecnologia estão interligadas, uma vez que as questões tecnológicas interferem na realidade social do mesmo modo que a realidade das pessoas contribui para a descoberta de novas tecnologias. Logo, essa dupla influência incide também sobre as artes, sobretudo o cinema. As transformações das produções cinematográficas e das formas de produzi-las e consumi-las possuem embasamento não apenas no desenvolvimento da técnica mas também dos assuntos culturais; ao longo do tempo, modificaram-se os recursos assim como a sociedade. Sociedade essa que tem buscado, cada vez mais, representação e participação ativa nos meios de comunicação e de entretenimento, como no próprio cinema que, conforme exposto, é uma arte concebida pela coletividade e direcionada para ela.

O cenário atual trata dessa tendência de adaptação tecnológica e cultural das mídias em relação, essencialmente, às massas e à multi-composição de dois pólos complexos: dos produtores e dos receptores, “[...] estes, por sua vez, são destacados como também protagonistas e emergentes da cena contemporânea” (FISCHER, 2013, p.43). Os contornos delimitantes entre tais núcleos são “borrados” havendo não apenas um deslocamento nas atribuições mas uma hibridização delas; não há uma distinção evidente entre quem produz e quem recebe, visto que existem maiores oportunidades de produção de conteúdos e de reconhecimento, o que vai em consonância à concepção de Muniz Sodré:

A virada do século coincide com a passagem da comunicação centralizada, vertical e unidirecional (comunicação de massa identificada por Edgar Morin num texto célebre como o ‘espírito do tempo’) as possibilidades trazidas pelo avanço técnico das telecomunicações, relativas à interatividade e ao multimedialismo. Há quem a elas se refira como tecnologias ‘pós-midiáticas’ (Sodré, 2002, p.11).

Percebe-se que essas possibilidades provocadas pelo desenvolvimento das tecnologias, citadas por Sodré, estão estritamente amalgamadas à questão do papel de produtor e de receptor, uma vez que essa mescla nas funções tornou-se mais plausível e evidente após as mudanças tecnológicas, midiáticas e culturais. Alicerçadas nessas transformações, as possíveis relações estabelecidas com a contemporaneidade propiciam renovar a reflexão cultural elaborada por Walter Benjamin em relação à importância do público: “Com isso, a diferença essencial entre autor e público está a ponto de desaparecer. Ela se transforma numa diferença funcional e contingente. A cada instante, o leitor está pronto a converter-se num escritor” (BENJAMIN, 1986, p.184).

As novas relações estabelecidas com as mídias hibridizaram os papéis de remetente e de destinatário, proporcionando potência para as produções, divulgações e reproduções de um saber - fotografia, ilustração, culinária, etc. Há novos “poderes” voltados para o público e isso inclui a oportunidade de ser visto e/ou escutado com maior facilidade através da *internet*. Enfatizando o audiovisual, anteriormente, a opinião de críticos profissionais era pronunciada quase que exclusivamente, enquanto na atualidade o grande público também é um formador de opinião capaz de expor e difundir suas convicções. São muitos os perfis existentes em plataformas de vídeo (como o *YouTube*), que se destinam à análise de filmes e séries sob os mais diversos aspectos, e que são direcionados para pessoas interessadas no assunto, que desejam adquirir ou trocar conhecimento; além de manifestar a opinião de seus criadores, estes perfis constroem uma rede de interações e compartilhamentos.

Para mais, no que diz respeito ao poder do público, acentua-se o potencial criativo e de expansão das histórias apresentadas através das mídias. O caráter imaginativo e coletivo de produção e de distribuição de fãs da cultura pop dissemina-se na *internet* pelos mais variados formatos, que vão desde *fanfictions/fanfics*²⁶ até *webséries*²⁷ que constroem diferentes itinerários e desfechos para personagens extraídos da cultura de massa. A indústria cinematográfica tem mudado a compreensão de que o público é um importante produtor e receptor (simultaneamente), bem como tem manifestado essa perspectiva por meio de profusos modos, como por exemplo, o *fanservice*. Conhecido como uma inclusão de elementos à história principal a fim de agradar, e talvez agradecer, a audiência, o *fanservice* revelou-se uma ferramenta necessária nos *blockbusters* de HQs pois impactam nas opiniões e nas avaliações dos espectadores, logo, atingem diretamente o aspecto comercial dos longas-metragens. Por conseguinte, mesmo que possua uma finalidade comercial, o *fanservice* viabiliza a criação e o encaminhamento de histórias a partir dos desejos da maioria do público tornando-o, de certa forma, uma espécie de produtor.

Conjuntamente a essas relações de produção e compartilhamento por meio de avanços tecnológicos, que influenciam os hábitos culturais e ampliam o âmbito virtual, há a instauração dos processos midiáticos, que se incorporam aos costumes da massa. Nesse aspecto renovador das materialidades tecnológicas e das relações estipuladas pelos sujeitos participativos, se desdobra a questão da condição de acesso a esses novos formatos

²⁶Histórias ficcionais criadas por fãs, disponibilizadas na internet e que se baseiam em diversos personagens e histórias de filmes, livros, séries, histórias em quadrinhos, videogames, mangás, animes, grupos musicais, celebridades etc. Segundo o site *Significados*. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/fanfic/>>

²⁷ Programas exibidos através da internet que, à semelhança de uma série televisiva, é organizado em capítulos ou episódios. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/webs%C3%A9rie>>

tecnológicos uma vez que não se trata de uma transformação homogênea e unificada, em que todas as classes e regiões possuem o mesmo poder de acesso, mas ainda sim considerada global. As novas formas de comunicação e entretenimento estão em constante atualização e transformação, adaptando-se e difundindo-se gradativamente.

No contexto atual, a quantidade de conteúdos e a velocidade com que eles circulam é expandida; os acontecimentos estão em todos os níveis e transitam facilmente de um para outro fazendo com que sua origem seja, muitas vezes, incerta. É regular observar o noticiamento de reportagens, que se transformam em vídeos difundidos rapidamente em sites de entretenimento, transitam em redes sociais na forma de “memes”²⁸ e convertem-se, inclusive, em produtos comerciais. As mídias e as muitas tecnologias atuantes, como o cinema, extrapolam as margens antes delimitantes e deslocam-se de forma que já não podem mais ser compreendidas como elementos isolados ou distintos. Essa questão é resultante da aproximação dos meios, das tecnologias, da cultura, dos indivíduos e da maneira a qual eles desenvolvem e estabelecem relações.

Parte-se então dessas associações realizadas para refletir a respeito do conceito de tecnocultura, que é definido por Lister (2009, apud FISCHER, 2013, p.44) como "geralmente referindo-se a fenômenos culturais em que tecnologias ou forças tecnológicas são um aspecto significativo". Em outras palavras e de maneira sintetizada, Debra Shaw determina a tecnocultura como uma “interdependência da tecnologia e da cultura”²⁹ (2008, p.176, tradução nossa), isto é, a tecnologia incorpora-se aos hábitos e práticas da sociedade unindo entidades tecnológicas e humanas a ponto de tornar essas relações na cultura intrínsecas e ressignificar os vínculos estabelecidos com as máquinas. Vale ressaltar que, apesar da pujança das mídias e da internet, a tecnocultura não equivale a uma cultura digital, em conformidade com a interpretação de Gustavo Fischer:

Além disso, o reconhecimento da historicidade e da especificidade das mídias como parte da visada tecnocultural tem potência para fazer mais. Na medida em que a tecnocultura não ‘é’ sinônimo de cultura digital, mas sim uma visada que se estabelece na relação de pensar culturalmente as tecnologias e entender as propriedades tecnológicas em ação na cultura [...] (FISCHER, 2013, p.52).

Conforme apontado anteriormente, tecnologia e cultura estão em constante contágio, posto que encontram-se imbricadas de modo definitivo, conseqüentemente, os estudos tecnoculturais devem “[...] necessariamente se envolver no sentido em que as mudanças nas

²⁸ Unidade cultural replicadora que circula na *internet* recriando novas peças a partir de imagens, vídeos, textos, etc. e conceituada a partir da teoria do livro *O Gene Egoísta*, de Richard Dawkins (1976).

²⁹ No original: “[...] interdependence of technology and culture”

tecnologias, que são parte inseparável de nossos mundos sociais, também produzem mudanças na forma como concebemos a nós mesmos”³⁰ (SHAW, 2008, p.14, tradução nossa). Compreende-se que esse caráter tecnocultural está situado na relação entre estes dois elementos e no modo como eles acometem o cotidiano, não apenas no âmbito social, mas político, econômico, artístico, etc. Análogo a isso, Debra Shaw ainda ressalta:

[...] os conceitos que surgiram como fundamentais para o estudo da tecnocultura são aqueles que compreendemos como igualmente fundamentais para o entendimento do ser humano. As respostas culturais a questões de sustento, sexo, morte, estética, linguagem, e espaço-tempo estão e sempre estiveram enraizadas na informática entendida como a qualidade da informação sobre o mundo em um dado momento cultural. Nesse sentido, a compreensão da tecnocultura deve levar em consideração a forma como o conhecimento sobre o mundo é produzido, os usos a que é dado e as epistemologias variantes que não apenas estruturam sua conceituação, mas também emergem em formas culturais alternativas (SHAW, 2008, p.40-41, tradução nossa)³¹.

Paralelamente às questões tecnoculturais, situam-se as audiovisualidades que compreendem o audiovisual como “[...] uma virtualidade que se atualiza nas mídias, mas que as transcende” (KILPP, 2007, p.30). Fundamentada nesse ponto, a autora Suzana Kilpp (2007) ressalta que um ponto essencial para a compreensão do que vem a ser a audiovisualidade é o entendimento de que o audiovisual não pode ser reduzido às mídias audiovisuais, ou seja, o audiovisual engloba a televisão, o cinema e as demais mídias, no entanto, ele também pode ser reconhecido em conjunturas que a princípio não são nitidamente identificadas como tal, o que expressa a existência dessas qualidades ou devires audiovisuais conceituados como audiovisualidades.

Kilpp (2007) aponta pelo menos três dimensões possíveis no que diz respeito aos estudos desse conceito em construção que é a audiovisualidade: a primeira - baseada nas noções de imagicidade de Eisenstein e de imagem-movimento de Deleuze - consiste justamente na localização e na análise dessas audiovisualidades “[...] em contextos não reconhecidamente audiovisuais” (KILPP, 2007, p.31); a segunda refere-se às convergências e hibridismos de “[...] formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais” (KILPP, 2007, p.31), que se tratam de

³⁰ No original: “[...] necessarily engage with the sense in which changes in the technologies which are an inseparable part of our social worlds, also produce changes in how we conceive of ourselves.”

³¹ No original: “[...] the concepts that have emerged as fundamental for the study of technoculture are those that we understand as equally fundamental to the understanding of human being. Cultural responses to questions of sustenance, sex, death, aesthetics, language and space and time are and always have been rooted in informatics understood as the quality of information about the world at any given cultural moment. In this sense, an understanding of technoculture must take into account the way that knowledge about the world is produced, the uses to which it is put and the variant epistemologies that not only structure its conceptualization but which also emerge in alternative cultural forms.”

ações e reações influenciadoras e influenciáveis a partir de contextos tecnológicos e culturais; e a terceira corresponde às linguagens audiovisuais a partir de seus usos, suas apropriações e suas configurações ao analisar “[...] os construtos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo” (KILPP, 2007, p.31), esta é a um dimensão discursiva que pode ser pensada:

[...] na sua complexidade, que alimenta e é alimentado por diversas linguagens, engendrando interrelações constantes de tensão e distensão. Nesse processo, ocorrem disputas e lutas por transformações de todas as ordens e, por isso mesmo, é possível prever espaços para consensos, socialidades e trocas simbólicas. (ROSÁRIO, 2006, p.56).

As noções de tecnocultura e de audiovisualidade não são desassociadas, pelo contrário, elas estão correlacionadas. As articulações entre técnica, tecnologia e cultura mostram-se amalgamadas ao audiovisual ao passo que todas as produções audiovisuais de determinada época dizem respeito não só à produção em si como ao período em que ela está inserida; o surgimento e o desenvolvimento de um objeto audiovisual é resultado desses processos que envolvem a tecnologia e a cultura ao mesmo tempo em que os acarreta. Ao pensar a respeito da televisão, exemplificativamente, percebe-se que os programas exibidos nas emissoras vão sendo atualizados com o passar do tempo, seja através de novas estéticas ou novas formas de abordar determinadas temáticas, a cultura e a tecnologia influenciam e são influenciados pelos novos modelos televisivos de comunicação.

Diante disso, apreende-se que além das audiovisualidades e da tecnocultura, é possível constatar a existência de uma “audiovisualização da cultura sem precedentes” (KILPP, 2010, p.182) em que, por conta dos usos e das apropriações que se fazem hoje, imagens e sons produzidos pela técnica são abundantemente disseminados e incrementados por qualquer um, estabelecendo uma preponderante tecnocultura audiovisual. As audiovisualidades *na* e *da* tecnocultura atualizam-se em busca de sua sobrevivência, isto é, tem o propósito de continuarem existindo - *durando*, em consonância com os apontamentos de Bergson referentes à duração e já expostos anteriormente - o que resulta em diversas e distintas materialidades audiovisuais.

Considerando esta ótica das audiovisualidades tecnoculturais, desenvolve-se outra reflexão acerca do cinema no século XXI amparada nas ponderações de André Parente (2007) referentes à transformação dos dispositivos (sistemas de representação para além de determinações técnicas ou materiais) cinematográficos a partir das novas mídias e de como essa noção de dispositivo nos permite repensar o cinema. Para o autor, estas mídias

contemporâneas produzem modificações em curso nas dimensões primordial, arquitetônica, tecnológica e discursiva do cinema em relação à representação clássica instaurada (PARENTE, 2007). André Parente também enfatiza o conceito de “Forma Cinema”, ou seja, um modelo hegemônico dominante e determinado historicamente como cinema convencional mas que se trata, na verdade, de apenas uma das possíveis variedades de se efetivar o cinema:

Não devemos permitir que a ‘Forma Cinema’ se imponha como um dado natural, uma realidade incontornável. Aliás, a ‘Forma Cinema’ é uma idealização. É preciso dizer que nem sempre há sala, que a sala nem sempre é escura, que o projetor nem sempre está escondido, que o filme nem sempre é projetado [...] Na verdade, o cinema sempre foi múltiplo, mas esta multiplicidade foi, por assim dizer, encoberta e/ou recalçada por sua forma dominante (PARENTE, 2007, p.05).

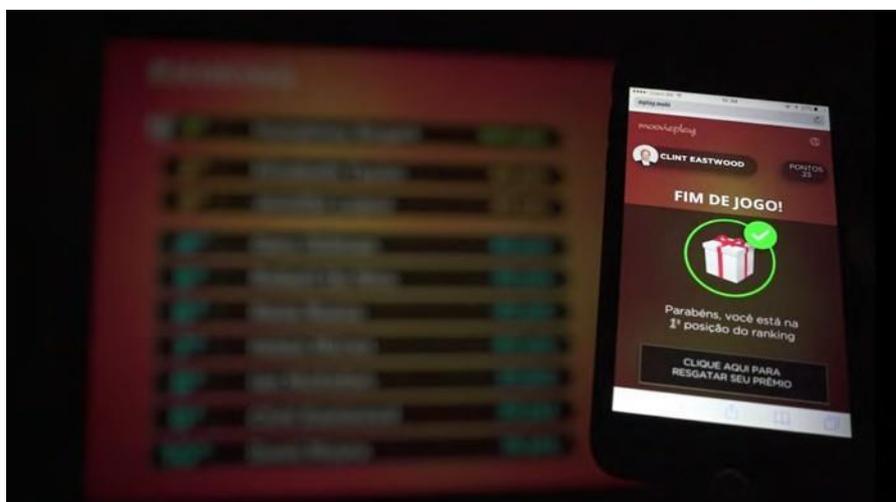
Além disso, a ideia recebe um complemento ao Parente (2007, p.03) apontar que, contrariamente ao cinema dominante, “[...] muitas obras cinematográficas reinventam o dispositivo cinematográfico, multiplicando as telas, explorando outras durações e intensidades, transformando a arquitetura da sala de projeção, entretendo outras relações com os espectadores”. Apesar de, como apresentado anteriormente, o cinema hollywoodiano contemporâneo ser majoritariamente composto por *blockbusters* comerciais, há ainda múltiplas produções que buscam reformular o conceito clássico de cinema e a conexão estabelecida entre o público e os longas-metragens, além de proporcionar uma espécie de fusão dos meios ao incrementar componentes de diversas áreas da comunicação. Além disso, mesmo filmes comerciais e que se encaixam nessas fórmulas estabelecidas proporcionam, muitas vezes, o rompimento de certos padrões e a inserção de elementos singulares. A coexistência dos mais variados formatos de filmes e ambiências cinematográficas realça as observações de Parente quanto à pluralidade do cinema mesmo em um contexto de predominância mercantil.

Ainda refletindo acerca do âmbito cinematográfico, segundo André Parente (2007), há cinco momentos em que se pode dividir a história do cinema: cinema do dispositivo (primeiros momentos entre a invenção técnica e a institucionalização do cinema), cinema experimental (experimentações, movimentos além da impressão da realidade), arte do vídeo/videoarte/eletrônico (renovação do lugar do espectador e do conceito de arte, simultaneidades), cinema expandido (ampliado, reinvenção da sala de cinema e da hibridização das mídias) e cinema interativo (potencialidades do digital). De acordo com essas classificações, nota-se que, na tecnocultura audiovisual contemporânea, inúmeras mudanças são observadas no modo de produzir e de se relacionar com o cinema na medida em que há hibridizações de diferentes mídias expondo as capacidades do digital. Com processos de

produção cada vez mais ocultos e imperceptíveis, o cinema tem buscado proporcionar distintas e inovadoras experiências capazes de prover multidimensionalidades imersivas e interativas, que vão muito além de telas 3D e que pensam a corporeidade como um importante elemento de experiências e percepções.

A imersão e a interatividade sempre estiveram presentes no cinema uma vez que mesmo um espectador sentado em uma clássica sala de cinema assistindo a um filme não se torna passivo, que o ato de olhar e tentar compreender a obra já é por si só uma forma de interação, e que, conforme destaca o Huhtamo (2013), um dispositivo não precisa necessariamente ser imersivo para proporcionar uma experiência imersiva. Entretanto, a interação promovida pelos cinemas expandidos/interativos demonstra uma interatividade muito mais evidente por ser algo mais tangível, material e físico. Mesmo salas convencionais de cinema têm empregado outros modelos de interatividade como, por exemplo, a inserção de jogos, que precedem os filmes, na tela. Proporcionando entretenimento mesmo antes do início do filme, o desafio (de um dos vários *games* existentes) é apresentado no formato de um quiz (Figura 13) que consiste na exibição de questões de múltipla escolha referentes ao universo cinematográfico; para jogar é preciso dispor de algum dispositivo móvel e estar conectado à rede *wi-fi* do ambiente.

Figura 13: Tecnocultura audiovisual contemporânea - jogos interativos no cinema



Fonte: Página da empresa Movieplay no Facebook³². Quiz no cinema Arcoplex de Limeira.

Este cinema *interativo* passa pela questão da estética, que vai além da racionalidade ao reconhecer os sentidos proporcionados por ela, ou seja, é “[...] uma espécie de experiência que não é adquirida por meio do conhecimento intelectual e racional, mas pela sensibilidade. A

³² Disponível em: <<https://www.facebook.com/moovieplay>>. Acesso em: 25 de junho de 2021.

palavra estética, aliás, que deriva do grego *aisthesis*, significa aquilo que é sensível e deriva dos sentidos” (ARANTES, 2005, p.155). Em conformidade com as observações anteriores, o corpo mostra-se um componente central ao pensar também nessa sensibilidade ou experiência, seja a partir da narrativa, da estética produzida, dos enquadramentos, da trilha sonora, ou de outros elementos cinematográficos. Ademais, a sincronização da corporeidade com as audiovisuais reforça esse imbricamento do homem e da máquina, tão naturalizado e que concerne a tecnocultura contemporânea. Sendo assim, os filmes de super-heróis também transitam por este cinema interativo adquirido pela sensibilidade que, constantemente, ocorre através da construção de um sentimento proporcionado por conta do relacionamento do público com as obras literárias - neste caso, histórias em quadrinhos - resgatando memórias de infância e/ou adolescência.

Além do recurso nostálgico aplicado, os *blockbusters* típicos da contemporaneidade ainda difundiram outras formas de interatividade bastante relacionadas ao aspecto estético e tecnocultural. O comparecimento preponderante de grupos de amigos vestindo roupas que fazem referência aos personagens das histórias expõe como essa cultura de heróis, construída nas telas do cinema, se trata de uma experiência coletiva que se desenvolve através do sensível e extrapola a tela. A aparência e as ações do público funcionam como um tipo de performance, como um modo de expressar os interesses pessoais relativos ao universo do filme, o que estabelece uma espécie de comunidade. “Toda essa encenação se refere a uma prática comum em sessões de cinema, especialmente em estreias, de produtos da cultura pop –uma forma efusiva de se engajar performaticamente com os filmes” (LIMA; CASTANHA, 2020, p.14).

As obras fílmicas de quadrinhos e a tecnocultura estão articulados, bem como o cinema interativo pois ao romper com o padrão de salas de cinema silenciosas durante a exibição de longas-metragens, a cultura dos filmes de super-heróis fortaleceu a interação de fãs, que se manifestam através de gritos e aplausos, durante a apresentação das produções cinematográficas. Como uma maneira de extensão dessas interatividades, as gravações realizadas dentro de salas de cinema, que registram momentos de euforia do público, publicadas na *internet* e designadas como “reações da audiência” (*audience reactions*) difundiram-se. Além disso, as produções do universo de super-heróis reestabeleceram e reformularam a relevância das cenas pós-créditos utilizando-as como uma estratégia para fidelizar o público ao antecipar informações referentes ao filme seguinte da franquia. O pós-crédito tornou-se um marco dos *blockbusters* de HQs instituindo mudanças no

comportamento do público, que mesmo após o término das longas-metragens mantém-se nas salas de cinema aguardando pela exibição do mesmo.

Outras manifestações tecnoculturais relacionadas ao cinema contemporâneo do universo de histórias em quadrinhos circundam a questão do *spoiler*, uma expressão em inglês utilizada quando alguém revela informações importantes sobre obras ficcionais e “estraga” a surpresa de quem ainda não as assistiu ou leu. Por conta de muitos espectadores possuírem o costume de comentar a respeito de filmes, séries e/ou livros com amigos, esse hábito expandiu-se na *internet* alcançando proporções ainda maiores devido ao contexto de uma sociedade imersa na tecnocultura audiovisual e ao alto impacto da circulação de mensagens e de imagens. O compartilhamento de informações cruciais, e até mesmo cenas de filmes, proliferou-se, o que acarretou em táticas para atrair espectadores como o aumento na oferta de pré-estreias, que inclusive divulgavam frases como “eu assisti primeiro” (Figura 14) incentivando o compartilhamento em redes sociais. O crescimento das sessões antecipadas resultou em esgotamentos de ingressos poucas horas após a liberação de compra em diversos longas-metragens do gênero.

Figura 14: O cinema e a cultura do *spoiler* - Pré-estreia de *Coringa*



Fonte: Elaborado pela autora. Fotografia em sessão de pré-estreia do filme *Coringa* no cinema UCI em Canoas.

Diante disso, percebe-se que a tecnocultura audiovisual contemporânea é compostapor uma amálgama de atualizações e hibridizações midiáticas, assim como o estabelecimento de um relacionamento, cada vez mais imbricado, entre corpos e tecnologias. As audiovisualidades tem abarcado territórios que não são reconhecidos como tipicamente audiovisuais e parte disso ocorre em função dessa *Era das imagens* em que há excessivas produções, apropriações e compartilhamentos de conteúdos imagéticos/audiovisuais. A

audiovisualização da cultura expõe que a forma como nos relacionamos com as imagens - sejam elas fotográficas, cinematográficas, ou qualquer outra variação - segue se transformando e o potencial magicizante das imagens técnicas, apontado por Flusser (2002) no subcapítulo anterior, mantém-se presente nestas novas atualizações.

Ao tratar da magia das imagens técnicas, Vilém Flusser (2002) referia-se, inicialmente, às imagens fotográficas, porém, “sua abordagem se aplica facilmente a qualquer espécie de imagem produzida através de mediação técnica, inclusive às imagens digitais [...]” (MACHADO, 1999, p.32). Os aparelhos técnicos apoiaram-se nessa “magia imagética” (FLUSSER, 2002, p.15), potencializando a capacidade comunicacional e alastradora das imagens na tecnocultura audiovisual; dessa forma, os equipamentos estabelecem a produção de sentido e de significado nesta era de hegemonia das imagens técnicas, em que o poder do público e a velocidade da circulação de conteúdos é expandida, o que resulta em uma espécie de dependência, a qual vive-se em função da magia das imagens. Vilém Flusser denuncia isso como uma questão de idolatria:

O homem, ao invés de servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra - o homem que vive magicamente -, a realidade reflete imagens. Podemos observar, hoje, de que forma se processa a *magicização* da vida: as imagens técnicas, atualmente onipresentes, ilustram a inversão da função *imagética e remagicizam* a vida (FLUSSER, 2002, p.9).

Este ponto já mostrava-se pertinente na década de 1980, época em que o autor publicou a obra, e parece dialogar cada vez mais com os dias atuais. No livro, Flusser (2002) ressalta que os homens, ao invés de utilizarem-se das imagens como instrumento para orientação no mundo, alienaram-se, transformando a imaginação em alucinação ao se tornarem incapazes de compreender imagens ou de restabelecer as dimensões abstraídas. “O ciclo se fecha: de devoradores de imagens passamos a devorados. É este o programa: consumir o vazio e a dispensa do pensar e do sentir no ato mesmo de ser consumido por imagens” (ROCHA, 2013, p.80). A intensa difusão destas imagens técnicas decorre, em grande parte, por conta dos ambientes midiáticos que se expandiram, especialmente o cinematográfico.

Logo, as imagens e o som no contexto da tecnocultura são componentes essenciais para uma compreensão acentuada a respeito da construção e da atualização da loucura no cinema contemporâneo. Identificar os construtos filmicos de insanidade no cinema perpassa pela relação estabelecida entre esses elementos nos filmes selecionados e pelo modo como

ambos são afetados por essa conexão. A instauração da tecnocultura expõe esses abundantes modos de se relacionar, reinventar e originar novas tecnologias e, em vista disso, é possível observar as imagens de loucura no cinema a partir de uma perspectiva contemporânea. Dessa maneira, o tópico seguinte procura expor conceitos de loucura em seu contexto social e audiovisual, bem como correlacionar o imaginário e as imagens do cinema.

2.2 Da loucura aos imaginários de loucura

As mais variadas e díspares concepções de loucura têm atravessado décadas; seja como uma doença ou como um desequilíbrio das emoções, muitas foram as perspectivas abordadas por estudiosos de diversas áreas do conhecimento ao longo dos anos. Ainda assim, apesar de muitas definições próximas e outras completamente discrepantes, permanece impreciso definir ou até mesmo conceituar a loucura na atualidade, conforme destaca o escritor, psicólogo e professor universitário brasileiro Isaias Pessotti:

Assim, conceitos inconciliáveis quanto à definição das causas da loucura podem assemelhar-se quanto à especificação de sua natureza. Por outro lado, conceitos muito semelhantes na definição da loucura são totalmente divergentes na caracterização das formas da alienação. Por isso a afirmação de que o conceito contemporâneo de loucura é diverso do que se designava com esse termo na Idade Média ou na antiguidade clássica, embora pareça uma obviedade, é uma afirmação discutível por várias razões. Essa afirmação pressupõe a existência de um conceito atual de loucura, bem como a de um conceito medieval ou antigo. E não distingue, na complexidade do conceito (antigo ou contemporâneo), os diferentes conteúdos abrangidos pelas definições ou os diferentes pressupostos epistemológicos ou metodológicos que balizam cada conceituação (PESSOTTI, 1994, p.08).

Para um entendimento mais detalhado, o presente subcapítulo ampara-se na obra *A Loucura e as Épocas*, de Isaias Pessotti, cujo enfoque consiste em uma pesquisa de trechos de inúmeras obras que se ocuparam explicitamente em caracterizar ou explicar a loucura. Conforme explanado em seu texto (1994), na Antiguidade grega os loucos eram considerados elos com o plano cósmico, isto é, os deuses conduziam estes homens de acordo com os resultados por eles desejados. Um exemplo trata-se de *Iliada*, poema de Homero (considerado por Pessotti como o primeiro modelo teórico da loucura) em que diversas passagens apontam as forças superiores de Zeus e outros deuses, que são capazes de transformar homens sensatos em néscios. “A loucura seria, então, um recurso da divindade para que seus projetos ou caprichos não sejam contrastados pela vontade dos homens” (PESSOTTI, 1994, p.11).

Segundo Pessotti (1994), na Idade Média, as associações da loucura ao sobrenatural permaneceram, contudo, as visões medieval e renascentista envolvem uma mitologia

demoníaca. Como modo de assegurar o consolidado poder do cristianismo, as divindades pagãs e as condutas consideradas desviantes passam a ser vinculadas a demônios. A partir de referências como textos dos pensadores religiosos santo Agostinho e são Tomás de Aquino, percebe-se que a lógica parte do princípio de que um homem perde a razão, ou seja, transgride a ordem de Deus e é punido, muitas vezes, através de possessões demoníacas. Pessotti (1994) ainda trata dessa ideologia religiosa e ressalta que:

Quando se procura traçar a trajetória de uma concepção demonísta medieval da loucura, é surpreendentemente difícil encontrar textos que atribuam explicitamente a loucura como tal, ou a loucura, à invasão do homem pelo diabo. Não se encontra um raciocínio do tipo ‘está possuído pelo demônio, por isso está louco’. O que se encontra, em vez disso, é a ideia de que quem faz ou diz coisas raras, estranhas ou imorais age por obra do diabo, está possuído por ele. Em outros termos, não se afirma algo como ‘posseço, portanto louco’, mas ‘louco, portanto posseço’ (PESSOTTI, 1994, p.92).

Michael Foucault (2019), no livro *História da Loucura*, originalmente publicado em 1961, o qual analisa as transformações dos discursos e percepções sobre a loucura no decorrer dos anos, também aborda o aspecto da religião na Idade Média. Para o filósofo, a Igreja recorre à dualidade do bem e do mal para determinar a loucura como uma impureza, um afastamento da verdade de Deus:

A Igreja tomou partido e, fazendo-o, dividiu o mundo cristão da miséria que a Idade Média em sua totalidade havia santificado. De um lado, haverá a região do bem, que é a da pobreza submissa e conforme à ordem que lhe é proposta. Do outro, a região do mal, isto é, da pobreza insubmissa, que procura escapar a essa ordem. A primeira aceita o internamento e aí encontra seu descanso. A segunda se recusa a tanto, e por isso o merece (FOUCAULT, 2019, p.60).

Nas décadas seguintes, a loucura distanciou-se das questões sobre-humanas e inseriu-se em um universo moral, identificando como loucas as figuras desviantes da sociedade. Segundo as lógicas da época, os indivíduos que não se adequavam (moradores de rua, prostitutas, etc.) aos princípios impostos eram considerados irracionais, logo, incapazes de conviver em meio à comunidade. Observa-se que a demarcação da insanidade direcionou, com frequência, estigmas a determinados grupos sociais - minorias políticas em sua maioria. Exemplificativamente, a atração por pessoas do mesmo sexo, por muitos anos, foi considerada algo profano e criminoso. “A homossexualidade, à qual a Renascença havia concedido liberdade de expressão, vai doravante ser posta sob uma capa de silêncio e passar para o lado do proibido, herdando as velhas condenações de uma sodomia ora dessacralizada” (FOUCAULT, 2019, p.89).

Além da sexualidade, a questão de gênero apresenta-se veemente uma vez que há uma vinculação da loucura à mulher. Segundo Birman (2016), um exemplo desta loucura projetada na figura feminina é a histeria que, durante séculos, foi uma condição médica atrelada majoritariamente às mulheres com o objetivo de torná-las submissas e depreciar os transtornos mentais ao considerá-los distúrbios exclusivamente femininos. O autor ainda ressalta que na produção médica havia a tentativa de descrever quatro modalidades de desvio moral da feminilidade, “[...] a prostituição, o infanticídio, a ninfomania e a histeria eram as figuras privilegiadas, no discurso médico, do desvio moral entre as mulheres” (BIRMAN, 2016, p.75-76).

Marilyn French (1985) trata sobre a loucura para além da visão da ciência ao mencionar a construção cultural no que diz respeito ao comportamento julgado inadequado para as mulheres. A autora evoca as tradições que definiam como loucas as figuras do sexo feminino que não seguiam as normas impostas pela sociedade, que demonstravam interesse sexual e eram assim consideradas ameaçadoras por serem desobedientes e indomáveis (como foi o caso das mulheres vistas como bruxas). Em consonância com os apontamentos de French, Joel Birman (2016, p.66) salienta que “a mulher desejante e aquela que não assumisse devidamente o papel crucial da maternidade seriam figurações da mulher perigosa, que deveria então ser cuidada e corrigida medicamente em nome da higiene social, para que se impedisse, enfim, a degeneração da espécie”. Conforme reitera French (1985), estes apontamentos demonstram que o equilíbrio mental feminino não se refere à saúde mental das mulheres, mas à questão da não-adaptação às normas sociais com o objetivo de desempenhar controle e reprimir minorias políticas.

Conforme exposto, a insanidade é muito associada ao desvio das “normas” socioculturais e regularmente atrelada àqueles indivíduos cujas atitudes provocam uma espécie de rompimento na expectativa da sociedade no que diz respeito às diretrizes impostas ao convívio coletivo. Além do momento histórico, uma das complexidades do aspecto relativo ao desvio das condutas encontra-se nos diferentes parâmetros de normalidade identificados em distintos países e culturas. Há inúmeras fragilidades nestas definições, posto que, além de cada geração e localidade possuir concepções distintas, a cultura não é fixa ou sólida, mas sim mutável. É possível associar esta perspectiva aos conceitos de Zygmunt Bauman (2012), que expõem a cultura como um agente da desordem que passa por mudanças constantes:

A sociedade e a cultura, assim como a linguagem, mantém sua distinção - sua “identidade” -, mas ela nunca é a mesma por muito tempo, ela permanece pela mudança. Além disso, na cultura não existe “agora”, ao menos no sentido postulado

pelo preceito da sincronia, de um ponto no tempo separado de seu passado e autossustentado quando se ignoram suas aberturas para o futuro (BAUMAN, 2012, p.43).

Apesar desta postura versátil e volátil, o caráter constitutivo da cultura estabelece “verdades” absorvidas por uma sociedade e impostas para seus indivíduos; as distinções entre o que é considerado normal ou anormal baseiam-se nestas construções sócio-culturais. Para Michel Foucault (1996), as verdades institucionalizadas que circunscrevem o desvio dos considerados loucos têm origem nas práticas discursivas visto que a construção do discurso advém daqueles que detêm o poder, logo, a palavra não é concedida àqueles considerados insanos:

[...] suponho que em toda a sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certos números de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e terrível materialidade. Em uma sociedade como a nossa, conhecemos, é certo, procedimentos de exclusão. O mais evidente, o mais familiar também, é a interdição (FOUCAULT, 1996, p.08-09).

Desse modo, os discursos e as relações de poder ensejam o controle sobre essa parcela dominada e estigmatizada como insana. A importância de determinadas posições sociais e de oportunidade de expressão verbal molda estas hierarquias de poder que envolvem a questão da loucura. Foucault (2006, p.18-19) acentua ainda que o que há de essencial em todo o poder “é que seu ponto de aplicação é sempre, em última instância, o corpo. Todo poder é físico e há entre o corpo e o poder político uma ligação direta”. Consequentemente, os denominados asilos, hospícios ou manicômios funcionavam como uma forma de controle e de exposição de quem detém o poder. Ainda que exercer poderes não envolva necessariamente alguma forma de violência, no contexto das internações, o controle da loucura foi constantemente realizado por meio da agressividade.

Foucault (2019) destaca que, até o século XVII, tudo que havia de mal e inumano na loucura deveria ser exposto e castigado, enquanto que, na Idade Clássica, a loucura tornou-se símbolo de vergonha exigindo a internação e o esquecimento daqueles considerados loucos. Ele afirma que “todas essas formas do mal que se aproximam do desatino devem ser mantidas em segredo. O Classicismo experimenta um pudor diante do inumano que a Renascença jamais havia sentido” (FOUCAULT, 2019, p.148). Foi apenas a partir do século XIX que a loucura passou a ser associada a doenças mentais e desequilíbrios psíquicos, porém, mesmo antes de enquadrar-se nessa concepção, os locais destinados a receber pessoas consideradas loucas eram caracterizados por maus tratos, conforme relata Michel Foucault:

Se são calmos e se ninguém tem nada a temer deles, são amontoados em células mais ou menos amplas. [...] Se, pelo contrário, os insanos são particularmente perigosos, mantêm-nos num sistema de coação que sem dúvida não tem natureza punitiva, mas que deve apenas fixar rigidamente os limites físicos de uma loucura enraivecida. Normalmente são acorrentados às paredes e às camas. Em Bethlehem, as loucas agitas eram acorrentadas pelos tomzelos à parede de uma comprida galeria; por vestimenta tinham apenas uma roupa de burel (FOUCAULT, 2019, p.151-152).

Esta “política de controle” e de disciplina dos corpos foi encontrada em muitas das instituições cuja exclusão e a correção eram implantadas ao invés de um tratamento inclusivo. Com o passar dos anos e a ocorrência de várias manifestações sociais, a luta antimanicomial e a Reforma Psiquiátrica³³ surgiram como um modo de repensar o tratamento aos indivíduos com transtornos mentais, além de reestruturar a assistência psiquiátrica. Para Edimilson Duarte de Lima (2016, p.51) “a luta antimanicomial e a Reforma Psiquiátrica no Brasil apontaram para novas formas, perspectivas e modelos na atenção à pessoa com transtorno mental, objetivando a inclusão e a transformação do imaginário social da loucura”. Inclusive, esse imaginário sobre a loucura trata-se, segundo o autor, da “herança de uma medicina tradicional biomédica” (LIMA, 2016, p.51), o que expõe a complexidade das barreiras existentes no que se refere a esse contexto cultural.

Dessa forma, observa-se como cada época e cada cultura dão sentidos de loucura que são inerentes a elas, contudo, esses sentidos prosseguem sendo ecoados na forma de imaginários de insanidade que atravessam os limites determinados por uma área de conhecimento e são comuns a vários períodos e sociedades. Ao refletir acerca da noção de imaginário, destaca-se que não se trata meramente de fantasia ou imaginação, mas sim de um conjunto “[...] de marcas de enunciação das culturas (identidades coletivas), manifestas e visíveis nos discursos, na arte, nos produtos culturais..., ou que são por eles mediadas”(KILPP, 2002, p.31). Compreende-se que há costumes, conceitos, lembranças e símbolos partilhados por determinados grupos, que esses elementos comuns a todos produzem significados específicos e que isso compõe os imaginários coletivos. Assim como o entendimento do sociólogo Zygmunt Bauman (2012) a respeito da cultura, o imaginário não

³³ Famoso crítico da psiquiatria tradicional e da forma como operavam os hospícios, o psiquiatra Franco Basaglia revolucionou o tratamento psiquiátrico, desenvolvendo uma abordagem de reinserção territorial e cultural do paciente na comunidade. Isso em vez de isolá-lo num manicômio à base de fortes medicações, vigilância ininterrupta, choques elétricos e camisas de força. No Brasil, houve denúncias referentes às condições de profunda degradação humana em que operava a maioria dos hospitais psiquiátricos no país, entretanto, a conhecida Lei da Reforma Psiquiátrica ou Lei Antimanicomial foi aprovada apenas em 2001, substituindo os hospitais psiquiátricos por Centros de Atenção Psicossocial (CAPs) em 2002. Dados retirados do site *Biblioteca Virtual em Saúde - Ministério da Saúde*, acessado em janeiro de 2022. Disponível em: [<bvsms.saude.gov.br/20-anos-da-reforma-psiquiatica-no-brasil-18-5-dia-nacional-da-luta-antimanicomial/>](http://bvsms.saude.gov.br/20-anos-da-reforma-psiquiatica-no-brasil-18-5-dia-nacional-da-luta-antimanicomial/)

consiste em algo fixo ou definitivo, ele possui variações temporais, sociais, locais, culturais, entre tantas outras.

Através da cultura, com o passar dos anos, alguns discursos mostraram-se mais constantes do que outros (em função, muitas vezes, de questões de poder e influência), o que resultou na construção de imaginários compartilhados por determinados povos. Para o filósofo Cornelius Castoriadis, “não podemos compreender uma sociedade sem um fator unificante, que fornece um conteúdo significado e o entrelace com as estruturas simbólicas. Esse fator não é o simples ‘real’, cada sociedade constituiu o seu real [...]” (CASTORIADIS, 2000, p.192). Logo, é inconcebível pensar em uma sociedade sem imaginários, por outro lado, também não se pode compreendê-los como uma percepção única e assimilada universalmente.

Cornelius Castoriadis (2000) ainda ressalta que a instituição da sociedade é concebida na criação de seu *próprio mundo*, isto é, a existência da mesma se dá, como citado anteriormente, a partir da construção do *seu* real, e este mundo é formado por crenças, representações, modos de retratar e categorizar o mundo. Para o autor, essa instituição “é uma rede simbólica, socialmente sancionada, onde se combinam em proporções e em relações variáveis um componente funcional e um componente imaginário” (CASTORIADIS, 2000, p.159). Além disso, essa rede simbólica, citada pelo autor, abarca símbolos que são imprescindíveis e estabelecem relações entre significantes e significados:

Tudo o que se nos apresenta, no mundo social-histórico, está indissociavelmente entrelaçado com o simbólico. Não que se esgote nele. Os atos reais, individuais ou coletivos - o trabalho, o consumo, a guerra, o amor, a natalidade - os inumeráveis produtos materiais sem os quais nenhuma sociedade poderia viver um só momento, não são (nem sempre, não diretamente) símbolos. Mas uns e outros são impossíveis fora de uma rede simbólica (CASTORIADIS, 2000, p.142).

Da mesma forma, as diferentes e incessantes construções de imaginários coletivos atuam, diretamente, no que diz respeito ao discernimento da realidade, uma vez que o conceito de realidade depende do imaginário e, de acordo com os apontamentos de Castoriadis, “o imaginário social, tal como o entendemos, é mais real do que o ‘real’ [...]” (CASTORIADIS, 2000, p.170). Apesar de muitos dos elementos que fazem parte dos imaginários tratarem-se de depoimentos, lendas, mitos - ou qualquer outro constituinte de caráter incerto - e de o imaginário não necessariamente conduzir com a ‘realidade’ de algo, o imaginário coletivo é algo real e compartilhado pelas pessoas em sociedade.

Além disso, há a ideia de um real já constituído, que foi instaurado, e um constituinte, que atualiza os reais constituídos ou produz novas noções de real. À vista disso,

compreende-se que estes reais, constituídos ou constituintes, perpassam pelas construções e transformações culturais e comunicacionais, posto que é por meio delas que os imaginários são registrados. A relação entre cultura, comunicação e imaginários é intrínseca e é preciso haver uma mediação para que esses imaginários sejam capturados, conforme destaca a autora Suzana Kilpp:

Assim, se é impossível falar de cultura, arte ou comunicação sem pensar em imaginários, é preciso ter em conta, no entanto, que o imaginário só pode ser capturado quando mediado, isto é, quando encontramos registro dele, quando ele se faz narrativa ou imagem, quando se faz presente em alguma forma discursiva (KILPP, 2002, p.31).

Esse imaginário que existe em alguma forma discursiva (narrativa ou imagem), destacado por Kilpp, expõe a maneira pela qual os imaginários são inscritos, inclusive os imaginários acerca da loucura. Assim como o sentido de sociedade encontra-se nas unidades compartilhadas por ela, os sentidos possivelmente comunicáveis da cultura encontram-se na partilha de imaginários, uma vez que emissor e receptor “ainda compartilham, de modo desigual e diferenciado - mas minimamente - de certos imaginários que tornam os sentidos comunicáveis.” (KILPP, 2002, p.21). A teia de informações construída pela cultura, pela arte e/ou pela mídia estabelece conexões que reforçam as ideias concebidas a respeito da insanidade e esse processo de troca de conhecimentos - interações com produtos ou discursos culturais e comunicacionais - tem se mostrado cada vez mais veloz e intenso nas práticas habituais produzindo efeitos nas formas de pensar e de agir das pessoas em relação à loucura.

Isto posto, verifica-se que as imagens são importantes mediadoras na estruturação dos imaginários e que elas são capazes de estabelecer diferentes visões no que se refere ao entendimento de louco e de loucura. Ao longo da história, a fotografia - importante exemplo de imagem técnica - serviu como fonte de expressão e de registro para inúmeras áreas, inclusive para profissionais da esfera da saúde, como o médico francês Jean-Martin Charcot, que é citado na obra *Invenção da histeria: Charcot e a iconografia fotográfica da Salpêtrière*. Publicado originalmente em 1982, o livro escrito pelo filósofo Georges Didi-Hubermanesmiúça o projeto fotográfico realizado por Charcot no Hospital da Salpêtrière, em Paris, no século XIX; o médico pretendia realizar uma investigação acerca da histeria e proporcionou a captação de diversas imagens (de retratos a movimentos musculares) de mulheres internadas no asilo e que eram retratadas como loucas.

O acervo de imagens de Charcot é conhecido como *iconografia fotográfica* e elucida a questão do potencial imagético na construção de conceitos e de imaginários de loucura, uma

vez que “uma fotografia é muito mais constatativa do tempo do que seu próprio modelo, ou ‘sujeito’, ou ‘objeto’; e chega ao ponto de ampliar a lacuna entre seu modelo e o tempo.” (DIDI-HUBERMAN, 2003, p.106, tradução nossa)³⁴. A partir das imagens, o neurologista francês buscava a materialização de diagnósticos e, de certa forma, a estetização da loucura que, segundo as lógicas da época, acometia apenas as mulheres. À título de exemplo, apresenta-se Augustine, uma paciente considerada histérica e, por conta disso, internada desdeo quinze anos de idade em Salpêtrière; por meio das caras e bocas e das contraturas posadasde Augustine (Figura 15), Charcot transforma as imagens em uma espetacularização daloucura.

Figura 15: Espetacularização da loucura



Fonte: Figura 65 do livro de Didi-Huberman³⁵

Para Charcot, conforme explana Didi-Huberman, a fotografia era simultaneamente “um procedimento experimental (uma ferramenta de laboratório), um procedimento

³⁴ No original: “A photograph is far more constative of time than of its own model or ‘subject’ or ‘object’; and it goes so far as to widen the gap between its model and time.”

³⁵ Publicado com a seguinte descrição: Régnaud, photograph of Augustine (“Attitudes passionnelles: Mockery”), Iconographie, vol. II.

museológico (arquivo científico) e um procedimento de ensino (uma ferramenta de transmissão)” (DIDI-HUBERMAN, 2003, p.30, tradução nossa)³⁶. Além disso, as imagens possibilitavam a edificação de uma “autoridade museológica sobre o corpo doente” e um modo de “generalizar o caso em quadro”, visto que:

Por muito tempo, a medicina esteve circulando em torno da fantasia de uma linguagem-quadro [...] seria então um ‘retrato’ exato ‘da’ doença, na medida em que pudesse expor, de forma muito visível, exatamente o que a história de uma doença (com suas remissões, seus sintomas concomitantes ou causas) tendiam a esconder. (DIDI-HUBERMAN, 2003, p.24-25, tradução nossa)³⁷

Durante a época e até mesmo anos após a exposição das imagens do acervo de Jean-Martin Charcot, o imaginário da mulher histérica perpetuou-se; ainda nos dias atuais são perceptíveis reflexos de construções imagéticas como essa nos mais diversos discursos. As imagens técnicas de mulheres consideradas loucas fazem parte de uma rede simbólica e construíram narrativas de um determinado imaginário de loucura compartilhado por múltiplas sociedades; além da concepção desse imaginário específico, representado pelo exemplo, outros tantos espalharam-se e continuam sendo atualizados. Logo, essa histeria como construto feminino (mulher histérica), que passa por um conjunto de comportamentos - e imagens deles - que tensionam a ordem estabelecida e esperada, paira no imaginário de insanidade de uma cultura durando entre as diversas épocas. Observa-se que as imagens são fatores importantes no que diz respeito à estruturação dos imaginários e, por esse motivo, o subcapítulo seguinte abordará a relação das imagens técnicas da mídia com os conceitos de loucura, bem como algumas das imagens de insanidade construídas pelo cinema.

2.2.1 Imagens técnicas de insanidade

Em conformidade com os, expostos anteriormente, apontamentos de Michel Foucault (2019), a internação daqueles considerados insanos (por conta do constrangimento e darepulsas sentidas por grande parcela da população) resultou, dentre tantos outros aspectos, no encobrimento da realidade dessas pessoas. As noções de loucura e da maneira como se lidava com ela foram, em parte, alicerçadas em histórias narradas por aqueles que detinham o poder e desejavam a ocultação dos indivíduos vistos como loucos, uma vez que ambientes que

³⁶ No original: “an experimental procedure (a laboratory tool), a museological procedure (scientific archive), and a teaching procedure (a tool of transmission).”

³⁷ No original: “For a long time, medicine was circling around a fantasy of a language-tableau [...] would then be an exact ‘portrait’ of ‘the’ illness, to the extent that it could lay out, in a very visible way, just what the history of an illness (with its remissions, its concurrent or percurrent causes) tended to conceal.”

abrigavam pacientes com problemas mentais e realizavam experiências hediondas e inúmeros tipos de tortura eram omitidos. Diversos registros imagéticos acerca desses estarrecedores locais e práticas emergiram muito tempo depois e outros tantos nunca foram revelados; se durante o período da ditadura militar, por exemplo, houve o ocultamento de temas como esse, em outros momentos, a exposição de irregularidades como essa fizeram parte de materiais comunicacionais amplamente difundidos. A partir disso, observa-se que o potencial das imagens técnicas de loucura está localizado, inclusive, na negação e na omissão das mesmas, pois ao hierarquizar determinadas questões, enfatizando algumas e omitindo outras, constroem-se determinados sentidos. Estes construtos de loucura geram diversas imagens de personas, locais e fatos associados à insanidade, que atravessam épocas e reforçam os sentidos das imagens que se replicam.

Na tecnocultura contemporânea, as mídias (profissionais ou “amadoras”) constituem um meio de produção e compartilhamento de imagens tão multiplicador que, nos últimos anos, produziu-se uma quantidade de imagens superior a todos os séculos anteriores. Deste modo, o imaginário social mostra-se fundamentado em imagens construídas (em maior parte ou exclusivamente) pela mídia e, de acordo com Maria Julieta Gadelha e Cláudio de Paiva, atualmente, percebe-se que “[...] os processos midiáticos (rádio, cinema, televisão) têm ocupado um papel relevante na formação do imaginário, das identidades e representações individuais e coletivas, papel este que - outrora - fora dominado pelas instituições tradicionais” (2007, p.01-02). A relação indivíduo e sociedade não só abrange os meios de comunicação como também os considera fatores substanciais na produção de sentidos, mesmo que de maneira inconsciente. A presença das imagens facilita a composição desse imaginário midiático criado acerca da loucura e que vem se perpetuando; isso é perceptível, principalmente, em uma cultura e comunicação de massa, em consonância aos apontamentos de GADELHA e PAIVA:

Na segunda metade do século XX, com a expansão da cultura de massa gerada pelos meios de comunicação, ocorreram modificações radicais nas maneiras dos indivíduos e grupos formarem uma consciência sobre si e sobre o mundo à sua volta, e aí podemos incluir as maneiras como são concebidas as noções de ordem e desordem, normalidade e anormalidade, saúde e doença mental (2007, p.02).

É importante ressaltar que o trecho de GADELHA e PAIVA citado acima é de 2007, e em 2022 pode-se pensar em muitas outras mídias que reciclam imaginários: ora com os mesmos sentidos dos séculos anteriores, ora gerando novos sentidos para a loucura. Posto isso, compreende-se que a partir dos meios de comunicação e das imagens técnicas

desenvolvidas por eles foram produzidos diversos discursos que, com o passar do tempo, propagaram concepções acerca do louco e da loucura. O simples uso dos termos *louco* e *loucura* já indica a construção de determinados significados e muitos deles foram moldados com base em aspectos negativos; algumas das caracterizações mais difundidas a respeito dessas expressões foram: a determinação do louco como um ser humano doente e/ou ameaçador. Exemplificando, assim como na manchete “Loucura trágica: a gripe enlouqueceu uma família inteira” do jornal *O Combate* de 1918³⁸, era comum associar a gripe espanhola a casos de desordem mental que resultavam em atos violentos, o que era endossado pelos médicos e bastante repercutido pelos meios de comunicação da época. Outros dois exemplos tratam-se das matérias “Texano louco mata treze” em 1966 (Figura 16), que durante todo o texto refere-se ao homem que cometeu o crime como louco, e “Louco mata catorze mulheres no Canadá” em 1989 (Figura 17), ambas do jornal *O Estado de São Paulo*³⁹ e expondo o corpo de algumas das vítimas nas imagens. Os discursos midiáticos, quando acrescentados de materiais imagéticos, fortalecem os sentidos engendrados por eles.

Figuras 16 e 17: Imagens técnicas de loucura e a violência



Fonte: Estadão. Jornais *O Estado de São Paulo* de 1966 e 1989.

O tema *loucura* comumente transita nas mídias entre o “tabu” e o clichê, logo, em muitos casos, não há o questionamento quanto às imagens técnicas expostas, apenas a reprodução das mesmas. Apesar da vasta quantidade de imagens em circulação nos meios de comunicação ao longo dos anos, a consolidação de construtos acerca da insanidade e do insano são perceptíveis: uma simples pesquisa no site de buscas *Google* pela palavra *louco* resulta em imagens muito semelhantes de pessoas, em sua maioria, com cabelos bagunçados e

³⁸ Página do jornal retirada do site *Portal da Câmara Municipal de São Paulo - Apartes*. Disponível em: <<https://www.saopaulo.sp.leg.br/apartes/a-gripe-que-derrubou-sao-paulo/>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2022

³⁹ Páginas dos jornais retiradas do acervo do jornal *O Estado de São Paulo* no site *Estadão*. Disponível em: <<http://m.acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,tra-ge-dias-insanas,70002753672.0.htm>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2022

expressões faciais como olhos arregalados e boca aberta, além de indivíduos amarrados em uma camisa de força. Esses resultados imagéticos apresentados pelo buscador apontam para imaginários de loucura que se repetem e reforçam a persona louca no audiovisual.

Além disso, a influência da mídia (impressa, televisiva, etc.) perpassa constantemente pela construção e manutenção de estereótipos negativos no que diz respeito aos transtornos mentais. O preconceito em relação à saúde mental foi e continua sendo reforçado por meio de imagens técnicas, seja através de personagens em produções audiovisuais ou até mesmo reportagens em jornais impressos. Ainda na atualidade, presencia-se uma visão rasa no que concerne à ideia de saúde mental e seus tratamentos; a título de exemplo, encontra-se a Revista *Vogue* Portugal que em julho de 2020 publicou *A edição da loucura* (no original, *The madness issue*) em que a capa⁴⁰ possuía a modelo Simona Kirchnerova sentada em uma banheira sendo tratada por duas mulheres em local que se assemelha a um manicômio (Figura 18). Além da problemática representação - que romantiza hospitais psiquiátricos - há o uso questionável do termo loucura associado às questões de saúde mental.

Figura 18: Imagens técnicas de loucura e o reforço do estereótipo



Fonte: Página da *Vogue* Portugal no Instagram⁴¹.

Produções com essas características não são incomuns e apresentam-se como resultado de décadas de afirmação e reprodução de um mesmo conceito; as noções de loucura

⁴⁰ Ao todo foram disponibilizadas quatro versões, a capa criticada trata-se da primeira que foi publicada.

⁴¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CCJpMfAnpoW/?utm_source=ig_web_copy_link>. Acesso em: 18 de janeiro de 2022.

são produzidas, circuladas e resistidas na mídia. Essas observações realçam a opinião de Edimilson Duarte de Lima (2016, p.39) ao afirmar que “refletir sobre cultura e imaginário remete a (re)pensar e analisar essas práticas que são do cotidiano e do senso comum”. Ponderar a respeito desse imaginário perpassa por uma reconstrução dos sentidos de insanidade expostos - também - através das imagens, o que, positivamente, tem acontecido em paralelo a essas repetições estereotipadas nos meios de comunicação.

Já em 1972, duas mulheres que haviam sido internadas no centro psiquiátrico *Agnews State Hospital* criaram o jornal norte-americano *Madness Network News* (MNN, Figura 19), que servia como um espaço para o compartilhamento sincero de experiências de pessoas que passaram pelo mesmo ocorrido que as fundadoras⁴². A intenção era acolher ex-pacientes, expor os tratamentos cruéis pelos quais os internados eram submetidos, conscientizar a população e convocá-la a se manifestar contra essas entidades e métodos, bem como ressignificar a ideia de doente mental ou louco.

Figura 19: Questionando construções de loucura



Fonte: Site do jornal *Madness Network News*⁴³.

⁴² Disponível em: <<https://www.madinamerica.com>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2022

⁴³ Arquivo original publicado em abril de 1975 e compartilhado pelo site *Madness Network News*. Disponível em: <<https://madnessnetworknews.com/archives/archives-vol-3/>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2022.

No mesmo ano, a psicoterapeuta feminista Phyllis Chesler escreveu a obra *Women and Madness*⁴⁴, na qual expunha que a psiquiatria prejudicava as mulheres devido à classificação delas (como saudáveis, neuróticas, psicóticas, etc.) ser definida de acordo com uma ética masculina de saúde mental que possuía como base de normalidade as mulheres domésticas que não trabalhavam fora de casa. Inúmeras imagens e imaginários são reciclados nessa construção de loucura, uma vez que a mulher que se sujeita a um território e a funções específicas é considerada saudável, mas aquela que rompe com essas imagens - principalmente pelo cabelo e corpo tido como propriamente feminino, pelos gritos como expressão do desacordo e pelos olhares que apontam para algum lugar - é tida como neurótica, histérica ou outras nomenclaturas que dão sentidos de insanidade. Após a escrita e a publicação desse livro, materiais comunicacionais como o clássico jornal estadunidense *The New York Times* (Figura 20) repercutiram a temática que ele abrange questionando a relação estabelecida entre a mulher e a loucura, assim como os maus tratos da prática psiquiátrica para com indivíduos do sexo feminino.

Figura 20: Questionando construções de loucura feminina



Fonte: Site do jornal *The New York Times*⁴⁵.

⁴⁴ Importante obra feminista com mais de 2,5 milhões de cópias vendidas no mundo.

⁴⁵ Arquivo original publicado em dez./1972 e compartilhado pelo site *The New York Times*. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/1972/12/31/archives/women-and-madness-by-phyllis-chesler-illustrated-359-pp-new-york.html>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2022.

Da mesma forma que esses materiais contribuíram para a reflexão acerca dos sentidos de loucura feminina e insanidade de modo geral, produções audiovisuais (documentais e ficcionais) da contemporaneidade têm se preocupado em transmitir veracidade em relação a outros aspectos relativos à insanidade. De acordo com Lima, o ser humano apresenta-se como “um ser complexo e híbrido [...] vivendo e construindo novos imaginários” (2016, p.42), logo, antigas concepções a respeito do que se compreende por loucura e da forma como a encaramos são capazes de serem repensadas. Conforme GADELHA e PAIVA indicam, no plano da cultura contemporânea, os audiovisuais possuem uma forte influência e, no que diz respeito à loucura, podem “propiciar reflexões e debates instigantes, levando inclusive a formas educativas [...]; a mídia pode ainda criar expectativas favoráveis com relação aos tratamentos e à inserção social” (2007, p.04).

Um exemplo dessa potencialidade das imagens técnicas do audiovisual, trata-se do jogo desenvolvido e publicado pelo estúdio *Ninja Theory* em 2017: *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Figura 21). Contextualizado a partir das culturas celta e viking, o *game* apresenta uma personagem principal que luta contra seus traumas enquanto presencia alucinações (visuais e sonoras) por conta de uma psicose que detém. Para se aproximar do que realmente sentem pessoas que sofrem por conta desse transtorno, os desenvolvedores conversaram com psiquiatras especialistas no assunto e com indivíduos que possuem o distúrbio; e, com o intuito de permitir que os jogadores se coloquem no lugar dessas pessoas, Senua escuta diferentes vozes que interferem na narrativa por meio de conselhos contraditórios. O *game* proporciona uma experiência imersiva ao indicar a utilização de fones de ouvido pois utiliza-se de uma técnica conhecida como áudio binaural, em que o som é emitido em duas camadas distintas, dando a sensação de que os sons vêm de lugares distintos⁴⁶.

Conforme informado por Tameem Antoniades⁴⁷, projetista do jogo, o objetivo de *Hellblade* é desmistificar questões de loucura e saúde mental, tão pouco abordadas, ao mesmo tempo em que promove a empatia através de experiências sensoriais. Além disso, pode-se perceber uma montagem extremamente interessante na construção de sentidos de loucura no *game*; embora não seja este o foco da pesquisa, nota-se uma experimentação sonora e visual que aproxima a questão da loucura das imagens, da multiplicidade extrema e da experimentação de sentidos que se tensionam e imaginários que se reciclam, levando à experiência do *nonsense*.

⁴⁶ Informações retiradas do site *Conquista*. Disponível em: <<https://conquista.blog.br/2017/08/29/resenha-hellblade-senua-sacrifice/>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2022

⁴⁷ Informações retiradas do site *YouTube*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fftTG-o5A10>>. Acesso em: 25 de janeiro de 2022.

Figura 21: O potencial das imagens técnicas do audiovisual



Fonte: Site *Steam*.

Posto isso, verifica-se que os sentidos de insanidade são construídos e reconstruídos ao longo do tempo, em mídias específicas que montam suas imagens, sons e suas relações com os usuários de maneira específica e própria de cada mídia. É possível compreender que os materiais imagéticos carregam uma carga cultural com imensa capacidade de difusão da informação e que as produções audiovisuais possuem profuso impacto na construção de significados. A partir dessa contextualização, é possível movimentar-se em direção à observação das imagens técnicas de insanidade no cinema, pois, como mencionado, os discursos referidos por Foucault (1996) encontram-se não apenas na sociedade como também espelhados na mídia. Os meios de comunicação são um reflexo do âmbito em que estão inseridos do mesmo modo em que projetam novos discursos, trata-se de uma “via de mão dupla”, em concordância com o apontamento de Diogo Benoski (2004, p.16): “Dessa relação entre história e cinema, coloca-se o cinema como documento passível de análise sob duas óticas: como fonte para a história e como retrato da história”. Desse modo, as imagens de loucura expostas no cinema possuem a capacidade de serem influenciadas pelos enunciados sociais (reproduzindo-os e reforçando-os) mas também de produzirem novas percepções que forneçam diferentes identificações e reflexões à temática, conforme afirma Ludmila Frateschi:

Qualquer história contada serve para ajudar a elaborar a guerra. Mas talvez o cinema possa ser um território artístico privilegiado para a oferta de repertório potencial para novas identificações secundárias. Isso porque o cinema é produzido a partir de imagens, como aquelas de que nos fala Freud (1900) quando define a figurabilidade no sonho, que condensam tantos elementos, que nos remetem a reminiscências quase imperceptíveis (FRATESCHI, 2019, p. 41).

Logo, essa capacidade do cinema de influenciar e de ser influenciado demonstra que a insanidade, nos filmes, é construída, percebida e modificada através de recortes culturais, regionais, temporais, etc. Apesar de uma relação de compartilhamentos entre a sociedade e as produções fílmicas, percebe-se que, em uma época de hegemonia das imagens, algumas construções são demasiadamente reforçadas e reproduzidas; há certa recorrência no que diz respeito a determinadas identidades construídas a partir de um senso comum, como é o caso da loucura e do louco no cinema, conforme sinaliza Diogo Benoski (2004, p.124) “A loucura se transformou num dos artifícios mais amplamente utilizados pelo cinema, para no decorrer dos anos, a loucura figurar em comédias, dramas, suspenses, horror, entre outros”, embora a loucura possa ser assustadora, engraçada, pedagógica ou aterrorizante conforme as mais diversas imagens, elas compartilham técnicas, culturas e imaginários.

Conforme citado anteriormente em relação aos meios de comunicação, a constante recorrência de determinadas imagens as consolida e gera, além de significados, a construção de símbolos. Além da associação de imagens a conceitos, o uso frequente de determinadas imagens técnicas no cinema fortalece os clichês e os estereótipos de personagens, narrativas, gêneros, etc.; há uma espécie de designação social que se alastra intensamente no audiovisual acionando memórias e produzindo arquétipos. Jung (2008) descreve essa concepção de símbolos e arquétipos a partir da noção de que padrões são expressos por imagens e instaurados no inconsciente pessoal e coletivo da sociedade. Para o autor, possuímos visões e instintos já herdados do coletivo da humanidade que “[...] agem, quando necessário, mais ou menos da mesma forma em todos nós” (JUNG, 2008, p.93) e outros que partem de referências absorvidas ao longo da vida, logo, existem tendências, predisposições e potencialidades que podem ser manifestadas através da repetição de imagens, principalmente nas mídias.

O arquétipo do louco é um dos mais antigos e propagados modelos na sociedade; presente na mitologia, na religião, na literatura e em outras diversas esferas, a figura do louco difundiu-se através dos anos. Seja por meio de uma linguagem conceitual, psicológica ou simbólica - como é o caso, por exemplo, da carta *O Louco* no tarot (que representa novos caminhos e oportunidades, uma força inconsciente que não pondera a jornada⁴⁸), a imagem do insano continua sendo perpetuada, encontrando-se, inclusive, no cinema. Presente em uma quantidade significativa de filmes, a construção do louco mostra-se, muitas vezes, como um símbolo da liberdade, de uma exibição da verdade sem o uso de máscaras ou de filtros sociais.

⁴⁸ Disponível em: <<https://www.iquilibrio.com/blog/oraculos/tarot/o-louco-significado/>>. Acesso em: 30 de junho de 2021.

Por outro lado, há, também no cinema, a construção de um ser bobo que se utiliza de truques e brincadeiras e serve como alívio cômico para a diegese.

Em muitas obras cinematográficas, o louco (como persona audiovisual) 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 22, *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 23, *Turma da 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 22 e 23: O arquétipo do louco no cinema



Fonte: IMDB. 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).

A forma como a loucura é construída exprime que ela carrega vestígios de imaginários de diversas épocas e mídias; muitas imagens técnicas foram replicadas no cinema formando um espécie de camadas imagéticas que se sobrepõem umas às outras e estas reproduções ocasionam a continuidade e a permanência de múltiplos imaginários baseados no passado. Aproximando esta ideia da definição de abismo das imagens apresentada por Ana da Rosa (2019a, p.04) considera-se que “[...] a noção de abismo reside no fato de que as imagens aqui analisadas prolongam a referência, vemos uma dentro da outra ou somos levados a ver”. Considerando uma maior produção e circulação de imagens no contexto contemporâneo, percebe-se que as abundantes camadas imagéticas existentes tornam esse abismo ainda mais profundo, estendendo-se por maiores períodos e atingindo um maior número de pessoas. E é

esse fenômeno que leva a pensar não somente na loucura *nas* imagens (neste caso, no filme *Coringa*), mas também na loucura *das* imagens (os modos como se multiplicam sem parar transgredindo as lógicas anteriores das imagens).

Essas referências prolongadas por meio das imagens fílmicas contribuem para a construção de imaginários coletivos acerca da loucura ao produzir e combinar sentidos. Locais afastados ou que proporcionam a sensação de solidão e isolamento são recorrentes nos filmes que abordam a temática da insanidade; em alguns casos, o lugar em que os personagens se encontram é apresentado como o responsável pelo progresso e pela intensificação da loucura, são alguns exemplos: *Ilha do Medo* (2010, Martin Scorsese), um suspense psicológico que se desenrola na unidade psiquiátrica em Shutter Island (Figura 24) e expõe os transtornos psicológicos de Edward Daniels (Leonardo DiCaprio); o espanhol *O Poço* (Galder Gaztelu-Urrutia, 2019) cujo foco encontra-se em um espaço vertical e fechado, que alimenta as pessoas através de uma plataforma (Figura 25) central que desce pelos andares, e gera a loucura visto que os níveis superiores se alimentam à vontade enquanto os inferiores recebem apenas as sobras; além de *O Farol* (2019, Robert Eggers), filme que retrata a convivência de dois fareleiros isolados em uma ilha na Nova Inglaterra (Figura 26).

Figuras 24, 25 e 26: A loucura e a ambiência no cinema



Fonte: IMDB. Cenas dos filmes *Ilha do Medo* (2010), *O Poço* (2019) e *O Farol* (2019).

A identificação destes tipos de confinamentos possibilitaram inferir como os imaginários de loucura mantêm-se muito presentes no âmbito do afastamento, seja ele através de uma escolha ou de uma imposição social. Além de ilhas, hotéis e casas distantes, as imagens de manicômios “sobrevivem” ao tempo visto que se atualizam em muitas obras cinematográficas, o que se pode relacionar com o apontamento (mesmo que não direcionado ao cinema especificamente), que reflete a potência das imagens em circulação, de Ana da Rosa (2019a, p.03) “as imagens são inseridas no processo de circulação seja por instituições jornalísticas como por atores sociais que reelaboram os sentidos, mas preservam a força de imagens anteriores”. Por consequência, estas sobreposições de imagens de hospícios no

audiovisual produzem sentidos que refletem em uma memória compartilhada de associação da loucura e da figura do louco a um ambiente ocluso.

Em conformidade com os relatos expostos da obra de Foucault (2019) a respeito dos maus tratos em instituições destinadas àqueles considerados insanos, o cinema contemporâneo reforça a questão do isolamento do louco. Diversos filmes exploram esses ambientes de uma maneira bastante semelhante, vinculando a insanidade à necessidade de enclausuramento e tratamento, gerando algo que se assemelha à questão do abismo das imagens e o prolongamento da referência, exposto anteriormente (ROSA, 2019a). 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) e *Bicho de Sete Cabeças* (2001, Laís Bodanzky) e a série *Fuga do Hospício: A História de Nellie Bly* (2019, Karen Moncrieff).

Esses encadeamentos realizados entre contexto histórico-social e cinema também apresentaram as relações de poder estipuladas sobre as minorias políticas. Expondo, a partir de imagens técnicas, o controle de ações das pessoas, o cinema reforça como o domínio daqueles que são considerados anormais foi encarado como algo necessário. Em conformidade com o que foi exibido, a homossexualidade foi muitas vezes associada à insanidade durante muitas épocas e isto têm sido retratado nas produções cinematográficas contemporâneas. A necessidade de dominar e cessar a “loucura” de personagens homossexuais, por intermédio de procedimentos e internações, é expressada em filmes como *O Jogo da Imitação* (2014, Morten Tyldum) e *O Mau Exemplo de Cameron Post* (2018, Desiree Akhavan), por exemplo.

Além da sexualidade, as questões de gênero atreladas à loucura também foram tema de diversas produções cinematográficas; supõe-se que a loucura é construída de diferentes maneiras quanto ao gênero dos personagens pela hipótese de que essa diferença na construção da insanidade feminina advém de um processo histórico-social transmitido e propagado pelas artes. Em muitos filmes, o controle das mulheres é demonstrado a partir do falso enlouquecimento das figuras femininas como forma de desvalidar o discurso e impor controle sobre os corpos das mesmas. Tratam-se de alguns exemplos audiovisuais os longas-metragens *A Troca* (Figura 27, 2008, Clint Eastwood), *Distúrbio* (Figura 28, 2018, Steven Soderbergh) e *Homem Invisível* (Figura 29, 2020, Leigh Whannell).

Figuras 27, 28 e 29: A loucura e o controle no cinema



Fonte: IMDB. Cenas dos filmes *A Troca* (2008), *Distúrbio* (2018) e *Homem Invisível* (2020)

Para mais, as representações apresentadas nas obras cinematográficas acompanham a construção social de cada época, por conseguinte, elas sofrem modificações narrativas, técnicas e estéticas ao longo do tempo. Ainda assim, muitos filmes prosseguem replicando uma ideia de loucura construída há muitos anos, que é sustentada ao mesmo tempo em que sustenta o imaginário de insanidade. De acordo com Michel Maffesoli (2001, p.75) “o imaginário permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera, aquilo que Walter Benjamin chama de aura. O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável”.

Em contrapartida a esses aspectos, variações temporais têm sido sobrepostas e alguns elementos inseridos para a realização da atualização das imagens técnicas de loucura, como é o caso do personagem Coringa e das diferentes aparições do vilão no cinema. Em razão disso, o tópico seguinte abordará elementos já apresentados ao longo do capítulo, como as questões da imagem técnica, do cinema contemporâneo e as noções de imaginário, associando-os ao personagem Joker e a sua construção nos longas-metragens, principalmente no filme *Coringa*, lançado em 2019.

2.2.2 (Des) mascarando a loucura: Joker no cinema

Personagem consolidado na cultura pop, Coringa, o vilão das histórias em quadrinhos de Batman, já foi adaptado cinco vezes para o cinema (Figura 30) - 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 de 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.

Figura 30: Joker e as adaptações para o cinema



Fonte: UCSfm. Cesar Romero, Jack Nicholson, Heath Ledger, Jared Leto e Joaquin Phoenix.

A loucura - pensada como uma duração, puro movimento que se atualiza - está presente em todas estas obras, contudo, remodelando-se de acordo com o contexto e a época em que está inserida; apesar da noção de arquétipo, desenvolvida por Carl Jung (2008), como uma imagem cristalizada no inconsciente coletivo da humanidade, a imagem do louco e da loucura não permanece inerte. A construção imagética da insanidade, atrelada ao personagem, diz respeito a uma noção histórica assim como uma revisão do mesmo, isto é, o Joker carrega significados trazidos desde a carta de baralho e acrescenta outros tantos à medida que se reconstrói na atualidade. Percebe-se que o vilão, exibido nas telas do cinema, possui alguns elementos que “duram” pois seguem se “atualizando”, seguindo as lógicas de Bergson (2006).

Logo, apesar de se tratar de um mesmo personagem cuja origem de histórias em quadrinhos é compartilhada, as construções do Coringa foram se transformando ao longo dos anos e ganhando novas nuances. Há intensos contrastes entre as representações 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 (Figura 31) 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.

Figura 31: Coringa e a loucura anarquista



Fonte: IMDB. Heath Ledger como Coringa em *Batman: The Dark Knight* (2008).

Adentrando em *Coringa* (2019), observa-se que, em relação às demais adaptações, o personagem principal foi humanizado e teve sua origem apresentada (com enfoque) pela primeira vez no cinema. Ao invés de exprimir uma loucura sem qualquer embasamento prévio, algo bastante comum na indústria cinematográfica conforme exposto e exemplificado anteriormente, o filme dirigido por Todd Phillips preocupa-se em apresentar mais do que apenas “a loucura pela loucura”, há um desenvolvimento durante a trajetória do personagem. Apesar de manter estereótipos imagéticos acerca da insanidade e do próprio vilão das histórias em quadrinhos, o longa-metragem rompe com esta prática de exibição apenas das consequências da loucura, voltando-se para o limiar da mesma.

A partir dessa concepção, identifica-se que o filme avança ao se aprofundar na realidade do protagonista Arthur Fleck e descrever a história dele salientando seus transtornos mentais (Figura 32) e fomentando o debate acerca da saúde mental, da maneira como a sociedade lida com ela e dos tratamentos oferecidos em relação aos distúrbios da mente. Ao rever aspectos importantes de um personagem abundantemente difundido na cultura pop como Joker, o cinema contemporâneo introduz, entre outras questões, discussões a respeito de estigmas de insanidade, de imaginários consolidados, reais já instaurados (constituídos, conforme citado), de diferentes relações de poder e do silenciamento/omissão de determinados grupos sociais.

Figura 32: Arthur Fleck e os transtornos mentais



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

Assim como em *Coringa*, essa insanidade produzida e reproduzida no cinema contemporâneo tem se apropriado de angústias típicas das últimas décadas: as doenças da mente. Transtornos como a depressão e a ansiedade, que segundo a Organização Mundial de Saúde atingem mais de 300 milhões de pessoas no mundo⁴⁹, são cada vez mais explanados no cinema e de maneira mais aprofundada. Responsável por causar um alto impacto na construção e na perpetuação de imaginários, a indústria cinematográfica (principalmente a hollywoodiana com os *blockbusters* de distribuição em massa) tem, por vezes, adotado uma postura mais politizada em relação à saúde mental. Além de inserir distúrbios psicológicos em personagens de longas-metragens, o cinema tem procurado romper com alguns rótulos reforçados por um longo período de tempo.

Em *Joker* há a exposição de uma versão do protagonista que coloca em evidência traumas, disfunções e enfermidades como a já referida risada patológica; esse transtorno é apresentado através das ações de Arthur e das reações das pessoas, sendo explorado por meio do som e das imagens, que possuem, inclusive, elementos textuais. No que diz respeito a isso, serve de exemplo uma importante cena do longa-metragem que consiste em um ataque de risada descontrolada por parte de Arthur que, por conta do julgamento de uma passageira, entrega (como forma de justificativa) um cartão informando o transtorno que possui a partir do seguinte texto: “Perdoe minha risada: eu tenho uma doença. (Mais no verso). É um distúrbio que causa risada incontrolável, frequente e não compatível com o sentimento. Acontece com pessoas que têm lesões cerebrais ou certas condições neurológicas. Obrigada. (Por gentileza, devolva este cartão)” (tradução nossa, texto original na Figura 33).

⁴⁹ Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/topicos/depressao>>. Acesso em: 06 de julho de 2021.

Figura 33: O distúrbio de risada incontrolável exposto em *Coringa* (2019)



Fonte: Ren in Real Time. Cena do filme *Coringa* (2019).

Para além da apresentação de transtornos mentais e das relações estabelecidas por meio deles, filmes do século XXI também têm explanado a loucura a partir de possíveis causas e pretextos dessas condições como: a facilidade de acesso à informação, a velocidade com que materiais imagéticos e audiovisuais circulam e a intensa conectividade, que trazem reflexões a respeito das consequências do uso das tecnologias. Coincidentemente, o longa-metragem destacou-se na mídia ao difundir-se nos mais variados meios, tornando-se tema principal de palestras, cinedebates, reportagens, etc., intensificando os elementos comunicacionais em circulação sobre o filme e acentuando o potencial de alcance e a transversalidade do cinema. A conjuntura da tecnocultura favorece essa relação entrelaçada e veloz entre diferentes meios e campos do saber.

Ademais, as transformações da percepção do conceito de loucura e da condição em que ela é construída envolvem os aspectos tecnológicos assim como as discussões acerca da corporeidade e da centralidade dos corpos. Ao debruçar-se sobre produções como o filme *Coringa* se percebe que as transições de estilo, técnica e narrativa cinematográfica, em relação à loucura na contemporaneidade, mostram-se migratórias de um aspecto sensacionalista para uma perspectiva sensível, em consonância aos apontamentos de Arantes (2005) a respeito da experiência adquirida por meio dos sentidos. Para Muniz Sodré (2006) a mídia é parte integrante de um novo modo de vida e as, denominadas por ele, estratégias sensíveis são aproveitadas no campo da comunicação com propósitos racionais. Segundo Sodré (2006), o

afeto discorre sobre o corpo, visto que envolve emoções, sentimentos, expressividades e interações humanas; além disso, pode-se correlacionar estes afetos às interações corporais com as imagens:

Não se trata de mero efeito técnico, e sim de um jogo complexo de linguagem, em que intervêm modos de habitar, de trocar, e de olhar dos indivíduos e, fundamentalmente, da construção sociotécnica de uma espécie de corporalidade máquina (em que se lida mais com ferramentas do que com significações), à qual se podem dar nomes como ‘corpo espectral’ (Turing) ou qualquer outro, já que o essencial mesmo é o funcionamento de uma esfera digital e tátil como nova forma de vida social (SODRÉ, 2006, p.85).

O autor ainda relata como a sensibilidade está associada ao predomínio do sensório e da estesia (estética em sentido amplo), isto é, a “prática de um tipo de percepção e comportamento prioritariamente orientado para a intuição sensível” (SODRÉ, 2006, p.86). A sensibilidade para com “o outro” e a importância dos corpos exprimem a questão da experiência e da imersão no cinema na construção da loucura - possibilitando, mais uma vez, aproximação às observações de Priscila Arantes (2005) quanto à estética e à experimentação, bem como às noções de imersão do cinema realçadas por André Parente (2007).

A partir dessas transações envoltas no cinema, é possível refletir acerca da insanidade construída no nosso tempo e o que ela nos diz sobre a atualidade e os imaginários que carregamos e produzimos. Mesmo que a narrativa do filme *Coringa* se passe na década de 1980 e em uma cidade fictícia (Gotham), ela contém recursos próprios da contemporaneidade por, além de outros motivos, ter sido produzida em 2019. Conforme afirma Nova (1996, p.219) “nenhuma produção cinematográfica está livre dos condicionamentos sociais de sua época”, visto que as ideologias, costumes, técnicas e outros elementos típicos de cada período encontram-se expostos no cinema; logo, “todo filme é um documento [...] é um testemunho da sociedade que o produziu” (NOVA, 1996, p.218).

A realidade atual não está apenas sendo retratada *na* produção como *a partir* dela também; interpretar uma obra cinematográfica mostra-se como um modo de compreender o próprio cinema e a sociedade mutuamente, bem como, em função do objeto selecionado, identificar construtos de loucura do século XXI. Estas marcas relatadas da indústria cinematográfica contemporânea em relação à insanidade tratam-se de alguns elementos identificados, todavia, não são os únicos, em virtude das inúmeras possibilidades de observação e de interpretação da loucura e do cinema. A partir disso, desdobra-se no trabalho o trajeto metodológico que busca apresentar os procedimentos técnicos da pesquisa com o objetivo de reconhecer e distinguir construtos de loucura no cinema do século XXI.

3. EMBARALHANDO E DISTRIBUINDO AS CARTAS

A partir da compreensão de que a composição da pesquisa não se realiza linearmente, o agir metodológico visa um ordenamento dos métodos, porém, abrangendo uma flexibilidade habitual de um trabalho de investigação. Desta forma, esta seção procura *embaralhar e distribuir as cartas* reunidas ao expor os procedimentos metodológicos que foram selecionados e aplicados com o intuito de compreender como a loucura se atualiza em imagens técnicas no cinema contemporâneo, mais especificamente no filme *Coringa*. O percurso metodológico fundamenta-se essencialmente nas obras de Walter Benjamin e é composto pela flânerie, pelas coleções e pelas constelações (imagens dialéticas).

3.1 Flânerie: passeio para além das ruas de Gotham

O termo *flâneur*, de origem francesa, trata-se de um substantivo masculino cujo significado, de difícil tradução para o português, pode ser compreendido como algo semelhante a “andarilho” ou “passeador”; por um certo período, foi atribuída conotação negativa à palavra associando-a ao ato de andar vagamente e apenas gastar tempo de maneira ociosa (FRANDOLOSO, 2014). Entretanto, o filósofo alemão Walter Benjamin (2009), baseando-se no flânar do personagem urbano da poesia de Charles Baudelaire, direcionou o *flâneur* a uma figura curiosa do início da modernidade e da industrialização, que não apenas observa, mas investiga a cidade. Utilizando-se do olhar e do corpo, o *flâneur* percebe a localidade em que está e as paisagens que vão se formando a partir das transformações à sua volta. A figura do *flâneur* percorre uma cidade a qual já habita e possui contato, contudo, mantém-se atento aos detalhes e à descoberta de novidades na cena urbana.

Com base nessa concepção, Benjamin (2009) descreve o movimento da *flânerie* como uma forma de perambular pelas ruas sem uma direção definida e no ritmo de quem leva consigo uma tartaruga, concentrando-se no trajeto e nos detalhes que o cercam: “Em 1839, Paris foi invadida pela moda das tartarugas. É possível imaginar muito bem como as pessoas elegantes imitavam nas passagens, mais facilmente ainda que nos boulevards, o ritmo destas criaturas” (BENJAMIN, 2009, p.146). À vista disso, um dos exercícios iniciais da presente pesquisa consiste no aspecto desconstrutivo da flânerie, isto é, no ato de flânar por demasiados ambientes movendo-se, transformando-se e experimentando os espaços constantemente. Por esse motivo, a figura do flâneur foi incorporada e a curiosidade em buscar construtos de loucura no cinema serviu de guia para o percurso percorrido.

Realizando uma espécie de *flânerie* audiovisual, inicialmente foram assistidos filmes, datados entre os anos de 1920 e 2020, que abordam a loucura mesmo que de maneira tangenciada. Assim como o perambular de um *flâneur*, este passeio através dos longas-metragens não possuía delimitações ou rotas pré-estabelecidas, ele buscava o contato com os mais diversificados filmes que discutem a loucura, sem descartar nenhuma alternativa. Durante o percurso, se apresentaram inúmeros caminhos para observar a insanidade através das produções audiovisuais: a partir de determinados gêneros filmicos, por meio de épocas específicas, por certas localidades, entre outros. Desse modo, após flunar e identificar os pontos que mais se destacavam nos filmes, houve um recorte de época para o século XXI, uma vez que o interesse pela compreensão da construção imagética da loucura no cinema contemporâneo se sobressaiu ao mostrar-se ainda em movimento.

Em função desse recorte temporal, foram selecionados, dentre todos os longas-metragens assistidos, aqueles com data de exibição no Brasil entre 2001 e 2020 - resultando em cerca de quarenta filmes. Essas obras serviram de suporte para identificar alguns indícios, isto é, algumas semelhanças (apesar do entendimento de que os objetos possuem traços individuais) nas produções sobre loucura tentando observar quais elementos constroem a insanidade no cinema e quais as atualizações, que vêm ocorrendo na contemporaneidade, baseadas na narrativa, na técnica e na estética dos filmes. Logicamente, a lista de longas-metragens assistidos referentes a estas duas décadas (Figura 34) não abrange todas as produções relativas à loucura que circularam a partir dos anos 2000, mas é provocante perceber que há um vasto número de filmes referentes ao tema nos últimos vinte anos, o que parece corresponder ao crescente interesse em debater os transtornos mentais e a concepção da insanidade na sociedade.

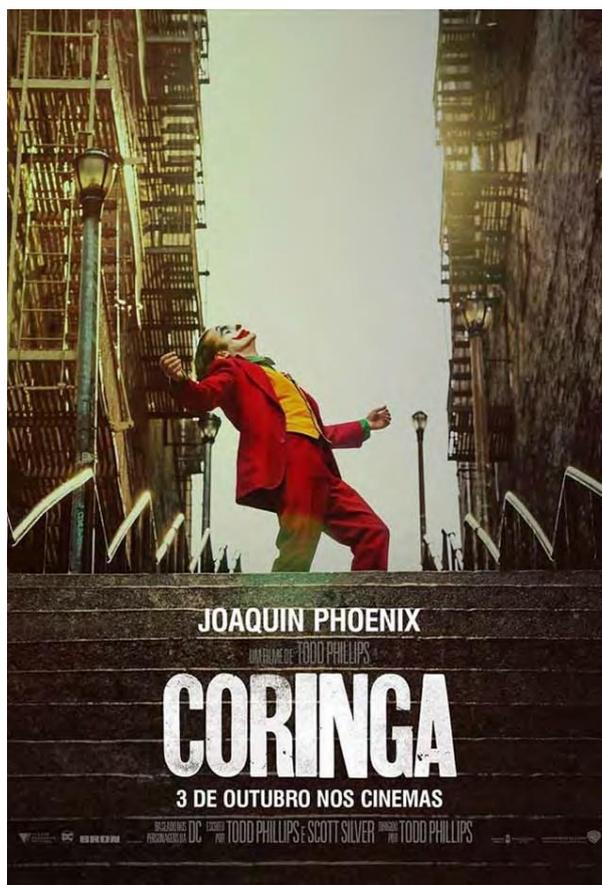
Figura 34: Loucura em filmes do Século XXI



Fonte: Elaborado pela autora. Capas dos longas-metragens de 2001 - 2020 assistidos durante a flânerie.

Com foco direcionado à loucura apresentada pelo cinema do século XXI, um filme que se destacou em meio aos demais durante a etapa da *flânerie* foi *Coringa* (2019, Figura 35). Além de se tratar de uma produção cuja loucura é central para a narrativa, o longa-metragem dirigido por Todd Phillips ainda expõe uma intensa atualização no que diz respeito à construção do personagem principal. Pela primeira vez no cinema, o clássico vilão das histórias de *Batman* teve a origem de sua insanidade apresentada como ponto central da trama, o que aconteceu a partir de uma abordagem intensa e que evidencia questões de transtorno mental. Pode-se ponderar que houve mudanças de acordo com o espaço-tempo no qual o personagem está inserido (uma vez que o público também tem se transformado ao longo dos anos), o que realça *Coringa* como um objeto potente para pensar em uma loucura característica da nossa época. Assim sendo, a dinâmica central da pesquisa ocorre em torno da produção cinematográfica de 2019, *Coringa*, mas relacionando-a e contrapondo-a às demais produções audiovisuais do Século XXI observadas ao longo da pesquisa e expostas anteriormente.

Figura 35: *Coringa* no centro da flânerie



Fonte: Omelete. Poster de *Coringa* (2019).

O contato inicial com o filme *Coringa* realizou-se em uma sessão de pré-estreia no dia dois de outubro do ano de 2019, em uma sala *Xplus* (sistema sonoro com caixas de som espalhadas no entorno da sala de exibição, que produzem a sensação de sonoridade em 360 graus) do Cinema UCI, localizado na cidade de Canoas. Entretanto, o ato de perambular como um flâneur pelo longa-metragem sucedeu-se durante a produção do presente trabalho através de um disco *Blu-Ray* (Figura 36) do filme, que foi lançado no ano de 2020 e contém, além do filme na íntegra, a opção de seleção de cenas e materiais extras como depoimentos do diretor, do produtor e do elenco. Outrossim, recorreu-se ao software de edição de vídeos *Adobe Premiere* para a extração e o arquivamento de frames do longa-metragem.

Figura 36: Flânerie audiovisual- Disco *Blu-Ray* de *Coringa* (2019)



Fonte: Elaborado pela autora.

Passear como um *flâneur*, mesmo que de forma incipiente, requer o acionamento de modos sensoriais de conhecimento, que permitam abrir-se para novas recognições. Por conseguinte, inicialmente, os movimentos que envolviam a ação de flânar pelo filme buscavam a loucura “na superfície”, em outros termos, os olhares lançados sobre o longa-metragem ainda eram demasiadamente frugais e identificavam aspectos mais explícitos do que é comumente delimitado como insanidade. À vista disso, ao percorrer preliminarmente pelas imagens de *Coringa*, a concentração e a percepção direcionaram-se aos indícios - essas marcas perceptíveis nas materialidades - de visibilidade impactante e que manifestavam a loucura de maneira mais evidente. Pode-se considerar que essas mobilizações exercidas na captação de indícios enquadram-se na denominada abdução, visto que esta é considerada para Thomas Sebeok e Jean Umiker-Sebeok como:

Abdução, ou “o primeiro degrau do raciocínio científico”, bem como “o único tipo de argumento que inicia uma nova ideia”, é um instinto que confia na percepção inconsciente das conexões entre os aspectos do mundo, ou usando um outro conjunto de termos, é a comunicação subliminar de mensagens. Está também associada, ou, melhor, produz, de acordo com Peirce, um certo tipo de emoção, quea coloca à parte tanto da indução quanto da dedução (1989, p. 24).

As movimentações iniciais, ao incorporar a figura do *flâneur*, possuíam enfoque, principalmente, nos caminhos apresentados pela narrativa fílmica. O tema do longa-metragem, ou seja, a apresentação da origem do vilão Joker, baseia-se, fundamentalmente, na transformação de Arthur Fleck em Coringa e isso é atravessado por questões que abrangem a loucura. O filme expõe um personagem principal em constante embate consigo mesmo e com o mundo ao redor; há a busca por descobertas, ou melhor, por auto-descobertas, ao mesmo tempo em que enfrenta adversidades internas, como os transtornos mentais, e externas, uma vez que se vê imerso em uma sociedade excludente e repleta de desigualdades. A trajetória de Arthur e muitos elementos que a envolvem durante a narrativa, sejam falas, condições do personagem ou até mesmo a ambiência, contém aspectos capazes de exprimir a insanidade.

Além de identificar fragmentos que compõem fortemente a loucura ao longo da história como a violência ou os transtornos mentais (Figuras 37 e 38), em um segundo momento, os movimentos de *flâneur* voltaram-se para as condições técnicas e estéticas do longa-metragem à procura da loucura para além da superficialidade, dessa exterioridade mais óbvia. Percebeu-se que a insanidade foi composta por diferentes “peças” que se alastraram ocupando diversos lugares, se encaixando de múltiplas formas e construindo determinados sentidos por todo o filme. Com base nisso, os movimentos metodológicos da *flânerie* exigiram o frequente retorno para o filme, adicionando diferentes olhares, bem como realizando profusas seleções e reuniões de imagens.

Figuras 37 e 38: Em busca de elementos de loucura em *Coringa*



Fonte: IMDB. Cenas do filme *Coringa* (2019).

Concomitante a esses “mergulhos” no longa-metragem e nas relações estabelecidas com os outros filmes, percebeu-se que houve uma extensa repercussão da produção nos mais variados meios e que não seria possível enxergá-la apenas como um filme, em virtude dos abundantes desdobramentos a partir de diferentes contextos sociais. Logo, procurou-se libertar o olhar investigativo de uma visão direcionada ao ampliar a visibilidade dos ângulos do objeto central, ou seja, do filme *Coringa*, indo além das ruas de Gotham. Flanar por produções audiovisuais, “passear” por diversos espaços virtuais e deparar-se com variados elementos midiáticos expandiu as possibilidades de observação e compreensão dessa loucura construída no contemporâneo. Inferiu-se que, na tecnocultura, há um universo de imagens que extrapolam o filme e que, portanto, seria necessário incorporar novamente a figura do *flâneur*, mas agora explorando o ambiente virtual e o fluxo em que *Coringa* estava inserido.

Deste modo, a prática da *flânerie* voltou-se à observação dos “rastros” de *Coringa* pela *internet*; o equipamento utilizado para tal método trata-se de um *notebook Dell* cujo acesso à *internet* ocorreu através do navegador *Google Chrome*. Os primeiros movimentos, ao flanar pelo ambiente virtual, ocorreram por meio do *website* de buscas *Google*; foram efetuadas pesquisas simples pelos nomes *Coringa* e *Joker*, bem como o nome do filme associado ao ano de seu lançamento, 2019. Nas páginas iniciais, os materiais apresentados consistem em informações técnicas do longa-metragem como: o nome do diretor e do elenco, a compositora da trilha sonora, o gênero fílmico, os prêmios recebidos ou a sinopse do filme. Também são localizados 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 flanar 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 de palavras previamente sugeridas pelo próprio *Google* associadas às imagens: fantasia, maquiagem, tatuagem, máscara, sorriso e *cosplay*⁵⁰ são algumas delas. É importante ressaltar que as associações de termos na guia de imagens ocorrem de acordo com a alta demanda nas pesquisas realizadas por usuários no *site*. 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 39) ou em redes sociais como o *Instagram* e o *TikTok*.

⁵⁰ Abreviação do termo em inglês *costume play* (encenação à fantasia) que se refere à atividade de se transformar em um personagem utilizando maquiagem, interpretação, vestuário e/ou outras técnicas.

Figura 39: Tutoriais 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 40), 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 40: 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. Algumas 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*. Percorrendo os materiais imagéticos e audiovisuais, houve este repetido direcionamento para as redes sociais - ambientes esses que dispuseram de elementos numerosos e heterogêneos. 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 41) e pelo *TikTok* ao exibir vídeos curtos de pessoas fantasiadas de Coringa reproduzindo a cena do longa-metragem.

Figura 41: Desafio *#JokerChallenge* nas redes sociais



Fonte: *Rolling Stone*⁵¹

Outra informação observada ao flinar pelos meios digitais, trata-se do excesso de turistas que visitaram a escadaria onde ocorreram as gravações da difundida cena, localizada no Bronx, *boroughs*⁵² da cidade de Nova York, e das reclamações dos moradores locais⁵³. No *Instagram* e no *Google Maps* (Figura 42), a escadaria recebeu o nome de *The Joker Stairs* (Escadas do Coringa, na tradução), o que possibilita a marcação nas postagens dos usuários.

⁵¹ Retirado do site *Rolling Stone*. Disponível em:

<<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/jokerchallenge-danca-de-joaquin-phoenix-em-coringa-vira-desafio-nas-redes-sociais/>>. Acesso em: 22 de maio de 2021.

⁵² A cidade de Nova Iorque é formada por cinco divisões administrativas em nível de condados chamadas *boroughs*: Bronx, Brooklyn, Manhattan, Queens e Staten Island. *New York* ainda é composta por bairros, subdivididos entre esses cinco *boroughs*.

⁵³ Retirado do site *O Vício*. Disponível em:

<<https://ovicio.com.br/moradores-do-bronx-estao-irritados-com-excesso-de-turistas-na-escadaria-do-coringa/>>. Acesso em: 22 de maio de 2021.

Figura 42: The Joker Stairs



Fonte: Print elaborado pela *ComicBook* compartilhado pelo site *Observatório do Cinema*⁵⁴

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, as Figuras 43 e 44 encontram-se na definição da terceira categoria em virtude de haver um meme que se utiliza de uma cena do filme *Joker*, mas a partir de uma montagem com as versões do personagem no cinema protagonizadas pelos atores Heath Ledger (esquerda) e Jared Leto (direita).

Figuras 43 e 44: Memes do filme *Coringa* (2019)

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

⁵⁴ Retirado do site *Observatório do Cinema*. Disponível em: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/filmes/2019/10/coringa-local-icone-do-filme-e-considerado-sa-grado-no-google-maps>. Acesso em: 22 de maio de 2021.

Seguindo com a flânerie, foram detectados filtros para uso no *Stories* do *Instagram*: uma espécie de reconhecimento facial que aplica a maquiagem utilizada pelo personagem no rosto do usuário. Muitos sites, inclusive, produziram textos informativos instruindo os internautas a utilizar o filtro na rede social (Figura 45).

Figura 45: Filtro do personagem Coringa no Instagram



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

Outrossim, no que diz respeito à relação produtor e/ou receptor, notou-se a presença de expressão de opiniões por intermédio de: críticas especializadas com análises técnicas relativas às cores, aos enquadramentos e à narrativa da produção fílmica, bem como avaliações de fãs (popularmente conhecido pela palavra em inglês *review*) apontando referências encontradas no longa-metragem e interpretações a respeito do final do filme (Figura 46), e gravações de áudio com reações da audiência nas salas de cinema.

Figura 46: Receptores e produtores: o poder da expressão na *internet*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de captura de tela do site *YouTube*

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 47); outro exemplo trata-se do entregador de pizza que se caracteriza como o personagem para realizar as entregas (Figura 48). 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 49).

Figuras 47, 48 e 49: Coringa e as apropriações a partir do humor



Fonte: Elaborada pela autora a partir dos sites *YouTube* e *Twitter*⁵⁵

Seguindo com as buscas por *Coringa loucura* e *Joker madness/craziness*, diversos vídeos a respeito de questões psicológicas foram identificados. Os materiais audiovisuais observados contêm reflexões a partir do filme (como apontamentos referentes aos transtornos mentais ou à importância da saúde emocional) através de conteúdos que vão desde análises psicanalíticas até “cinedebates” gerados em *lives*. A questão da insanidade também aparece muito atrelada ao ator Joaquin Phoenix e à sua preparação para o papel de Coringa, alguns sites publicaram matérias com títulos que afirmavam um “enlouquecimento” do artista ao corporificar o personagem. Além da perda repentina de peso de Phoenix servir de estímulo para as afirmações em reportagens, há um estigma replicado na mídia em relação aos atores que interpretaram o papel anteriormente. Neste aspecto, as buscas por loucura mostraram-se associadas também ao ator Heath Ledger, que se isolou em um quarto de hotel por quarenta e três dias para atuar como Coringa em *O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008).

⁵⁵ Retirado dos sites *YouTube* e *Twitter*. Disponíveis em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=9tj60QmAgaQ>>. Acesso em: 23 de maio de 2021.

<<https://www.youtube.com/watch?v=hySMDZilOcA>>. Acesso em: 23 de maio de 2021.

<<https://www.pinkvilla.com/entertainment/hollywood/its-okay-not-be-okay-features-joaquin-phoenixs-joker-dance-kim-soo-hyun-starrer-refers-covid-19-543443>>. Acesso em: 23 de maio de 2021

Ainda flanando através de materiais correlacionados com o filme de 2008, reparou-se nas constantes associações de loucura e violência proporcionadas pelo personagem. Matérias referentes a um atirador mascarado que matou mais de dez pessoas na estreia de *O Cavaleiro das Trevas* expõem questões relativas ao terrorismo e ao incentivo de movimentos violentos. Durante o circuito de festivais em que o filme *Coringa* (2019) participou, o conteúdo apresentado pela produção cinematográfica foi bastante questionado. Algumas polêmicas surgiram com opiniões que, em função da realidade dos massacres com armas de fogo nos Estados Unidos da América, mostravam-se contra a exibição do longa-metragem nos cinemas. De acordo com sites de notícias⁵⁶, a produtora *Warner Bros* teria cogitado lançar o filme diretamente em plataformas de streaming devido às vastas polêmicas geradas em torno do filme antes mesmo de seu lançamento.

Seguindo com a *flânerie* no ambiente digital e com os materiais identificados em relação ao filme *Coringa*, destacou-se inclusive o viés político de apropriação do personagem. O visual do palhaço de Gotham tornou-se símbolo de protestos pró-democracia em Hong Kong, contra a corrupção no Líbano e contra a desigualdade social em Santiago, no Chile (Figura 50). Outras formas de manifestação também foram acessadas, como o caso do deputado Rodrigo Maroni (partido Podemos), que protestava contra a precariedade dos serviços públicos em seu estado e apareceu com uma máscara do Coringa em uma sessão na Assembleia Legislativa do Rio Grande do Sul (Figura 51) afirmando: “Teve o filme Coringa lançado para dizer exatamente o quê: para dizer que sem educação, sem segurança, sem saúde pública, vamos ter uma sociedade de Coringas que vai estar se matando por falta de perspectiva de emprego”.

Figuras 50 e 51: Coringa e os protestos políticos



Fonte: Sites *O Globo* e *UOL*⁵⁷

⁵⁶ Disponível em: <<https://screenrant.com/joker-movie-release-streaming-no-theaters-controversy/>>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

⁵⁷ <<https://oglobo.globo.com/cultura/coringa-vira-simbolo-de-mudancas-sociais-em-protestos-pelo-mundo-1-24067891>>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

Outra amostra de questões políticas associadas ao personagem Coringa do filme de 2019 trata-se do eleitor argentino que, como forma de protesto, votou caracterizado (vestimenta e maquiagem) como Joker e gargalhou ao depositar seu voto na urna⁵⁸. Assim como o indivíduo da Argentina, muitos manifestantes ao redor do mundo assumiram a identidade do palhaço com a finalidade de criticar o sistema público e as injustiças sociais. Materiais imagéticos de expressão política como charges (Figura 52) e ilustrações também apareceram em grande número; seja em capas de revistas, blogs na internet ou até mesmo telejornais, as imagens em forma de crítica associavam o Coringa a figuras políticas ou à condição desamparada da sociedade - o que também evidencia a dualidade do personagem de acordo com a percepção de quem o assiste.

Figura 52: Coringa em charge política



Fonte: Site Humor Político.

Estes primeiros movimentos exercidos através da prática da *flânerie* audiovisual no filme e em ambientes digitais possibilitaram a ampliação do olhar acerca do objeto medular da pesquisa, o filme *Coringa* (2019). Ademais, pode-se descobrir, neste caminho sem um destino determinado, novos desdobramentos e compreensões acerca dos diferentes sentidos assimilados e elaborados pela produção audiovisual *Joker* e o público que o assistiu. O ato de flânar serve como uma maneira de incursão pelos materiais, que viabiliza associações, estruturas e inferências posteriores, o que será abordado no subcapítulo seguinte.

<<https://noticia.s.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2020/01/28/deputado-veste-maschera-de-coringa-em-sessao-no-rs-va-i-ficar-na-historia.htm>>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

⁵⁸ <<https://amazonasatual.com.br/coringa-sai-da-tela-para-as-ruas-em-protestos-por-toda-a-america-la-tina/>>. Acesso em: 24 de maio de 2021.

3.2 Coleções: reunindo as imagens de loucura e a loucura das imagens

A partir dos movimentos iniciais de *flânerie*, houve a necessidade de se deixar levar pelas “ruas da cidade”, identificando novos caminhos e visões na pesquisa. A aceitação das incertezas e do inesperado pode ser vista como uma forma de distanciamento do objeto mas, por outro lado, há uma aproximação com outras perspectivas que possibilitam o enriquecimento do mesmo. Essa desorientação no deslocamento de aproximar e de desaproximar é o que propicia a receptividade ao novo, de acordo com os conceitos apresentados por Massimo Canevacci:

Normalmente estamos habituados a aprender a orientar-nos. [...] Só existe um modo para ser receptivo em relação ao novo a ser ruminado e praticado: inserir a desorientação no interior dos próprios horizontes epistemológicos e emocionais, abandonar-se à perda, usufruir da própria perdição, remapear continuamente o nexó ecológico psique-território. Exasperar o incomensurável é o desafio e o prazer de uma nova antropologia desorientada (1997, p.104-105).

Para o autor (1997), há um paradoxo, visto que a desorientação torna transparente a opacidade urbana; é necessário familiarizar o estrangeiro e estranhar o familiar, ou seja, “desenvolver uma capacidade segundo a qual tudo aquilo que nos parece familiar, costumeiro, óbvio, deverá ser recebido, analisado e sistematizado como se fosse vivido pela primeira vez” (CANEVACCI, 1997, p.105). É partindo, portanto, dessa concepção de que apenas o incerto promove movimentação que, não apenas o tema e os objetos, mas todo o processo de construção da pesquisa é revisto e transformado. O “estranhamento da cidade” e o retorno para refazer o caminho agora adentrando novas “ruas” trata-se de um movimento inicial efetivado, mas do qual a essência mantém-se ao longo de todo o processo de pesquisa.

Baseado nas lógicas apresentadas, propôs-se então, a partir do pensamento de montagem proposto por Benjamin e evidenciado na obra de Canevacci (1997), uma seleção de dados agrupados segundo um encadeamento lógico. Aplicado à pesquisa, esse movimento identifica certas congruências nos rastros e nas percepções fundadas neles, apesar de compreender as características singulares e distintas de cada elemento encontrado. Elementos estes compreendidos como frações do longa-metragem *Coringa*, isto é, fragmentos - no e fora do filme - de uma produção feita para ser fragmentada.

Ao dar um zoom out do próprio filme, percebe-se como esses fragmentos viajam em todas as direções para além do filme e esse é o poder do fragmento que implode os limites tão bem traçados por anos do que se entende por cinema. Cinema esse que não pode mais ser pensado como um conjunto de processos fechados que se realizam na interface da sala escura;

há muito tempo ele entra e sai da sala de muitas formas, e isso faz parte dos processos cinematográficos, das suas audiovisualidades. Deste modo, o filme e sua tecnocultura foram percebidos como uma exaltação do fragmento, do solto, do caráter espalhável das imagens.

Por consequência, mostrou-se necessário agrupar a loucura presente *nas* imagens bem como a loucura oriunda *das* imagens; a formação dos grupos postulava a união de ambas formas dos elementos imagéticos, visto que as duas percepções dependem uma da outra e que as materialidades encontram-se espalhadas, fragmentadas, mas os sentidos identificados pela pesquisa situam-se nas montagens desses fragmentos. Ao compor determinados agrupamentos fundamentados nas imagens localizadas, as afinidades identificadas entre os frames do filme *Coringa* e os materiais imagéticos e audiovisuais encontrados na *internet* explicitam essa montagem assinalada.

A partir dos movimentos retratados e com base nos fundamentos do filósofo e sociólogo alemão Walter Benjamin (1987), surge a figura do colecionador e do gesto de colecionar ao formar coleções. O autor discorre acerca de indivíduos que acumulam itens e reitera que “a existência do colecionador é uma tensão dialética entre os pólos da ordem e da desordem” (BENJAMIN, 1987, p. 228), uma vez que o ato de organizar a coleção se contrasta à obtenção de novos artigos e à necessidade de catalogá-los, tornando-se um movimento contínuo. Benjamin afirma que o colecionador “se incumbe de transfigurar as coisas. Sobre ele recai a tarefa de Sísifo de despir as coisas de seu caráter de mercadoria, uma vez que as possui. No entanto, ele lhes confere apenas um valor afetivo, em vez do valor de uso” (2009, p.46), ele ainda expõe a importância da ressignificação do colecionável e de seu valor, conforme ressalta Constance von Krüger:

A operação realizada envolve uma ressignificação do valor do item colecionado: seja um livro ou qualquer outro objeto, a partir do momento em que seu novo dono como tal se estabelece (toma a posse para si e associa a esse objeto um valor afetivo/subjetivo), o valor mercadológico automaticamente deixa de ser primordial e é relegado, quase que inteiramente, à sua negação: a coleção ‘não tem preço’ para o colecionador (Krüger, 2014, p. 72-73).

Baseado no significado e na relevância dos itens colecionados, Benjamin aponta que “para a arte de colecionar é importante o isolar, o considerar cada um dos objetos em particular” (2009, p.928); apesar de agrupados, todos elementos possuem sentido individual e é nesta significação que se possibilita a composição do conjunto. Assim sendo, os materiais retirados do filme *Coringa* (2019) e relacionados a ele, localizados ao flunar pelo longa-metragem e pelo ambiente virtual, consistem em componentes essenciais em suas especificidades verificadas. Para Walter Benjamin (2009, p.241) “[...] o colecionador

consegue lançar um olhar incomparável sobre o objeto, um olhar que vê mais e enxerga diferentes coisas [...]”, logo, o ato de coordenar coleções serve como contribuição metodológica para a pesquisa ao expandir as perspectivas dos elementos observados.

Metaforicamente, é possível equiparar a figura do colecionador a de um viajante que explora um território enquanto recolhe e guarda na mochila itens ao longo de toda a viagem para posteriormente especificá-los. Assim como no caso desse andarilho, ao captar, não apenas as peças encontradas em meio ao “passeio pelas ruas da cidade”, mas também as “pegadas invisíveis” descobertas pelo caminho, coleções foram estabelecidas (Figura 53). Segundo Walter Benjamin (2009, p.245) “o colecionador [...] reúne as coisas que são afins; consegue, deste modo, informar a respeito das coisas através de suas afinidades ou de sua sucessão no tempo”, a vista disso, as coleções foram agrupadas de acordo com conexões e compatibilidades estabelecidas a partir das semelhanças estéticas e temáticas das imagens.

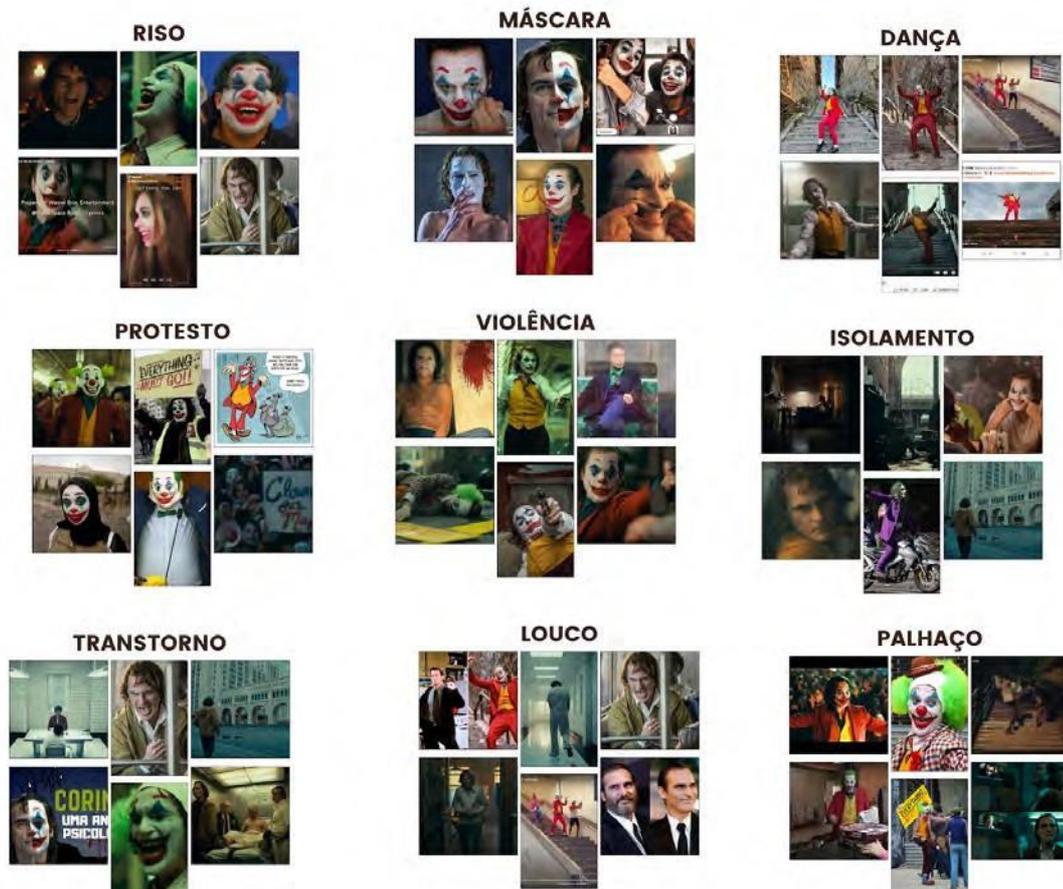
Figura 53: Colecionando imagens



Fonte: Elaborado pela autora.

Estes princípios agrupadores das coleções foram definidos após identificar tópicos que se revelavam centrais no que diz respeito à loucura e que eram recorrentes tanto no longa-metragem quanto nos materiais midiáticos observados. Assim sendo, buscou-se selecionar um componente principal em cada imagem coletada (que expressasse a loucura de maneira medular) organizando-as posteriormente de acordo com as similaridades que pareciam aproximá-las, ainda que superficialmente. Os materiais imagéticos colecionados passaram por diversos “processos tentativos” ao inserir e realocar os elementos constantemente entre as coleções formadas, provocando tensionamentos e imprevisibilidades com o propósito de refletir acerca não apenas do posicionamento dos mesmos mas também dos sentidos que provocavam de acordo com o grupo em que se encaixavam. Por meio desse método de colecionar foram produzidas nove coleções (Figura 54) nomeadas: riso, máscara, protesto, violência, isolamento, transtorno, o louco, palhaço e dança.

Figura 54: Montagem de coleções



Fonte: Elaborado pela autora.

A primeira das nove coleções elaboradas refere-se ao *riso* abordando a ação de rir e as reações geradas em função dela. *Riso* contém cenas do filme que envolvem a risada do personagem principal e o comportamento das figuras que o cercam, além das *reações da audiência* gravadas nas salas de cinema e inseridas no *YouTube*, o que engloba comentários nos vídeos postados. A coleção *máscara* envolve questões referentes à tentativa de aceitação pela sociedade, como por exemplo, a luta de Arthur Fleck para tentar se encaixar nos ambientes que frequenta a partir de uma persona (JUNG, 2008) criada, bem como os filtros e *makes* das redes sociais.

Em *protesto*, o foco está centrado no desagrado e na revolta dos indivíduos que são vistos por muitos como loucos por protestarem publicamente; essa coleção abrange a revolta e o caos da cidade de Gotham no filme *Coringa* e as manifestações espalhadas pelo mundo que se utilizaram da figura do palhaço do longa-metragem. *Violência* é uma coleção montada a partir da comum associação da loucura à agressividade e engloba o conteúdo violento presente no filme (agressões, ofensas, assassinatos) e nos casos relacionados ao personagem enoticiados nas mídias. A coleção *isolamento* faz relação ao ato de afastar os considerados insanos ou excluir determinadas classes e abarca a solidão de Arthur na sociedade e os materiais que expõem a questão do poder e das desigualdades, como as charges políticas.

Outra coleção é intitulada como *transtorno* e realiza a montagem de imagens com foco nos distúrbios da mente, constantemente associados à insanidade; ela engloba as questões psicológicas do protagonista, bem como a repercussão em vídeos, debates e palestras acerca da saúde mental. Em *o louco* há a consideração da loucura como “externa”, o insano como “o outro” e estão inclusos momentos do filme em que a loucura é projetada sobre Arthur, assim como as reportagens a respeito do enlouquecimento do ator Joaquin Phoenix. Já na coleção *palhaço* a questão da comicidade e da loucura estão presentes ao envolver cenas do filme em conjunto com os vídeos de humor relacionados ao longa-metragem e publicados na *internet*. A coleção seguinte é nomeada *dança* e identifica a loucura na libertação unindo as principais cenas do filme com a temática ao desafio *#JokerChallenge* e o turismo nas escadas do Bronx.

Através dessas coleções originadas por intermédio da montagem, o desenvolvimento da metodologia das constelações mostrou-se potente para refletir a respeito das possibilidades de significado que cada conjunto adquire. A metodologia das constelações será conceituada de modo mais aprofundado, e as constelações formadas serão brevemente apresentadas no próximo subcapítulo.

3.3 Constelações: *Coringa* (2019) e as imagens concebidas nos lampejos

Seguindo a lógica Benjaminiana, a partir da montagem de coleções e das tensões produzidas entre elas nascem imagens dialéticas apresentadas como constelações. O uso da metáfora por Walter Benjamin parte do conceito de que “as ideias se relacionam com as coisas como as constelações com as estrelas” (1984, p.56-57). É como se, alicerçados nesses conjuntos elaborados, os sentidos inicialmente percebidos fossem destruídos para que haja uma nova reconstrução, é um modo de reconstituir elementos sob uma perspectiva inédita. Para o autor, existe mais do que um grupo conectado por suas proximidades, há possibilidades de significado que podem ser concedidas a este conjunto, conforme mencionado por Georg Otte e Miriam Lúcia Volpe:

Não se trataria apenas de um conjunto (con-stelação), mas de uma imagem, o que significa, em primeiro lugar, que a relação entre seus componentes, as estrelas, não seja apenas motivada pela da proximidade entre elas, mas também pela possibilidade de significado que lhes pode ser atribuída. As diferentes narrativas traçadas sobre os agrupamentos de estrelas através dos tempos seriam, assim, resultado de longas observações, ou então considerações, termo este que tem como origem provável sidera, significando, portanto, leitura de estrelas (2000, p.37).

Assim sendo, as relações estabelecidas entre os elementos não dizem respeito apenas à contiguidade deles, mas aos significados dispostos. Ao compreender esses elementos como estrelas de uma constelação, identifica-se a existência de linhas imaginárias traçadas nos espaços entre cada uma delas, o que se trata do fio condutor para a formação das constelações, uma vez que são esses intervalos entre um ponto e outro que as conecta como uma única imagem. Considerando que há um céu repleto de estrelas, é a partir dessas linhas congêneres que o tecido que agrupa os componentes produz os sentidos que “iluminam” a constelação, destacando-a no escuro.

Para Benjamin (2009), essas imagens geradas tratam-se de imagens dialéticas, interpenetrações críticas do passado e do presente uma vez que não são lineares e carregam rastros como uma espécie de percepção do passado no presente. Didi-Huberman (1998), ao pesquisar o trabalho de Walter Benjamin, relaciona essa condição à ideia de uma floresta, carregada de vestígios da sua história:

[...] imaginamos doravante essa floresta com todos os vestígios de sua história, suas árvores partidas, vestígios de tempestades, suas árvores mortas invadidas por outras vegetações que crescem ao redor, suas árvores calcinadas, vestígios de todos os raios e de todos os incêndios da história. Então, a imagem dialética torna-se a imagem

condensada - que nos põe diante dela como diante de uma dupla distância - de todas essas eclosões e de todas essas destruições (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.174).

O autor compreende que as materialidades invocam inevitavelmente um olhar ao passado em busca de vestígios do que se foi, concomitantemente a instauração de uma nova visão do que se depreende do presente: “Não há portanto imagem dialética sem um trabalho crítico da memória, confrontada a tudo o que resta como ao indício de tudo o que foi perdido” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.174). Walter Benjamin (2009) ressalta que esses encadeamentos entre passado e presente não são construídos por meio de uma linha temporal ordenada de forma sequencial, mas sim por rupturas que se encontram em um choque de temporalidades, que se apresentam como um relâmpago, um lampejo:

Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança sua luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal, a do ocorrido com o agora é dialética - não de natureza temporal, mas imagética. Somente as imagens dialéticas são autenticamente históricas, isto é, imagens não-arcaicas. A imagem lida, quer dizer, a imagem no agora da cognoscibilidade, carrega no mais alto grau a marca do momento crítico, perigoso, subjacente a toda leitura (BENJAMIN, 2009, p. 505).

Logo, fundamentada no conceito de constelações de Walter Benjamin (2009), a organização dos materiais selecionados de *Coringa* poderia ocorrer das mais variadas formas, como por exemplo, através dos modos de discurso das peças localizadas na *internet*: comercial, crítico, fanático, acadêmico, etc., ou então pelos ambientes comunicacionais em que os materiais circularam: rede social, blog, site de notícias, etc. Apesar de tais organizações auxiliarem nas reflexões referentes aos elementos, o presente trabalho concentrou-se nos possíveis sentidos de insanidade produzidos por estes materiais. Os indícios levantados permitiram que avanços fossem realizados no que diz respeito à compreensão de como a loucura é construída no cinema contemporâneo, absorvida e reproduzida pelo público e pelos meios.

Desse modo, foram criadas as seguintes constelações (Figura 55) principais: “Então é isso, você está louco?!” e “É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?”. A primeira constelação abrange pontos centrais para a loucura vinculada ao indivíduo como os disfarces sociais, os risos e sorrisos em momentos considerados inadequados e a libertação do louco ao aceitar quem realmente é, independente da percepção dos outros; ela se divide em três tópicos: *Faça uma cara feliz*, *Isto não é engraçado* e *Bom, foi uma entrada e tanto*. A segunda constelação, dividida (também em três subseções) em *Ninguém mais é civilizado*,

Estão se lixando para pessoas como você e como eu também e Nós somos todos palhaços, diz respeito à insanidade construída na coletividade humana e na ambiência, perpassando por questões como a violência dos corpos (feita por eles e contra eles), os transtornos mentais, o isolamento baseado nesses aspectos e as lutas e protestos sociais. Além do mais, todos estes itens que constroem as constelações foram observados a partir de uma perspectiva da tecnocultura audiovisual contemporânea e com enfoque nas construções imagéticas da loucura no cinema do século XXI.

Figura 55: Dos lampejos surgem constelações



Fonte: Elaborado pela autora.

Com a composição de constelações, há uma busca por tensionamentos e a criação de outros olhares distintos, a experimentação e a reformulação de novas perspectivas. Trata-se de esmiuçar imagens técnicas de loucura, isto é, de renunciar intencionalidades ou convicções já estipuladas e dar novos sentidos; tal movimento consiste em retirar algo que está no fluxo, pausar, analisar e devolver ao fluxo. É a partir dessa dinâmica que a desconstrução realizada permite identificar os rastros, os contextos, os fragmentos ou os vestígios e recompô-los com base em singulares percepções e afinidades. Na presente pesquisa, esse movimento contribui com uma análise minuciosa das imagens de loucura selecionadas não apenas para compreendê-las no contexto das audiovisualidades, mas também para remontá-las e identificar marcas possíveis. Posto isso, busca-se aprofundar nas construções técnicas e estéticas de sentidos de imagens produzidas e veiculadas em uma mesma época. A seguir, expõe-se, de maneira detalhada, a análise das constelações confeccionadas.

4. CANASTRA SUJA: CORINGA EM FRAGMENTOS E AFINIDADES

Estabelecidas e ponderadas as coleções, que reuniram fragmentos por afinidades, apresenta-se a necessidade de constelar, um ato que retoma e abre as coleções, suas relações e as tensiona criando novas ordens para perceber o que as antigas têm a dizer. Destacam-se então afectações instigadas e inferências realizadas para a identificação das constelações, de modo preliminar, é relevante destacar que os indícios não se resumem a uma primeira camada observável, mas sim ao escaneamento que permite identificar mais componentes a partir de contemplações variadas e em diferentes momentos. Isso se refere ao entendimento de que é preciso identificar o que está sendo visto, mas também o que não é dito, uma vez que o objeto é construído na observação e que as imagens possibilitam essa exposição e ocultamento de informações, conectando com o conceito de Sergio Caggiano (2012, p.17, apud CAMUSSO; ROVETTO, 2016, p.162, tradução nossa)⁵⁹ “[...] através das imagens visuais se pode ‘perceber o oculto e tornar visível o invisível, mas também, se pode ocultar o visível, silenciar o que poderia ser percebido’ ”.

O ato de constelar, conforme explanado, leva em conta três aspectos importantes: o primeiro consiste na compreensão da importância de cada elemento que compõe uma constelação, visto que cada “estrela” possui um brilho individual, independente da união formada. Outro enfoque trata-se da percepção de que os agrupamentos entre estes elementos são estabelecidos por linhas imaginárias que foram percebidas a partir de interesses e afetos da pesquisadora, isto é, são conjuntos definidos de maneira singular e referem-se a uma possibilidade; outros olhares permitiriam outras formas de percepção e de organização. Além disso, é necessário considerar que as constelações não estão isoladas e não se concluem em uma definição separada, elas são como imagens dialéticas, só se compreendem no conjunto, na possibilidade de tornar visível todas de forma coalescente no tempo e na pesquisa.

Apreendido isso, para a realização de uma primeira organização consteladora, destaca-se a importância das coleções e de todos os elementos imagéticos e audiovisuais que as compõem em: o riso, a máscara, a dança, o protesto, a violência, o isolamento, o transtorno, o louco e o palhaço. Essas coleções mostram-se fundamentais na construção das constelações; elas se encontram amalgamadas e por isso aparecerão ao longo de toda a análise. Em novo gesto que constela, isto é, congela o movimento para observar outras ordens e afinidades, reúnem-se imagens em torno de algumas falas que emergem no filme: “Então é isso, você está

⁵⁹ No original: “[...] a través de las imágenes visuales se puede ‘percibir lo oculto y hacer visible lo invisible, pero también, se puede ocultar lo visible, silenciar lo que podría ser percibido’ ”

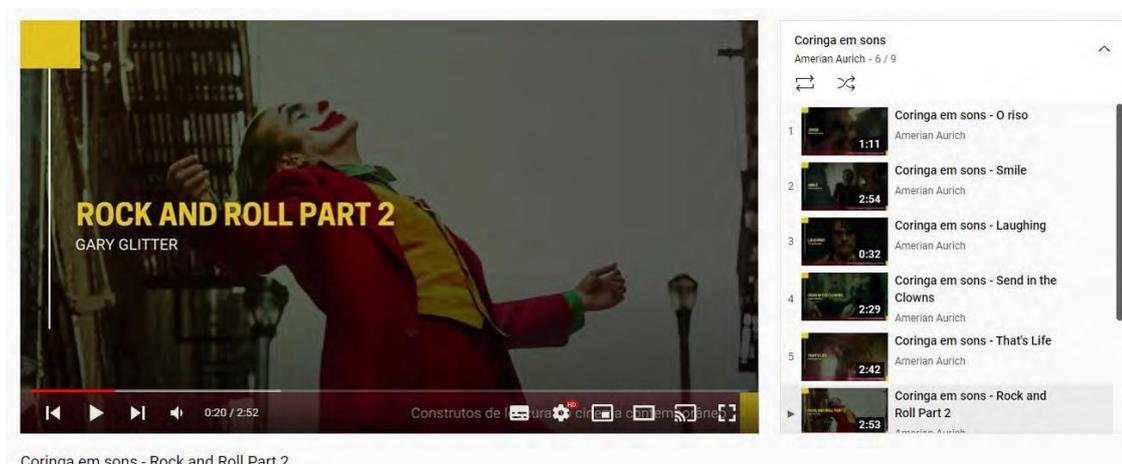
louco?!” e “É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?”. Na primeira, os lampejos refletem imagens da loucura associada ao indivíduo, à configuração “do outro”, à externalização da insanidade e ao enfoque na persona do louco. Por outro lado, o choque das estrelas da segunda constelação produz imagens que espelham a loucura na esfera do coletivo, há o enlaçamento de corpos mas também a transcendência dessa corporalidade, atingindo uma esfera social que engloba culturas, ambientes, etc. Apesar dessa construção delimitada, há entrelaçamentos entre ambas as constelações e as unidades que transitam entre uma e outra, o que possibilitaria a inserção em mais de uma constelação. Logo, algumas das observações realizadas durante a análise perpassam por elementos que também se encaixam em outros pontos e que são aproximados por conta das imagens e do audiovisual.

Para o arranjo dessas constelações foi preciso perceber que assim como em uma canastra, ou qualquer outro jogo de cartas, o coringa pode ocupar muitos lugares. Nunca se sabe o que ele é ou o que pode ser a seguir; o Joker é uma figura fragmentada, aberta e sem solução, assim como como o personagem do longa-metragem de Todd Phillips o constrói e como o espectador também arranca seus fragmentos do filme e os utiliza. Posto isso, ressalta-se que ao conceber as constelações era imprescindível mesclar as imagens do filme às imagens produzidas a partir dele (com seus inúmeros desdobramentos), visto que elas foram elaboradas a partir desses fragmentos e do entendimento de que o cinema se mostra cada vez mais construído dessa mesma forma: aberto e fragmentado.

Ao observar essas imagens de “dentro e fora” do filme e aquilo que não necessariamente estava implicitamente exposto, pode-se notar que, em muitas circunstâncias, a loucura transitava entre o *eu*, o *ele* e o *nós*, e foi através dessa percepção que se deram os agrupamentos efetuados. Narrativas, sons, imagens, cores, apropriações, etc., apontavam para uma loucura construída *no* nosso tempo e *sobre* ele, desse modo, os tópicos a seguir irão exibir minuciosamente o que constitui estas constelações e quais são os sentidos produzidos por elas. Ademais, como modo de aproximação das questões do som e melhor captação do que está sendo descrito ao longo do texto, exprime-se uma *playlist*⁶⁰ criada no site de vídeos *YouTube* (Figura 56, [link da playlist](#)), nomeada *Coringa em sons*, que conta com os pontos sonoros enfatizados no decorrer da análise; ao final de cada página em que a trilha for citada, haverá uma nota de rodapé incluindo os links específicos de cada música da *playlist*. Assim como o filme extrapola as salas de cinema, os elementos sonoros aqui citados também ultrapassam as páginas desta dissertação, constituindo-a também em outros ambientes.

⁶⁰ A playlist elaborada conta com nove vídeos, sendo eles: *Coringa em sons*, *O Riso*, *Smile*, *Laughing*, *Send in the Clowns*, *Bathroom Dance*, *That's Life*, *Rock & Roll pt.2* e *White Room*.

Figura 56: Playlist “Coringa em sons”



Fonte: Elaborado pela autora.

4.1 “Então é isso, você está louco?!”: Construindo a loucura por meio de máscaras, risos e danças

A primeira constelação contrapõe elementos que, por meio de construções sociais e do imaginário, direcionam-se a indivíduos construídos como loucos; nesta divisão do capítulo, observou-se como a loucura é construída no cinema contemporâneo partindo da percepção do louco como persona. Alguns dos pontos apreendidos como recorrentes em personagens insanos - a risada descomedida, os comportamentos desimpedidos, entre outros - de filmes foram identificados e, após isso, buscou-se reconhecer como eles foram atualizados. É importante destacar que essa constelação não reúne exclusivamente construtos de insanidade que se referem a um único corpo/rosto, ela apenas parte deste local, do “outro” como um corpo insano, mas atinge grupos, situações, rituais, ambientes, etc.

Por mais que a construção imagética, refletida pelos lampejos ocorridos no choque temporal, remeta à uma *persona* louca, essa imagem formada pela constelação não se trata de algo singular e isolado, ela carrega outros tantos elementos e tempos em si mesma. Seguindo os conceitos já expostos de Didi-Huberman (1998), existem vestígios de outras épocas que coexistem com o presente gerando uma espécie de imagem condensada repleta de “pegadas” e “digitais” que compõem sua duração. Desse modo, é viável estabelecer uma metáfora: é impossível descolar essa imagem de tudo o que ela carrega pois não se tratam de bagagens acumuladas ao longo de viagens, mas sim de cicatrizes obtidas no percurso.

A partir disso, o capítulo desdobra-se em três eixos fundamentais: *Faça uma cara feliz*, *Isto não é engraçado* e *Bom, foi uma entrada e tanto*, os quais dizem respeito aos

disfarces sociais que são compostos por delimitações em relação a comportamentos, falas, aparência, e até mesmo sentimentos; neste ponto, o louco se distingue após não agir ou se portar de acordo com o que é socialmente esperado. Esse rompimento, essa libertação, demarca a loucura e essa construção que tem sido mantida há anos, entretanto, uma visão oposta, ou seja, o seguimento dos padrões com a finalidade de se encaixar, de compartilhar de um sentimento de pertencimento, também pode ser compreendida como uma forma de insanidade e isto tem sido questionado (logo, atualizado) na contemporaneidade.

4.1.1 “Faça uma cara feliz”

Ao observar as imagens colecionadas e os lampejos produzidos através das tensões geradas entre elas, verifica-se algo que “brilha” intensamente ao pensar a respeito da loucura no cinema contemporâneo: o disfarce, que se concentra audiovisualmente no rosto e máscara e que, no caso da loucura, mas não só, se expressa muito no riso. O ato de fingir em razão da necessidade de aceitação social mostra-se bastante comum nos filmes do século XXI, inclusive em *Coringa* (2019), do mesmo modo que “fora” deles. Logo, a utilização ou não de máscaras, sejam elas literais ou então figuradas, apresenta-se como um elemento significativo ao observar a construção da insanidade por meio da trajetória narrativa do personagem Arthur Fleck.

No decorrer de todo o longa-metragem *Joker* (2019), Arthur é orientado a sorrir e “fazer uma cara feliz”⁶¹, seja através das afirmações (que Fleck diz serem realizadas pela mãe) de que ele veio ao mundo “para espalhar alegria e risos”⁶², do apelido *Feliz* que recebe dela, ou até mesmo do trabalho de palhaço que o exige sorrisos e brincadeiras diariamente. O mundo ao redor de Arthur Fleck parece insistir em que ele sorria a todo custo, independente das dificuldades pelas quais a personagem passa, o isolamento que sofre, e isso é exposto, inclusive, através da trilha sonora que contém trechos como “Sorria, mesmo que seu coração esteja doendo. Sorria, mesmo que tudo esteja quebrando”⁶³. O personagem aparenta persistir nessa ideia buscando concretizá-la, por mais que ao tentar sustentar esse disfarce ele sofra internamente.

⁶¹ Tradução livre. No original: “Put on a happy face” (*Coringa*, 2019, 01:34:51)

⁶² Tradução livre. No original: “[...] to spread joy and laughter” (*Coringa*, 2019, 00:13:58)

⁶³ Tradução livre. No original: “Smile though your heart is a chin'. Smile even though it 's breaking”. *Smile*, tema instrumental composto por Charles Chaplin para o filme *Tempos Modernos* (1936) e com letra escrita em 1954 por John Turner e Geoffrey Parsons. A canção utilizada pelo longa-metragem *Coringa* (2019) trata-se da versão de Jimmy Durante, de 1964. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mUfTqZ4z_5k>. Acesso em: 07 de dezembro de 2021.

Arthur demonstra estar em constante embate entre aquilo que sente e o que expõe em consequência da compreensão de que seus sentimentos não atendem às expectativas sociais e que os expor implica em repreensão. Para adaptar-se às multidões, o protagonista muitas vezes reproduz os comportamentos percebidos a sua volta como forma de se inserir e se adequar às situações. À título de exemplo, encontra-se a sequência em que Fleck assiste a um show de *stand-up comedy* em um clube lotado e, além de fazer anotações referentes às reações das pessoas em relação às piadas feitas pelos comediantes, ri de acordo com as risadas dos demais indivíduos presentes no ambiente. Durante a cena, a câmera se aproxima lentamente do rosto de Arthur exibindo os olhares do personagem que parecem buscar nos demais indivíduos um tipo de “guia de comportamento”. Há um desencontro entre a exigência de sorrir e o sorrir do palhaço que parece não atender às exigências institucionais (familiares, laborais, sociais, etc., que pedem para sorrir). Ruptura e abismo entre a persona que ri em meio a uma sociedade que pede o riso, eis um modo de construir a persona audiovisual do louco, com o choque, o desencontro sonoro e visual.

Além dessa forma de disfarce ao tentar se encaixar na sociedade, Arthur ainda reproduz uma espécie de encenação para apresentar-se “continuamente feliz”, o que em seu caso resulta tão pouco verossímil, ao contrário da verossimilhança alcançada na multiplicação de imagens diárias que habitam as redes sociais na contemporaneidade. O riso e as caretas, no caso de *Coringa*, estão assombrados pelo pranto; muito associados ao imaginário do palhaço, os risos e sorrisos, nas inúmeras imagens que se tornaram prática corriqueira que mostram a nossa vida cotidiana nas redes, dão sentidos de “sucesso”, “felicidade”, adequação a uma sociedade que ordena ser feliz. Há ali uma estética que cerca as diversas imagens em questão e dá sentidos, em certa forma, opostos. Uma vez que o riso emerge como defeito, fraqueza ou simplesmente infelicidade ele passa a ter um sentido de doença em uma sociedade que não sabe lidar com essas questões e sim com risos e alegrias constantes, o que expõe esta circunstância como uma possível “enfermidade” no centro da tecnocultura audiovisual contemporânea.

Essa “felicidade contínua” tão presente nas redes sociais através de imagens, textos, áudios e vídeos compartilhados abrange essa máscara que Arthur veste ao longo do filme ao esbanjar falsos risos e sorrisos (Figura 57), como no caso do momento em que Fleck, após ser agredido e roubado durante o expediente de trabalho, recebe de seu chefe a notícia de que o valor do cartaz roubado será descontado de seu salário caso não seja devolvido (Figuras 57.1 e 57.2). Ao escutar a informação, Arthur expressa um sorriso (Figuras 57.3 e 57.4) e o gesto aparenta entrar em conflito com os reais sentimentos dele.

Figura 57: Loucura e disfarces sociais



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 00:17:35)

Assim como na cena em que ele assiste ao *stand-up* (descrita anteriormente), utiliza-se na sequência da Figura 57 o mesmo recurso de *close* no protagonista enfatizando suas ações e reações. No entanto, após a conversa com seu superior na empresa *Haha's*, em que há um contraste entre as emoções (frustradas por conta da injustiça que sofrera) e as atitudes (contidas esboçando um sorriso que pretende simular gratidão) de Arthur, as imagens técnicas do longa-metragem constroem a loucura ao expor, a partir da montagem audiovisual, a revolta do personagem que é exibido chutando insistentemente uma lixeira - com o intuito de exteriorizar o incômodo e a raiva que sente pela situação e, consecutivamente, pelo uso dessa máscara que carrega perante a sociedade - e sentando-se no chão em meio à sujeira. A partir disso, percebe-se que as discrepâncias vão além do caráter discursivo e das sensações internas e externas de Fleck, atingindo confrontos entre a própria continuidade das imagens, que parecem chocar-se ao apresentarem o riso (Figura 58) seguido da fúria e da tristeza (Figura 59), bem como um jogo de luzes e sombras que contrastam esses sentidos de loucura expressados imagetivamente. No cinema, a sequência das imagens é responsável por legendar umas às outras, o contraplano é o que possibilita a compreensão do plano, logo, aqui a sequência das imagens trata de um riso com cores noturnas, estética suja e uma composição de abandono.

Figuras 58 e 59: Loucura nos contrastes



Fonte: Frames captura dos pela autora (*Coringa*, 2019)

Percebe-se, por meio desses disfarces, que há uma fragilidade na demarcação dos limites entre aquilo que alegra e aquilo que entristece. A duplicidade dos sorrisos de Arthur (e das risadas decorrentes de seu distúrbio) rompem com a lógica da sanidade e fortalecem essa questão da ambiguidade, muito presente no filme; é a partir destes contrastes que a normalidade - ou a ausência dela - é tensionada. Além das sequências citadas anteriormente, logo nos minutos iniciais do longa-metragem isso é abordado ao exibir Arthur se maquiando como palhaço para o trabalho e, na presente cena, o personagem observa seu reflexo no espelho pressionando sua boca com os dedos, criando um sorriso ao mesmo tempo em que uma lágrima escorre em seu rosto (Figura 60). Retoma-se então o aspecto da falsidade de um coletivo que se utiliza de máscaras sociais com o objetivo de inserção, de compartilhar do sentimento de pertencimento, visto que ao segurar a boca para que consiga sorrir constantemente (Figura 60.3) Arthur constrói assim uma máscara que pode ser pensada como uma imagem média que dá a ver milhares de imagens de sorrisos que poderiam ser coletadas nas redes sociais contemporâneas.

Figura 60: A linha tênue entre o riso e o choro



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 00:01:06)

As máscaras sociais, quando pensadas no contexto do cinema contemporâneo e sob o viés da ideia já exposta de abismo das imagens (ROSA, 2019a), mostram-se frequentes e notáveis visto que “assumem um aspecto de circularidade, o que acaba por determinar certo poder de fixação” (2019a, p.13). Em outras produções cinematográficas há essa mesma

noção, vista em *Coringa*, de mudança nos comportamentos individuais a fim de se adequar aos ambientes, entretanto, existem variações em relação a isso que atravessam circunstâncias mais e menos complexas. Alguns filmes expõem o período da adolescência e a necessidade de aceitação como um exemplo desses disfarces adotados; por outro lado, há personagens que aderem a transformações físicas para reforçar determinadas identidades e encaixar-se em certos padrões exigidos por grupos específicos. Como amostra desse último caso, situam-se as protagonistas de *A Órfã* (Figura 61, 2009, Jaume Collet-Serra) e de *Mulan* (Figura 62, 2020, Niki Caro), que se disfarçam como criança e como homem, respectivamente, ao utilizarem-se de “máscaras” que envolvem características consideradas típicas desses marcadores (infantis e masculinos). Elas encontram nesses disfarces uma forma de serem aceitas e de conquistarem os objetivos que almejam (aceitação da família adotiva e substituição do pai na guerra, nesta ordem), por mais que isso signifique abandonar suas individualidades.

Figuras 61 e 62: Disfarces e reelaboração de sentidos através das imagens



Fonte: IMDB.

Se Arthur Fleck sente que precisa esconder quem realmente é por conta de seus transtornos mentais, há disfarces que se relacionam a outros marcadores sociais como gênero, idade, cor, sexualidade, classe, religião, etc. Em *O Jogo da Imitação* (2014, Morten Tyldum), para manter a sexualidade em segredo, o personagem Alan Turing (Benedict Cumberbatch) pede a colega Joan Clarke (Keira Knightley) em casamento; já em *Ataque dos Cães* (2021, Jane Campion), outro longa-metragem estrelado por Cumberbatch, o personagem principal também oculta a informação de que é homossexual, porém, assumindo o papel de um sujeito violento que ofende Peter (Kodi Smit-McPhee), um menino com traços considerados mais afeminados - é interessante destacar como um mesmo ator atualiza diferentes sentidos de elementos tão semelhantes. Observa-se que em todas as obras citadas a insanidade é construída nessa identidade que precisa ser camuflada (através da percepção e dos julgamentos dos demais personagens) ao mesmo tempo em que é concebida no ato de se

disfarçar e nos limites que mais uma vez indicam as fragilidades dessas fronteiras entre o normal e o estranho, o são e o louco, etc.

Extrapolando as telas do cinema, verifica-se que esses falsos sorrisos sempre estiveram presentes, mas que na atualidade de uma conjuntura tecnocultural manifestam-se de maneira intensa e, de certa forma, mais facilmente perceptível. A pressão pela felicidade e a necessidade de expô-la, mesmo quando inexistente, mostrou-se ampliada ao surgirem redes sociais, nas quais a liquidez (BAUMAN, 2001), o individualismo e a volatilidade das relações e dos comportamentos é abundante. É curioso refletir que, nesse cenário, a loucura mantém-se dúbia pois aparenta estar localizada tanto nos seres que insistem em performatizar alegria e satisfação, quanto naqueles que optam por exhibir suas angústias e tristezas (como a própria condição psicológica, por exemplo) mas muitas vezes são compreendidos como pessoas que apenas desejam atrair atenção.

Dos diversos materiais imagéticos e audiovisuais referentes ao filme *Coringa* que circularam - e seguem circulando - pela internet, alguns se relacionam a esses apontamentos, visto que propõem uma atuação, uma fuga da realidade. Triviais na contemporaneidade, os filtros utilizados em redes como o *Instagram*, costumam ter a finalidade de bloqueio de imperfeições e maximização do belo, além de desempenhar a função de modelo para padrões de beleza; em vista disso, tutoriais de maquiagem também popularizaram-se, alçando influenciadores digitais desse nicho à fama. Além de possuírem relação com a questão dos disfarces e das máscaras sociais, os filtros (Figura 63) e as *makes* (Figura 64) inspiradas em *Joker* difundiram-se em inúmeros sites construindo uma “[...] estrutura visual formada por repetições dos elementos que a compõem em diferentes dimensões. Trata-se de uma visão de profundidade, isto é, do abismo” (ROSA, 2019a, p.04) que prolonga as referências do filme em si, da utilização das redes sociais e da noção de loucura.

Figuras 63 e 64: Atuação por meio de filtros e maquiagens

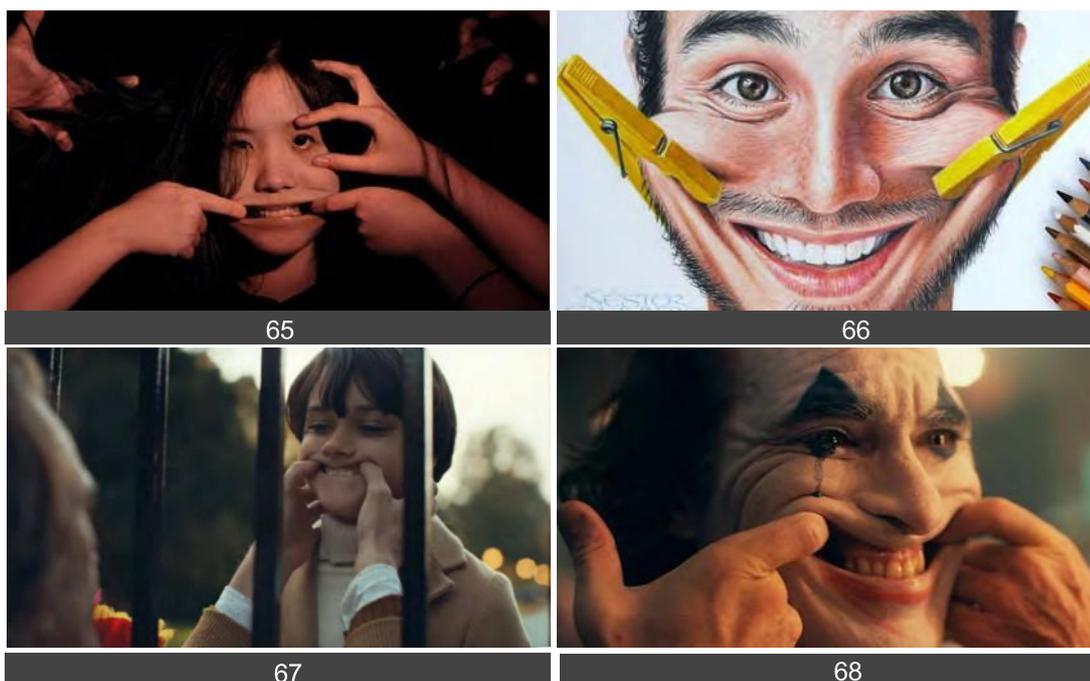


Fonte: Site UOL e YouTube⁶⁴.

⁶⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sUiKW1xg8zk>>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2022.

A máscara consiste numa interface que demanda constantes conexões, amizades, curtidas, seguidores, etc., expõe uma modernidade que almeja ser bem vista (nas imagens da interface) e para isso acredita ser necessário sorrir sob qualquer circunstância (nas imagens técnicas). Essa pressão pela felicidade, intensamente presente nos dias atuais, é ressaltada também a partir de críticas que buscam questionar o uso e os efeitos dessas máscaras sociais, o que é perceptível ao flunar pela *internet* e deparar-se com sites que abordam o tema ilustrando-o a partir de imagens (Figura 65) que tentam reproduzir a sensação de submissão a esta postura adotada no mundo *on e offline*. Outro exemplo de crítica referente ao assunto, trata-se do álbum *Troco Likes* (2015, Figura 66), do cantor Tiago Iorc, que critica a superficialidade desses disfarces e também se utiliza de um recurso imagético, que exhibe dois pregadores de roupa levantando um sorriso à força, muito próximo do que é apresentado no longa-metragem *Coringa* (Figuras 67 e 68).

Figuras 65, 66, 67 e 68: A insanidade nos falsos sorrisos



Fonte: Sites Behance, VBChange e Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019).

O filme analisado, conforme exposto, reforça alguns estigmas referentes a este ajuste de comportamentos dos indivíduos por conta do desejo de inclusão social, entretanto, ele também se coloca no encargo de crítica. Há colisões entre essas distintas percepções ao longo da narrativa, contudo, isso frisa a ambiguidade da loucura e da maneira como ela é percebida e construída no audiovisual. Exemplificando, após sua demissão, Arthur volta à empresa para recolher seus pertences (Figura 69) e enquanto sai do ambiente depara-se com uma placa que

enuncia “Não esqueça de sorrir” (“*Don’t forget to smile*”, Figura 69.1), ele a risca (Figura 69.2) transformando a frase em “Não sorria” (“*Don’t smile*”, Figura 69.3) e deixando o local aos saltos. Em outra cena (Figura 70), observamos Fleck aguardar sua entrada no programa de Murray; enquanto espera no camarim (Figura 70.1), ele aparece de frente para a seguinte frase que escreveu no espelho: “Faça uma cara feliz” (Figura 70.2), na sequência e em contradição ao que está escrito, inicia-se uma trilha densa ao mesmo tempo em que Arthur senta em uma cadeira e segura uma arma contra si mesmo (Figura 70.3) com um semblante sério. Nota-se que há um potencial nas imagens que se manifestam também nesse jogo de textos, sons e ações presentes no filme.

Figuras 69 e 70: A ambiguidade da loucura - imagens e textos



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019).

Os exemplos da tecnocultura audiovisual em geral e do filme em particular, demonstrados até o momento, assinalam o aspecto de que a loucura é construída no cinema de acordo com uma forma tecnocultural (FISCHER, 2013) específica de sua época; os tensionamentos presentes na rotina da sociedade são transportados para os filmes - e vice e versa - independentemente de serem obras que retratam o presente ou não (como é o caso de *Joker* que é ambientado no início dos anos 1980), uma vez que carregam marcas da temporalidade atual pelo fato de terem sido produzidos nela. Logo, referente aos pontos tratados nos parágrafos anteriores, *Coringa* (2019) aciona memórias e experiências acerca da insanidade já retratadas anteriormente, porém, conjuntamente a isso atualiza imagens e sentidos principalmente acerca dos disfarces e máscaras sociais.

Refletindo acerca da questão do disfarce, convoca-se o filósofo russo Mikhail Bakhtin que, referindo-se às máscaras e seus significados na cultura popular da Antiguidade e da Idade Média, destaca uma visão positiva que carrega a alegria “[...] das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos.” (BAKHTIN, 1987, p.35). Essa perspectiva pode ser relacionada ao fato de que é ao ir se afastando de *Arthur Fleck* e se aproximando da figura caracterizada do *Coringa* que o personagem inicia um processo de “aceitação da loucura” que o habita por meio dessa persona.

Próximo aos minutos finais do longa-metragem, Arthur questiona Murray em seu programa se ao ser chamado ele “pode ser apresentado como Coringa?” (*Coringa*, 2019, 01:36:13, Figura 71), a partir desse instante o personagem incorpora definitivamente esta persona. Ao assumir a identidade *Joker*, é como se Arthur trocasse as máscaras que usava com o intuito de encobrir quem realmente é por outra que possibilita expor sua verdade, ainda que se mantenha escondido. Em muitos pontos da tecnocultura contemporânea também se identifica uma espécie de libertação ao sentir-se seguro atrás de determinados disfarces (perfis fakes, filtros de redes sociais, manipulações de imagens, etc.), no entanto, depreende-se que essa liberdade existe entre muitas aspas, visto que os indivíduos sentem que estão libertos para falarem e agirem do modo que desejam, mas prosseguem envoltos em diferentes tipos de máscaras.

Figura 71: “Can you introduce me as Joker?”



Fonte: Frame capturado pela autora (*Coringa*, 2019, 01:36:13).

Posto isso, percebe-se que há uma atualização de certas tendências de insanidade; as máscaras da sociedade, quando associadas à loucura, carregam e produzem sentidos já construídos nos imaginários que duram ao mesmo tempo em que se atualizam e sobrepõem novas camadas - imagéticas - de significados aos elementos. Em termos de construção de sentido, o riso, que parece não ter razão justificável e nem duração lógica, mostra-se um importante construto de loucura no cinema contemporâneo e será abordado com maior profundidade no subcapítulo seguinte.

4.1.2 “Isto não é engraçado”

Conforme exposto anteriormente, a linha tênue que distingue a sanidade da insanidade é constantemente associada a uma regulamentação social concebida culturalmente. Logo, indivíduos que em suas ações não atendem a estas “normas da sociedade” são caracterizados como “desviantes”, alheios à realidade, e, nas imagens, esses sentidos podem ser delimitados e decifrados. Diante desse entendimento, buscou-se identificar em *Coringa* (2019) ações determinantes para a demarcação dos personagens como loucos; considera-se que certos traços são usuais em protagonistas ilustrados como insanos e que tais características constroem e/ou reforçam essa imagem da loucura, visto que no universo das imagens técnicas e cinematográficas coalescem diversas épocas, culturas, mídias e tecnologias

Um dos aspectos constatados nos filmes trata-se do riso em virtude de ser um comportamento humano que, assim como outros, é desejado e aceito em certas situações, mas rejeitado e condenado em outras. De acordo com Henri Bergson (2018, p.38), “não há cômico fora do que é propriamente humano” e o caricato encontra-se nos desvios de padrão e na quebra de expectativa, muitas vezes involuntária. Para o autor, há uma espécie de contrato social delimitante do que é passível ou não de uma risada, à vista disso, as circunstâncias estipuladas socialmente como engraçadas aceitam o riso visto que o contexto cômico é relacionado à risada. Bergson, ao investigar o significado do riso como fenômeno social, também expõe “a insensibilidade que naturalmente acompanha o riso” (BERGSON, 2018, p.38) e a exigência do ajuste aos padrões sociais. Desta forma, as noções individuais a respeito do que é considerável risível podem destoar daquelas impostas socialmente adentrando então na questão da loucura.

Ao observar obras cinematográficas do cinema contemporâneo, verificou-se que o riso é medular na concepção dos personagens expostos como loucos. Identifica-se que a risada serve como ponto chave para a expressão da loucura desde a antiguidade e que persiste até os

dias atuais na composição dos protagonistas insanos. A loucura no cinema muitas vezes se apresenta como uma espécie de “performance”, visto que a insanidade dos personagens é expressada por meio de certos comportamentos, o que inclui a risada. A imagem do louco mostra-se guiada por essas construções midiáticas e principalmente cinematográficas, que constroem e reforçam imaginários em relação aos comportamentos insanos e o humor aparece frequentemente no centro dessa concepção, fazendo relação com a questão apontada por Bergson daquilo que é considerado risível ou não.

O humor desconexo e a gargalhada marcante acompanham personagens apresentados como malucos em diversos gêneros cinematográficos, que vão desde animações infantis até produções de terror, e, conforme exposto, é muito usado como alívio cômico nas produções. Além disso, essa “performatização da loucura” mostra-se também constantemente atrelada à vilania a partir de gestos e falas com aspecto teatral; o humor ácido e o riso “maléfico” são alguns exemplos do imaginário constituído acerca da loucura comumente associada aos vilões de longas-metragens. Muitos personagens das mais diversas narrativas encaixam-se nessas descrições mas, a título de exemplo, exibe-se os insanos vilões Lord Voldemort (Ralph Fiennes, Figura 72) e Agente Smith (Hugo Weaving, Figura 73) das franquias Harry Potter (2001 - 2011) e Matrix (1999 - 2021), consecutivamente.

Figuras 72 e 73: O riso do louco atrelado à vilania



Fonte: Observatório do Cinema.

Em *Coringa*, destaca-se a questão do afeto pseudobulbar (PLC - Pathological Laughing and Crying ou Choro e Risada Patológicos, conforme citado anteriormente de maneira breve) uma crise que provoca gargalhadas incontroláveis e obriga o personagem principal a carregar uma carteirinha informativa explicando o motivo dos risos compulsivos. No que se refere ao imaginário do clássico vilão das histórias em quadrinhos, há a atualização do riso uma vez que a abordagem é incomum (no que se refere à construção do personagem

em narrativas audiovisuais anteriores) e que se preocupa em apresentar argumentos que validem a característica do protagonista ao invés de apenas inseri-la em sua personalidade.

A insanidade exposta através da risada íntegra *Coringa* em diversos outros pontos⁶⁵ que não estão relacionados apenas ao distúrbio de Arthur Fleck: há risos por conta de nervosismo, risos para tentar se enquadrar aos demais, risos após acontecimentos trágicos e risos que contrariam situações estabelecidas socialmente como risíveis levando ao julgamento, conforme apontado previamente. Como exemplo deste último, há sequências no longa-metragem que o ilustram; na sequência aos 38 minutos do filme (Figura 74), Arthur Fleck e sua mãe Penny Fleck acompanham o noticiário (Figuras 74.1 e 74.2) que apresenta Thomas Wayne (Brett Cullen) comentando a respeito do assassinato - cometido por Arthur - de três jovens na cidade de Gotham, a seguir Arthur começa a rir (74.3) e sua mãe o repreende (74.4) afirmando que aquilo “não tem graça”.

Figura 74: A loucura e o riso

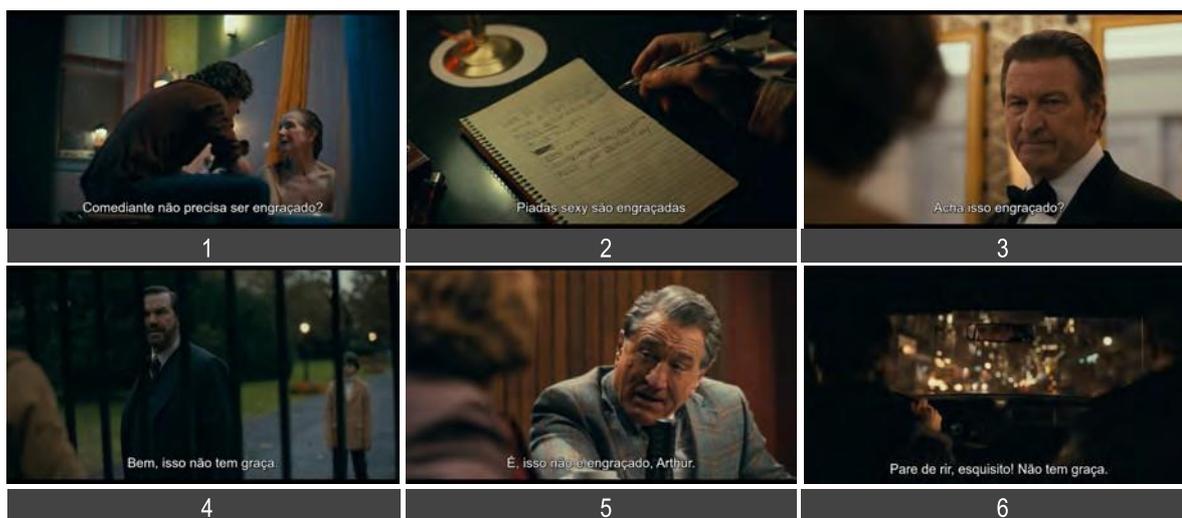


Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 00:38:34).

Ao longo de todo o filme, falas como essa projetada por Penny, a mãe de Arthur, que questionam o humor, são recorrentes e reforçam a ideia de “normatização” do riso (Figura 75). Há múltiplas cenas no longa-metragem em que personagens afirmam que Arthur não é uma pessoa engraçada (Figura 75.1), diversas sequências que expõem como Fleck procura compreender o que é considerado risível para se encaixar na sociedade (Figura 75.2), momentos em que o protagonista é questionado por rir (Figuras 75.3), afirmações que repreendem o riso de Arthur afirmando que não se trata de algo engraçado (conforme exposto na sequência do parágrafo anterior e nas Figuras 75.4 e 75.5), bem como discursos que impõem suas vontades e ofendem Fleck (Figuras 75.6), expondo, inclusive, as relações de poder estabelecidas entre os personagens.

⁶⁵ Vídeo *O Riso*, da playlist *Coringa em sons*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=61D3FF8MORY>.

Figura 75: Estabelecimento do risível a partir de falas dos personagens



Fonte: Frames captura dos pela autora (*Coringa*, 2019).

Essa regulamentação do riso é criticada pelo próprio personagem (Figura 76) durante a visita ao programa de Murray Franklin (Robert De Niro), quando Arthur é questionado sobre o assassinato dos três jovens no metrô (Figura 76.1), assume considerar o fato engraçado (Figura 76.2), afirma estar cansado de fingir o contrário (Figura 76.3) e diz ao apresentador: “A comédia é subjetiva, Murray. Não é isso que dizem? Todos vocês, o sistema que sabe tanto, vocês decidem o que é certo ou errado da mesma forma que decidem o que é engraçado ou não”⁶⁶ (Figuras 76.4, 76.5 e 76.6).

Figura 76: “Vocês decidem o que é engraçado ou não”



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 01:42:03).

⁶⁶ Tradução livre. No original: “Comedy is subjective, Murray. Isn’t that what they say? All of you, the system that knows so much, you decide what’s right or wrong the same way that you decide what’s funny or not.” (*Coringa*, 2019, 01:42:13).

Esses pontos apresentados permitem refletir acerca de diversas conjunções, incluindo a questão do som e da sua importância ao auxiliar na construção da loucura no filme *Coringa*. Em *Joker*, a loucura extrapola as imagens e circunda a história através dos risos dos personagens, das sirenes que passam frequentemente na cidade de Gotham, da trilha musical antagonista, e de tantos outros componentes que destacam como a insanidade também é construída através de elementos sonoros. Isso evidencia que esses “marcadores de reprovação” do riso - e consecutivamente da loucura - estão presentes nas imagens (por meio de olhares ou gestos), nos sons (através das elocuições de reprovação) e até mesmo na inexistência do mesmo, dado que a presença da loucura é afirmada também nos silêncios - como nos casos em que há o julgamento dos outros para com Arthur nos momentos considerados inapropriados em que ele gargalha.

Ademais, de acordo com Henri Bergson (2018, p.45) “o riso deve ser [...] uma espécie de gesto social”, entrando em consonância com o que foi apresentado anteriormente sobre as “normas” sociais estipuladas e a “regulamentação” da sociedade em relação ao que é considerável risível ou não. Ainda em relação aos conceitos de Bergson, Débora Pinto (2018, p.19) afirma que “a vida em sociedade exige de nós um constante esforço de adaptação, sem o qual muitos desequilíbrios podem ocorrer”⁶⁷. A loucura vista através do riso perpassa por essa questão ao estar vinculada a indivíduos que não se ajustam conforme os moldes do risível; supostamente, este seja um dos motivos pelos quais a risada está constantemente presente em personagens referidos como loucos em filmes no cinema.

Diante disso, parte-se da percepção de que “nosso riso é sempre o riso de um grupo” (BERGSON, 2018, p.39) e que é congruente para determinados contextos, culturas e/ou sociedades, os quais compartilham certos sentidos e imaginários; do contrário, perde-se o efeito cômico. Para Henri Bergson:

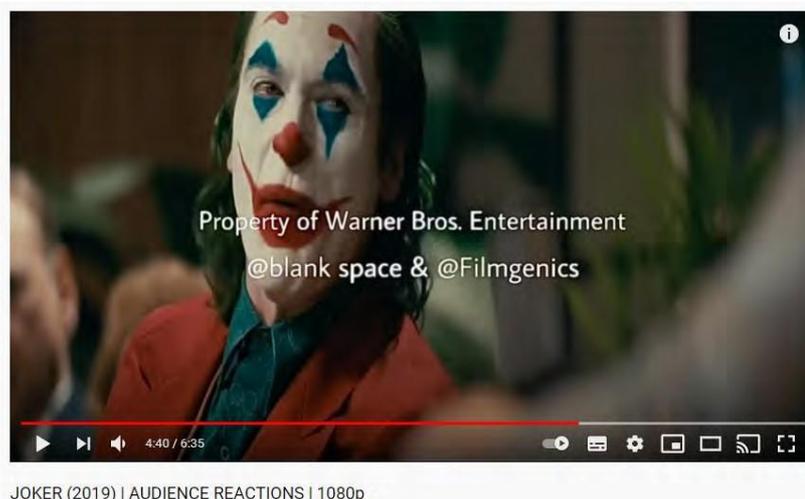
Por mais franco que podemos supô-lo, o riso esconde um entendimento prévio, eu diria quase uma cumplicidade com os outros ridentes, reais ou imaginários. Quanta vezes já se notou que, no teatro, os espectadores riem mais quanto mais cheia está a sala; quantas vezes já se observou, por outro lado, que muitos efeitos cômicos não podem ser traduzidos de uma língua para outra, pois que são relativos aos costumes e às ideias de uma determinada sociedade? (BERGSON, 2018, p.39).

Ao adentrar nesta questão e direcioná-la ao cinema do século XXI, observa-se que o público dos *blockbusters* hollywoodianos contemporâneos baseados em histórias em quadrinhos partilha de determinadas práticas, experiências, rituais, etc. Dentro deste universo

⁶⁷ Introdução da obra *O Riso* de Henri Bergson (2018) - Edição original publicada na França em 1900. Traduzido a partir da 23ª edição em 1924.

construído pelos fãs há alguns costumes estabelecidos e compartilhados como, em conformidade com o que já foi apresentado, as interações (gritos, aplausos, assovios, etc.) durante a exibição dos filmes; na contemporaneidade, é habitual deparar-se com sessões de cinema em que o público dificilmente permanece em silêncio ao longo do filme. Em contrapartida, o longa-metragem *Coringa* (2019) expôs um conteúdo demasiadamente denso em comparação aos demais filmes do gênero, o que provocou quietude no decorrer das sessões⁶⁸. Apesar do silêncio experienciado por diversos espectadores nas salas ao redor do mundo, foram identificadas algumas gravações de reações da audiência (*audience reactions*, no original) - populares entre filmes de super heróis e/ou baseados em histórias em quadrinhos - do longa-metragem *Joker* (Figura 77).

Figura 77: *Audience reaction* de *Coringa* (2019)



Fonte: Elaborado pela autora a partir do site *YouTube*.⁶⁹

No vídeo representado pela Figura 77 são expostas reações do público como risadas na cena em que Arthur acaba de assassinar o ex-colega de trabalho Randall (Glenn Fleshler), e então 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 histórias em quadrinhos. 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*

⁶⁸ Informações baseadas em depoimentos e relatos em sites como *Justificando*, *YouTube*, *Omelete*, *AdoroCinema*, entre outros.

⁶⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vYrccc5F20s>>. Acesso em 14 de julho de 2021.

YouTube (Figura 78) são manifestadas críticas, assim como menções a outras sessões em que o silêncio era predominante.

Figura 78: Comentários em vídeo *audience reaction* de *Coringa* (2019)



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

A imagem acima trata-se de uma captura de tela de alguns dos comentários publicados em relação ao vídeo representado pela figura 77. 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. Apesar da subjetividade do riso, nota-se que costumes desenvolvidos e preservados conduzem os comportamentos alheios repelindo aqueles que não os seguem e encarando-os pelo aspecto da loucura.

Assim como em algumas cenas do filme *Coringa*, a reprovação por determinados comportamentos (como a 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. Segundo Henri Bergson (2018), não há comicidade na loucura, uma vez que é alusiva a doenças e estas apenas suscitam compadecimento:

Tal inversão do senso comum tem um nome? Sem dúvida nós a encontramos, aguda ou crônica, em certos tipos de loucura. Assemelha-se em muitos aspectos à ideia fixa. Mas nem a loucura em geral nem a ideia fixa nos farão rir, por se tratarem de doenças. Elas suscitam a nossa piedade. O riso, como sabemos, é incompatível com a emoção. Se existe uma loucura risível, só pode ser uma loucura conciliável com a saúde geral do espírito, uma loucura normal, poderíamos dizer. Ora, existe um estado normal do espírito que imita em todos os seus aspectos a loucura, no qual encontramos as mesmas associações de ideia da alienação, a mesma lógica singular da ideia fixa. É o estado de sonho. Ou bem, portanto, nossa análise é inexata, ou ela deve se deixar formular no seguinte teorema: O absurdo cômico é de mesma natureza que aquele dos sonhos (BERGSON, 2018, p.118).

Respaldando-se em outro comentário localizado no vídeo de reações da audiência, identifica-se que, inicialmente, alguns espectadores riram do personagem principal, porém, com o avanço da história e a revelação de que Arthur possui distúrbios, o silêncio espalhou-se e manteve-se no ambiente até a conclusão do filme. Para Bergson (2018, p.122) “o riso é, antes de tudo, uma correção. Feito para humilhar, deve dar à pessoa que é seu objeto uma impressão dolorosa”. Por conseguinte, quando o riso é direcionado à alguém que possui algum distúrbio, produz o sentimento de culpa em quem emitiu a risada pois, conforme indicado pelo autor, as efemeridades transmitem condolências, logo, são incompatíveis com o ato de rir. Observa-se que o controle das emoções existe ‘dentro e fora’ da tela e que esta relação da loucura presente no filme - por meio do riso - com a plateia que o assiste constitui a noção de cinema e da própria insanidade a partir de uma perspectiva da tecnocultura audiovisual.

4.1.3 “Bom, foi uma entrada e tanto”

Ao pensar a respeito do imaginário do louco, observa-se que algumas características são constantemente associadas a essa figura, como é o caso da liberdade. Apesar de direcionada a diversos papéis ao longo da história, essa noção tola, infantil, boêmia, travessa e até mesmo libidinoso dirigida a alguns dos indivíduos estipulados como insanos mostra-se circundada por um aspecto central: a libertação ao desconsiderar a opinião alheia. Entretanto, ela não é significada como uma libertação dessas normas, mas sim como uma impossibilidade por não conseguir se adaptar ou sequer entendê-las; contudo, a dança de Coringa parece estar associada, nas montagens, ao ato transgressor, à liberdade. Ao desvincular-se de máscaras, como exposto no tópico anterior, a loucura apresenta-se despida e é então que o constrangimento cede espaço à confiança de ser quem é; o que, no campo das imagens, muitas vezes é construído por meio da dança.

Muito explorado pelo cinema, o ato de dançar é frequentemente relacionado à insanidade e aos personagens considerados loucos, atuando como uma espécie de metáfora da liberdade, a partir da qual os “malucos” agem de forma livre. Essa expressão do corpo manifesta-se como algo muito próximo do riso no sentido de que ela também é considerada uma ação normal desde que enquadrada em certos contextos, caso contrário, torna-se um traço típico de personagens vistos como loucos. Percebe-se que a construção cinematográfica da loucura estabelece relações entre ela e a dança ao difundir variados longas-metragens com esse conteúdo, em especial no cinema contemporâneo onde “[...] sua relação de referência se dá percorrendo a ideia de abismo, isto é, uma imagem permite ver a outra, em atualizações múltiplas” (ROSA, 2019a, p.12).

Com base nessas questões, é possível identificar pontes de afinidades com outros filmes do cinema do século XXI, como é o caso de *O Farol* (2019, Robert Eggers) em que a loucura envolve o longa-metragem o tempo inteiro, inclusive em uma cena a qual os dois protagonistas, ao finalmente se desprenderem de seus disfarces, dançam um com o outro em um momento de alegria. Já um exemplo da dança atrelada a um personagem louco, trata-se do filme *Alice no País das Maravilhas* (2010, Tim Burton), pois no filme dirigido por Burton, o Chapeleiro Maluco - já citado anteriormente e destacado por conta do arquétipo da loucura que carrega - possui uma dança característica conhecida como “passo maluco” (*futterwacken dance* no original, Figura 79).

Figura 79: Liberdade e o “passo maluco”



Fonte: Frames capturados pela autora (*Alice in Wonderland*, 2010)

Em *Coringa*, o ato de dançar é muito frequente ao longo de todo o filme e é exposto desde as primeiras cenas (Figura 80); no entanto, no início da narrativa a dança mostra-se vinculada ao trabalho de Arthur uma vez que ele atua profissionalmente como palhaço. Apesar de compreendermos que a música habita o personagem principal, nos primeiros trinta minutos do longa-metragem os movimentos rítmicos de Fleck resumem-se a estas duas opções: sequências de dança em seu ofício (Figura 81), ou então em seu pequeno apartamento (Figura 82), escondido de todos.

Figuras 80, 81 e 82: A presença da dança em *Joker*

Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019).

Até este ponto do filme é como se ocorresse uma caminhada de maneira vagarosa na companhia de Arthur, todavia, a partir dos primeiros assassinatos cometidos pelo personagem, uma corrida incessante e intensa fosse iniciada. A questão da liberdade associada à loucura e expressa através da dança se apresenta após Fleck assassinar os três homens no metrô, fugir correndo pela cidade de *Gotham* e se trancar em um banheiro público onde se sente livre, sem disfarces sociais, e dá início a uma dança (Figura 83) conduzida por uma trilha sonora dramática. Ainda neste ponto do filme, a ideia de que o protagonista começa a agir de forma livre é, contudo, duvidosa pois Arthur desfruta dessa libertação, permitindo que um tipo de música interna seja exteriorizada, mas ainda em um local fechado e distante de olhares estranhos.

Figura 83: A dança como modo de expressão da insanidade



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 00:35:32).

A música tocada neste momento trata-se de *Bathroom Dance*⁷⁰, composta pela artista islandesa Hildur Guðnadóttir, e funciona como um importante elemento na construção da loucura. Por meio, principalmente, do som grave de violoncelos, somos guiados visualmente pelos passos de Arthur e submergidos em uma profundidade densa e complexa da simulação de uma pessoa que sofre com distúrbios psicológicos. É interessante ressaltar que a trilha foi composta a partir do roteiro do filme e que durante as gravações as músicas eram realmente

⁷⁰ Música faz parte da trilha sonora original do filme *Coringa* (2019) e está incluída na playlist *Coringa em sons*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A33biyb5Flo>>.

tocadas no *set*⁷¹, facilitando essa imersão de Joaquin Phoenix no personagem e reforçando a importância do som no cinema tanto para quem o produz, quanto para quem o assiste. Além de atingir e estimular o ator, a melodia também tensiona o público, que é impactado e afetado pelos sons sobrecarregados da trilha, em uma experiência que envolve a sensorialidade dos sentidos (CHION, 2011) no cinema.

Essa libertação expressa pela dança no banheiro e associada à insanidade mostra-se perceptível visto que os assassinatos realizados no metrô e na estação parecem funcionar como um tipo de ponto de virada na trajetória de Fleck, que se mostra mais confiante colocando em prática seus desejos. Após o ocorrido, o filme expõe o personagem caminhando pelo corredor do edifício em que mora e batendo na porta de sua vizinha Sophie (Zazie Beetz) até que a mesma atenda e ele a beije. Essa liberdade vivenciada e acolhida pelo protagonista também se manifesta na forma de compreensão de sua existência, conforme ele afirma em conversa com a assistente social no decorrer de uma consulta: “Durante toda a minha vida, eu nem sabia se eu realmente existia. Mas eu existo. E as pessoas estão começando a perceber”⁷².

Além desta situação, Arthur vivencia outros acontecimentos que aparentam contribuir com sua “transição”: em um breve período, o protagonista é demitido (por estar com uma arma durante o expediente de trabalho em um hospital infantil), tem cortadas as consultas com a assistente social (que o acompanha e receita medicamentos em função dos distúrbios) e descobre que o motivo do interesse de sua mãe pelo importante empresário Thomas Wayne é o fato de que, segundo Penny Fleck, ele seria o verdadeiro pai de Arthur. Também após os assassinatos, o ato de dançar mostra-se ainda mais presente no longa-metragem, sempre associado a momentos em que o protagonista sente-se livre como ao descer as escadarias da empresa logo após ser demitido, ao chegar em casa após o suposto encontro com a vizinha (Figura 84) e ao se preparar para o programa de Murray (Figura 85), quando tingi os cabelos e se veste decisivamente de Coringa ao som de *That's Life*⁷³ - com os seguintes trechos: "Essa é a vida, e por mais engraçado que possa parecer, algumas pessoas se divertem pisoteando sonhos. Mas eu não deixo, não deixo isso me derrubar porque esse bom e velho mundo continua girando.”⁷⁴

⁷¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CzwcXZ1QLyo>>. Acesso em: fevereiro de 2022.

⁷² Tradução livre. No original: “For my whole life, I didn't know if I even really existed. But I do, and people are starting to notice.” (Coringa, 2019, 00:40:57).

⁷³ Música escrita por Dean Kay e Kelly Gordon e gravada pela primeira vez em 1963 por Marion Montgomery, no entanto, a versão utilizada no filme trata-se de uma gravação de 1966 realizada por Frank Sinatra. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=R2PeTaVZuE4>>. Acesso em março de 2022.

⁷⁴ Tradução livre. No original: “*That's life, and as funny as it may seem, some people get their kicks stomping on a dream. But I don't let it, let it get me down, cause this fine old world, it keeps spinnin' around*”

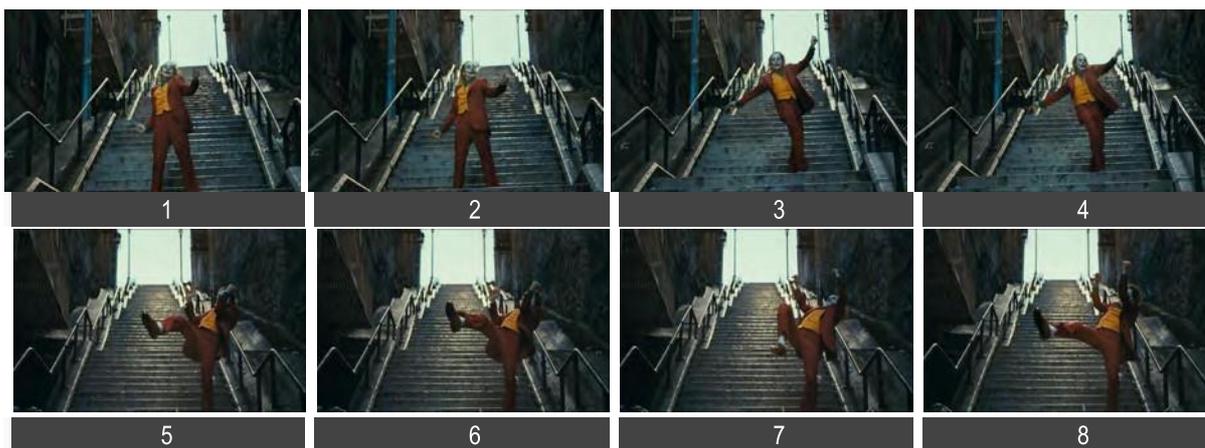
Figuras 84 e 85: A transição do personagem através da dança



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019).

Assim como muitas outras situações do longa-metragem já expostas ao longo da pesquisa, há uma ambivalência no que diz respeito à identificação da loucura; ao interpretar o ato de dançar nas escadarias como um sinal de libertação, em outros termos, de despreocupação com o julgamento de outrem, pode-se inferir que a aceitação permitiu a retirada de uma máscara vestida por Arthur, ao mesmo tempo em que se caracteriza de Coringa. Ao se deslocar em direção ao programa de Murray após cometer os assassinatos de sua mãe e de Randall, observa-se um personagem seguro e determinado, que mais uma vez dança ao libertar as sensações sentidas, todavia, agora não mais escondido em um banheiro ou em seu apartamento, mas sim em um local público (Figura 86), pela primeira vez no longa-metragem.

Figura 86: Dança, libertação e loucura



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 01:30:26).

Esta sequência do filme tornou-se marcante não apenas para a trajetória do personagem, como também para o público que a assistiu; além do impacto efetivo nas salas de

cinema, a dança de Arthur ao descer as escadas difundiu-se amplamente em outras mídias. Localizado por meio da prática da *flânerie*, o desafio *#JokerChallenge* (apresentado anteriormente) permite desenvolver questões referentes a esta liberdade típica da loucura explorada pelo longa-metragem, visto que é possível direcionar diferentes olhares às danças realizadas em escadarias ao redor do mundo e postadas em redes sociais (Figura 87). A tendência dos “passinhos” unidos à música *Rock & Roll Part 2*⁷⁵ na internet, principalmente em aplicativos como *TikTok* e *Instagram*, pode ser relacionada a uma necessidade de performatizar nas redes sociais e expõe a loucura das imagens no sentido que há uma urgência em compartilhar imagens técnicas e incluir-se em determinados grupos.

Figura 87: Dança, loucura e *#JokerChallenge*



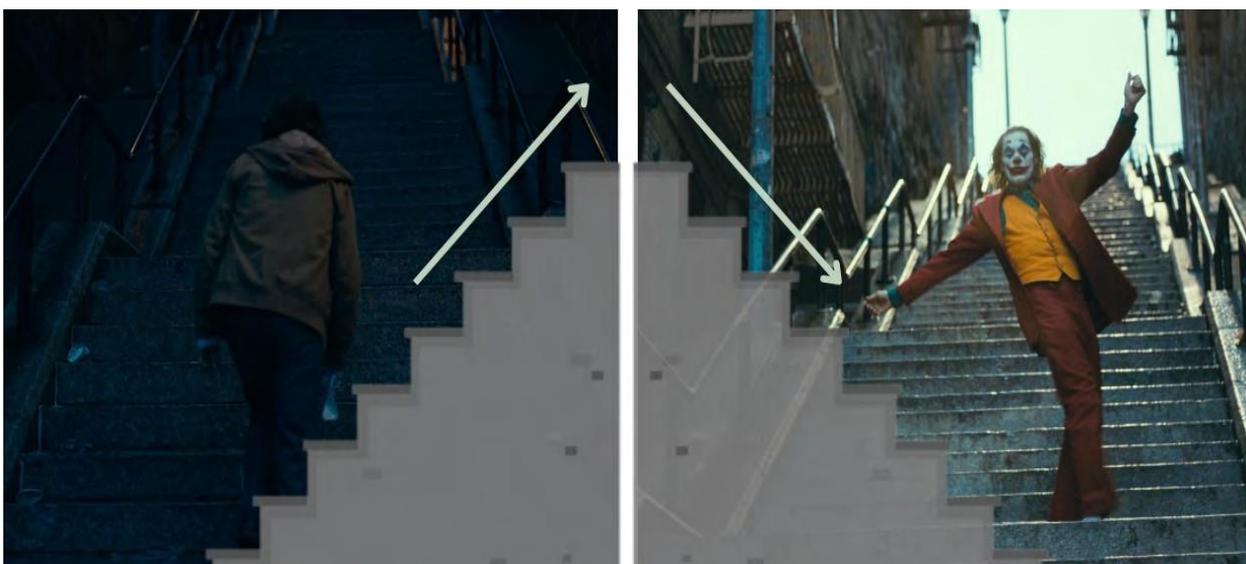
Fonte: Elaborado pela autora a partir dos sites *Google*, *Pinterest* e *YouTube*.

Por outro lado, pode-se compreender que esta loucura construída audiovisualmente na tecnocultura contemporânea demonstra um potencial das imagens em “positivar” a loucura ao normalizar ações e expressões de liberdade como essa. A capacidade de expor um “desvio positivado” encontra-se vigorosamente neste perfil espalhável das imagens que transitam por múltiplos espaços. Diante disso e retomando a reprodutibilidade técnica e a difusão obrigatória dos filmes (BENJAMIN, 1986), percebe-se que essa disseminação, na tecnocultura contemporânea, já não diz respeito apenas às salas de exibição, ela abrange também outros meios, principalmente a internet. Essa extensão do filme “para além da tela” mostra-se tão relevante para o cinema quanto a própria presença dos espectadores em uma sessão, constituindo-o nesta hibridização dos meios.

⁷⁵ Música presente na playlist *Coringa em Sons*, no site de vídeos *YouTube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qo7iQx6eDr4>.

Retomando a questão da transição do personagem evidenciada através da dança, observa-se que há outros elementos ao longo do filme que assinalam as mudanças e a elevação do Coringa - e consecutivamente da loucura - como é o caso das escadas que cercam Arthur em todos os espaços. Seja no metrô onde ele realiza os assassinatos, na empresa onde é demitido ou nas ruas que levam até sua casa, escadarias estão presentes e figuram essa metáfora das subidas e das descidas ao longo da vida de Fleck. Em todas as cenas em que o protagonista aparece subindo escadas, ele encontra-se cabisbaixo, com uma postura arqueada e expressões tristes, enquanto que ao descê-las, quando aceita seu lado Coringa, apresenta-se liberto, sorridente e dançante. Isso expõe um contraste estabelecido entre a decadência na elevação e o crescimento no declínio (Figura 88) ao compreender a “elevação” como sanidade e esse “declínio” como sinônimo do enlouquecimento do personagem; trata-se de uma construção imagética e metafórica da elevação da sanidade e do declínio da loucura.

Figura 88: Elevação da sanidade e declínio da loucura



Fonte: Elaborado pela autora.

Além da construção do personagem ser representada pelas escadarias, ela também é retratada por meio da própria trajetória de Arthur, abrangendo a loucura em seu ritmo narrativo, que parte da calma à explosão. Questões referentes à liberdade e à aceitação, perpassando pela loucura através da vingança e da violência, mostram-se cada vez mais comuns no cinema contemporâneo, como em *Midsommar - O mal não espera a noite* (2019, Ari Aster) cuja protagonista, ao tentar lidar com o trauma da perda da irmã e dos pais, viaja para uma comunidade na Suécia onde presencia desde traições a rituais perturbadores, o que

leva à sua transformação ao longo do filme - também por meio do ritmo que se desloca da tranquilidade à tempestuosidade - e, assim como Coringa (Figura 89), concluir a jornada com um sorriso (Figura 90) em meio ao caos.

Figuras 89 e 90: Loucura e ritmo narrativo



Fonte: *YouTube* e *Screen Rant*.

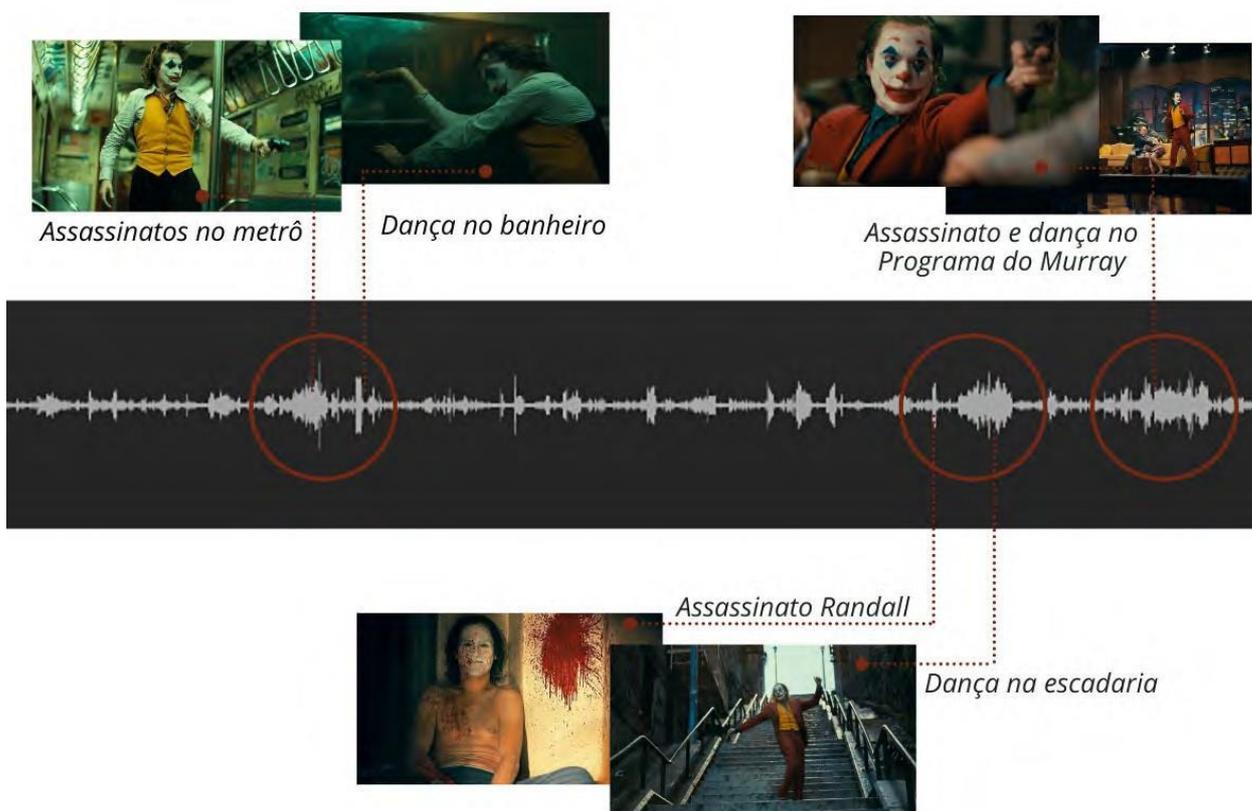
Além disso e conforme já pontuado, o som em *Coringa* trata-se de um componente significativo para a construção da loucura e do louco, bem como para o destaque do crescimento dela por toda a extensão do longa-metragem. Além de exprimir a intensidade dos acontecimentos e dos sentimentos do personagem, a sonoridade colabora com a imersão na loucura ao não apenas acompanhar Arthur como também se manifestar quase como um personagem com vida própria. Como modo de exemplificar, observa-se que durante as transições de uma cena para outra, mesmo antes da sequência seguinte ser iniciada por meio das imagens, o som é muitas vezes “antecipado” e sobreposto à sequência atual.

Ademais, pontos marcantes da narrativa e acentuados por “rupturas” no percurso de Fleck possuem destaque imagético e sonoro⁷⁶. Conforme identificado por meio do *software Adobe Premiere*, os sons do longa-metragem iniciam de forma menos impactante e vão aumentando, se revelando em uma inclinação constante e concomitante à transformação do protagonista. Conforme ilustrado por intermédio da Figura 91, o primeiro momento em que a materialidade sonora atinge seu pico, aos trinta minutos de filme, refere-se à tensa cena no metrô, a qual Arthur assassina três moradores de Gotham e, em seguida, liberta-se por meio de uma dança; já a partir da minutagem 01:25:50, os topos na trilha de áudio apresentam-se de

⁷⁶ Está disponibilizado um vídeo (mas sem imagens em movimento) em que são destacados os sons do filme na ordem em que as sequências acontecem no longa-metragem. Este vídeo compõe a playlist *Coringa em sons*, que pode ser acessada através do Google Drive em: <<https://www.youtube.com/watch?v=61D3FF8MORY&list=PLVUfVbYtiEwgT2YMw2dAFYx0I1ddwIAiq>> ou do YouTube em: <<https://drive.google.com/file/d/12h9-MTaa52vFBpeVjJYiRiTQYeQ3fjc9/view?usp=sharing>>. Acesso em: março de 2022.

maneira mais frequente e intensa, o que se relaciona aos seguintes acontecimentos: a caracterização de Fleck e a morte de Randall em seu apartamento, a dança realizada nas escadarias e a presença do protagonista no programa de Murray (desde os gritos de revolta até o assassinato do apresentador), exibindo essa transformação evidente na personalidade e na vida de Arthur envolta pela loucura.

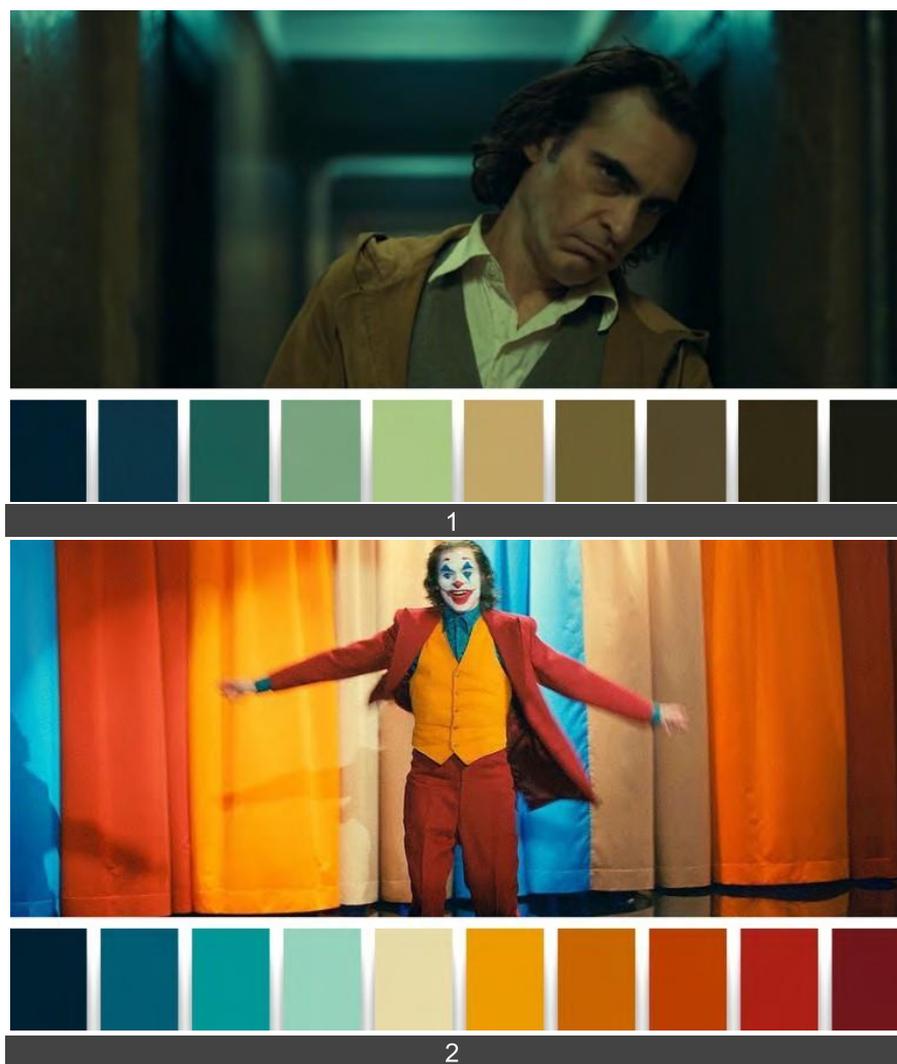
Figura 91: Transformação da loucura presente no som



Fonte: Elaborado pela autora.

Assim como essa transformação, que liberta o personagem ao distanciá-lo de Arthur e aproximá-lo de Coringa, é manifestada através dos sons, a loucura também é construída na paleta de cores do filme. Em *Joker* (Figura 92), nota-se que o longa-metragem transita de cores pastéis - circundadas por uma estética *dark* e ausente de marcas e espaços mais iluminados - para tonalidades mais coloridas e vibrantes. Conforme Fleck abandona alguns “filtros” que utiliza em seus comportamentos e sente-se mais livre aceitando a loucura, sua vida despede-se dos tons azulados (Figura 92.1), esverdeados e amarelados que carrega no início da narrativa, recebendo cores quentes como o laranja e o vermelho (Figura 92.2); esta última representada não apenas pelo figurino do personagem como também por meio da intensidade do sangue de suas vítimas.

Figura 92: A transformação da loucura através das cores de *Coringa*



Fonte: Elaborado pela autora.

De acordo com o que foi exposto ao longo deste subcapítulo, percebe-se que a loucura projetada pelo filme ancora-se profusamente na liberdade que é exteriorizada por meio da dança, de risos e de sorrisos, de discursos, de comportamentos e de posturas, de sons, decore, e por tantos outros elementos que extrapolam, inclusive, a própria produção cinematográfica. Por último, no que diz respeito à percepção da transformação do personagem e da loucura, situam-se os contrastes do longa-metragem pois observa-se que Arthur realiza um movimento de retorno aos ambientes que fazem parte da sua rotina, todavia, vivenciando novas experiências contrastantes às anteriores (Figura 93).

O elevador do edifício onde Fleck vive apresenta uma visão perturbada do protagonista logo após a dramática visita ao *Arkham State Hospital*, no entanto, ao se dirigir ao programa de Murray, Arthur caminha confiante e esbanja um sorriso ao entrar no elevador. Outro ponto de tensão é composto pelos transportes, visto que, em várias cenas, Fleck olha

através das janelas com a cabeça inclinada e um olhar voltado para baixo, mas ao observar o caos da cidade de dentro de uma viatura da polícia, após ser algemado pelo assassinato de Murray, ele ri alegremente por sentir ter influenciado aqueles atos. Já a escadaria presente no trajeto que leva até à casa do protagonista mostra, ao longo de todo o filme, um Arthur entristecido e com uma postura arqueada ao passar por ela, porém, a importante dança em público que marca o sentimento de liberdade ocorre posteriormente no mesmo local.

Figura 93: A transformação da loucura através dos contrastes de *Coringa*



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019).

A dança e outros aspectos dessa transformação do Coringa mostram-se presentes até as cenas finais do filme - quando o personagem é exposto dançando enquanto deixa pegadas de sangue em um hospício - marcando essa ideia de associação da liberdade à loucura, bem como uma imersão cada vez mais profunda do protagonista nessa insanidade que acelera o ritmo e intensifica a profundidade da narrativa, das imagens e dos sons. Todos estes elementos contribuem para a compreensão de como a loucura é construída nas imagens do filme, assim como nos materiais imagéticos concebidos através dele; além do mais, ao olhar para as técnicas da obra e de seus desdobramentos é possível refletir acerca da loucura no contexto da tecnocultura, para além de um único indivíduo.

4.2 “É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?”: violência, protesto, isolamento e transtorno na construção da insanidade

Após destrinchar a constelação “*Então é isso, você está louco?!?*”, adentra-se no segundo agrupamento de estrelas que, diferente do anterior, produz (a partir do choque) imagens que espelham a loucura na esfera do coletivo. Este conjunto, obviamente, também versa sobre o indivíduo, visto que a coletividade abarca os seres em suas individualidades, porém, o enfoque encontra-se direcionado à loucura que transcende a persona e atinge os grupos. Na constelação “*É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?*” há o enlaçamento de corpos mas também a transcendência dessa corporalidade, atingindo uma esfera social que engloba culturas, ambientes, etc.

Neste subcapítulo, a construção da loucura nas imagens do cinema contemporâneo perpassa pela violência dos corpos, dos espaços, das ideologias, etc., e também atravessa questões referentes aos transtornos mentais e ao modo como a insanidade é associada a pessoas com distúrbios, abrangendo, inclusive, determinados ambientes - que vão além dos hospitais psiquiátricos, encontrando-se até no âmbito virtual com as redes sociais - cujo isolamento aos loucos efetua-se. Além disso, o viés político da imagem da loucura é explorado ao observar como ele se relaciona à desigualdade social e às classes de menor poder aquisitivo. Em rebeliões e protestos percebe-se que personagens do cinema, assim como Joker, tornaram-se símbolos de luta ao mesmo tempo em que são associados à insanidade. Ademais, a construção imagética da loucura parece extrapolar os corpos atingindo espaços que são representados pela sujeira, pela bagunça e pelo caos.

Estes elementos, isto é, estas estrelas estão distribuídas em três subseções essenciais: *Ninguém mais é civilizado, Estão se lixando para pessoas como você e como eu também e Nós somos todos palhaços*, as quais buscam expor essa loucura presente nos corpos e no mundo. Assim como nos tópicos anteriores, os subcapítulos seguintes esmiúçam as imagens técnicas produzidas pelo longa-metragem *Coringa* (2019), os desdobramentos audiovisuais do filme espalhados em diversas mídias e também outras produções cinematográficas do século XXI que compõem o *corpus* expandido da pesquisa. Propõem-se lançar um olhar apurado em relação a esses componentes da insanidade, procurando compreender de que maneira eles atualizam as construções da loucura na contemporaneidade.

4.2.1 “Ninguém mais é civilizado”

De acordo com as referências expostas previamente, há um imaginário que unifica a loucura à violência, e que tem sido potencializado pela mídia ao longo das décadas. Em conformidade com os materiais midiáticos citados, jornais, revistas e outros meios de comunicação têm trazido produções que reforçam a imagem do louco como um indivíduo violento. O cinema não se mostra diferente visto que, constantemente utilizada nos longas-metragens como um recurso para expressar a insanidade, a agressividade (tanto física quanto verbal) apresenta-se associada a indivíduos com a falta de controle sobre seus desejos, emoções e ações. A título de exemplo, situam-se os filmes *Contato Visceral* (2019, Babak Anvari, Figura 94), cujo protagonista torna-se violento após ser atormentado por forças sobrenaturais, e *Macbeth: Ambição e Guerra* (2015, Justin Kurzel, Figura 95), pois, apresenta a obsessão como uma forma de loucura através de um protagonista que busca pelo poder de maneira agressiva e incansável. Apesar de tratarem a respeito de períodos e contextos completamente distintos, ambos abordam a questão da violência atrelada ao enlouquecimento.

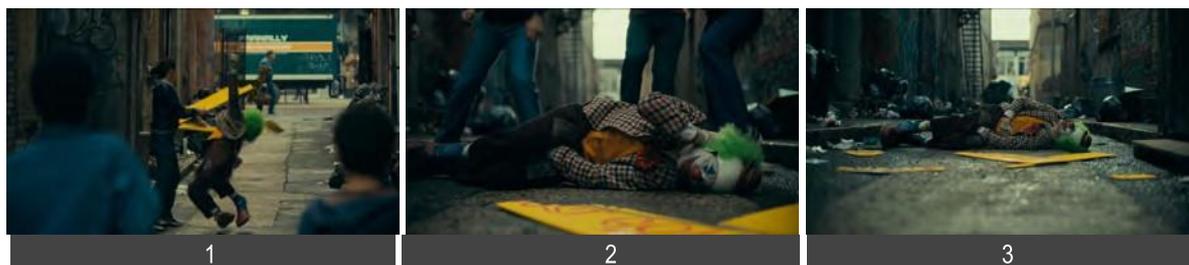
Figuras 94 e 95: Associação da loucura à personalidade violenta



Fonte: *IMDB*.

Complementando esse imaginário, encontra-se a violência exercida contra o louco e que é, na maioria dos casos, aceita em função de ser justificada como uma forma de controle. A partir de brigas, chantagens, ou qualquer outra ação violenta, o poder sobre os corpos considerados insanos é concretizado, tornando ambígua a violência como modo de expressão da insanidade. No filme *Coringa* (2019), alguns pontos identificados na história sobressaem-se no que se refere à loucura, como é o caso dessa violência referida; logo nos minutos iniciais do longa-metragem (00:02:49), identifica-se que esse elemento é primeiramente inserido por meio de uma sequência que ocorre quando o protagonista -vestido como palhaço durante o expediente de trabalho - é roubado e agredido por um grupo de cinco jovens (Figura 96).

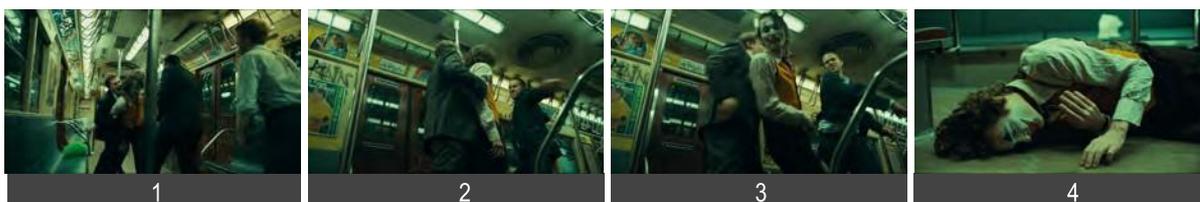
Figura 96: Violência como modo de expressão da insanidade



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 00:02:49).

Além de se manifestar no começo da narrativa, a violência acompanha toda a trajetória de Arthur ao longo do filme, seja ela física ou verbal. Mais adiante no longa-metragem, Fleck sofre uma nova agressão física bastante semelhante à exposta anteriormente: em um metrô, o protagonista presencia três homens importunando uma mulher e, devido ao seu distúrbio, começa a rir, o que provoca a ira desses passageiros que questionam se “tem algo engraçado?”⁷⁷ para ele, cantam *Send In The Clowns*⁷⁸ e, assim como os cinco jovens da sequência anterior, decidem agredir Fleck (Figura 97). É interessante observar que, até este ponto do filme, a insanidade está identificada “no outro”, ou seja, o longa-metragem parece apresentar a loucura - quando associada à violência - através da sociedade, mas excetuando Arthur Fleck. Há, no entanto, uma dualidade visto que nas duas sequências citadas, percebe-se que os personagens atribuem a loucura à Arthur e utilizam-se da violência como forma de correção dessa insanidade, associando isso à questão da disciplina dos corpos, exposta anteriormente.

Figura 97: Violência como forma de correção da loucura



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 00:32:03).

No entanto, é no decorrer dessa mesma cena que Arthur estabelece uma ruptura em relação aos seus problemas e ao modo com que os têm encarado, determinando um ponto de virada que retoma a questão da libertação do personagem. Após ser agredido no metrô, Fleck

⁷⁷ Tradução livre. No original: “Is something funny, asshole?” (*Coringa*, 2019, 00:30:44).

⁷⁸ Música composta por Stephen Sondheim em 1973 e interpretada por Frank Sinatra. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rNA_xAhzJT0>. Acesso em março de 2022.

revida e atira com um revólver nos homens, matando-os; apesar de inicialmente proceder em função de legítima defesa, Arthur prossegue com uma perseguição ao terceiro homem que consegue sair do metrô, mas é assassinado por Fleck na estação sendo atingido de costas (Figura 98). A ambiguidade mostra-se novamente demarcada, uma vez que ao mesmo tempo em que o protagonista aparenta sentir repulsa pelo mundo e pela sociedade os quais espancam-no e rejeitam-no, ele parece desejar tornar-se parte dela e evidencia isso ao reproduzir ações violentas, imergindo neste ciclo de violência e de loucura.

Figura 98: Ciclos de violência e de loucura



Fonte: Frames captura dos pela autora (*Coringa*, 2019, 00:32:23).

Com base nisso e em consonância com o que já foi salientado, aprende-se que o protagonista se sente desorientado ao se desconectar dos vínculos sociais e emocionais que possuía: o emprego como palhaço, as consultas com a assistente social, a relação com a mãe e até mesmo a admiração pelo apresentador de tv Murray Franklin - que após receber agravação de uma apresentação de *stand up* realizada por Arthur, debocha do mesmo. A construção da loucura mostra-se ainda mais imbricada à violência, uma vez que é exposta com maior intensidade a partir deste momento. Fleck assassina a própria mãe asfixiada com um travesseiro no hospital em que ela está internada (Figura 99) expressando alívio ao lançar um olhar sereno pela janela no final da ação.

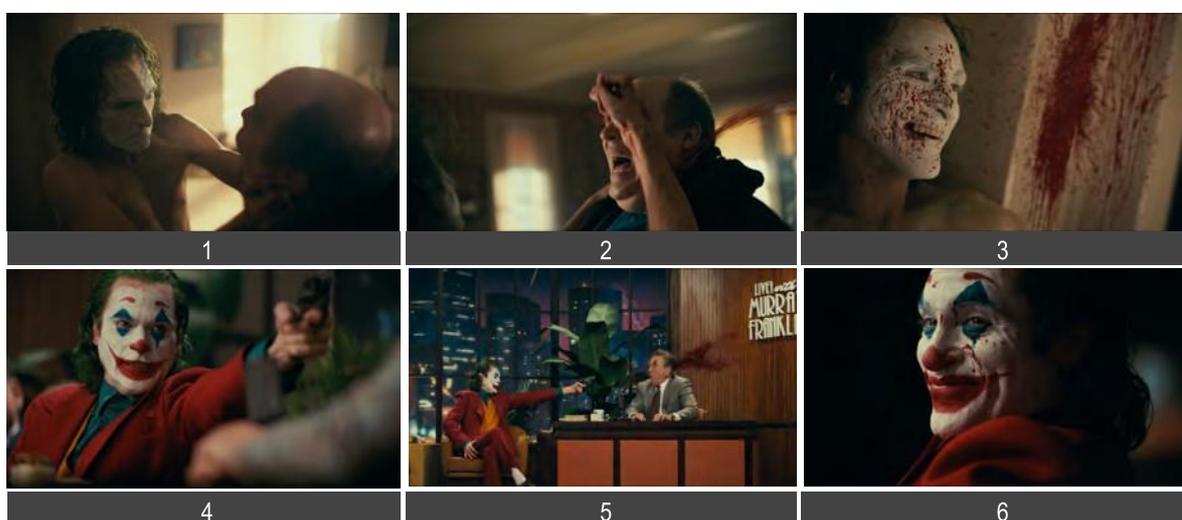
Figura 99: Construção da loucura imbricada à violência



Fonte: Frames captura dos pela autora (*Coringa*, 2019, 01:20:51).

Em conformidade com os apontamentos realizados acerca da transformação do som durante a narrativa do longa-metragem, a partir deste ponto inicia-se o “ápice da loucura” no filme, onde ciclos de violência e dança acentuam-se. A loucura nas imagens é construída de modo ainda mais intenso e impactante ao expor de maneira “crua” dois assassinatos cometidos por Arthur (Figura 100): do ex-colega de trabalho dele, Randall (100.1, 100.2 e 100.3), com uma tesoura, e do apresentador Murray a tiros (100.4, 100.5 e 100.6). Além da insanidade contida nessas imagens violentas e repletas de sangue, a sequência de ambas, em que o protagonista sorri, exhibe uma quebra de expectativa no que se refere à sanidade, visto que o personagem mostra-se feliz com a realização dos atos.

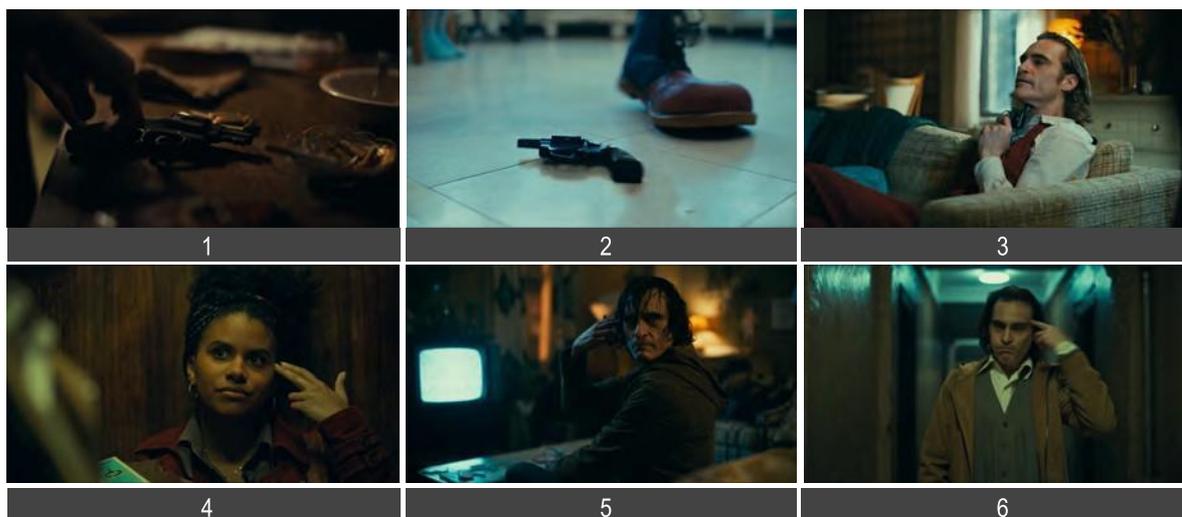
Figura 100: Violência e o ápice da loucura



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 01:28:59 e 01:45:18).

Posto isso, percebe-se que em *Joker* a loucura associada à violência é apresentada de forma explícita, seja através de agressões verbais e físicas (cometidas por outros personagens além de Arthur) ou pelos assassinatos (que incluem a morte do casal Wayne em frente ao filho Bruce). Desde os minutos iniciais, a violência “preenche” os ambientes e apresenta-se no mundo; imagetivamente, o caos da cidade de Gotham está nas ofensas realizadas pelo chefe de Arthur, no soco disparado por Thomas Wayne, na rebelião da população mais pobre, no confronto entre passageiros e policiais no metrô, e em outros tantos pontos. A loucura espalha-se por toda a ambiência e encontra-se, inclusive, em elementos que remetem à violência como é o caso das armas (Figura 101), que estão presentes na forma de objetos físicos (101.1, 101.2 e 101.3), e também de símbolos (101.4, 101.5 e 101.6), dado que sinais de armas feitas com os dedos e apontadas para a cabeça são recorrentes ao longo de todo o longa-metragem.

Figura 101: A violência preenchendo os ambientes



Fonte: Frames captura dos pela autora (*Coringa*, 2019).

Ao estabelecer um comparativo com demais filmes do gênero, observa-se que há uma espécie de distanciamento entre *Joker* e outros *blockbusters* contemporâneos baseados em personagens de histórias em quadrinhos. Se em outros longas-metragens o foco envolve cenas de ação repletas de efeitos especiais e ritmo acelerado, em *Coringa* esses elementos são suprimidos e substituídos por planos extensos e com lentos movimentos de câmera. No entanto, não é como se a produção possuísse menos impacto visual, aquilo que falta em determinados aspectos é compensado em outros, dado que as imagens estão sobrecarregadas de sequências intensas e a tela aparenta estar sempre preenchida por inúmeros elementos. As sensações de inquietação e de desconforto proporcionadas pelo filme expõem uma atualização da construção imagética da loucura e do próprio cinema que utiliza a sensorialidade e a questão do corpo como algo fulcral.

Ao equiparar o protagonista e a loucura que o filme constrói a outros coringas já apresentados pelo cinema, percebe-se que há sim elementos que seguem “durando” no personagem e na narrativa, porém, sob novas perspectivas e atualizando certos aspectos. A violência está muito presente no coringa interpretado pelo ator Heath Ledger, por exemplo, mas o personagem inicialmente já demonstra desejar instaurar o caos, enquanto a versão de Phoenix resiste a isso em um primeiro momento. As relações entre violência e loucura mostram-se diferentes, “um produz violência pela loucura, outro enlouquece pela violência que sofre”⁷⁹.

⁷⁹ Trecho retirado do site *Diário da Região*, publicado em 24 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.diariodaregiao.com.br/cultura/filmeseries/como-o-filme-do-coringa-se-transformou-em-estudo-sobre-a-mente-humana-1.847780>>. Acesso em março de 2022.

Ao extrapolar os limites da tela da sala de cinema, identifica-se como a loucura e a violência também se revelaram em outras mídias, visto que o impacto dos personagens e dos filmes em relação a estas questões é evidenciado por meio de notícias trágicas como a noite de estreia de *O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012, Christopher Nolan), quando um homem de cabelos tingidos invadiu uma sessão de exibição do filme, matou doze pessoas e deixou mais de cinquenta feridas; a partir desse acontecimento, a loucura, a violência e o terrorismo mostraram-se ainda mais vinculados ao personagem. Antes da estreia de *Joker*, o diretor Todd Phillips recebeu uma carta dos familiares das vítimas do tiroteio de 2012 apontando a preocupação com o lançamento do longa-metragem em 2019⁸⁰.

As polêmicas envolvendo o filme levaram a produtora *Warner Bros. Pictures* a emitir uma declaração⁸¹ informando que o longa-metragem não incentiva a violência e não apoia a cultura das armas de fogo. Além disso, o Departamento Federal de Investigação dos Estados Unidos (FBI) monitorou atividades de grupos com publicações violentas em redes sociais e fóruns que se mostravam ligados ao lançamento do filme⁸² (Figura 102). Estes pontos quase fizeram com que o longa-metragem fosse lançado diretamente em plataformas de *streaming*⁸³, o que ressalta o contexto da tecnocultura contemporânea em que a tecnologia e a cultura estão imbricadas e os contornos - dos meios, dos papéis de produtores e receptores, etc - são borrados.

Figura 102: A violência para além das telas



Fonte: *The Hollywood Reporter*. Captura de tela de reportagem produzida.

⁸⁰ Informação retirada do site *Rolling Stone*, com matéria publicada em julho de 2021. Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/noite-em-que-um-tiroteio-marcou-estrela-de-batman-o-cavaleiro-das-trevas-ressurge-flashback/>>. Acesso em: março de 2022.

⁸¹ Informação retirada do site da produtora *Warner Bros. Pictures*, com publicação em 24 de setembro de 2019. Disponível em: <<https://www.warnerbros.com/news/press-releases/warner-bros-statement-regarding-joker>>. Acesso em: março de 2022

⁸² Informação retirada do site *ABC News*, com matéria publicada em outubro de 2019. Disponível em: <<https://abcnews.go.com/US/fbi-monitor-violent-online-threats-light-joker-premiere/story?id=66031356>>. Acesso em: março de 2022.

⁸³ Informação retirada do site *Legião dos Heróis*, com matéria publicada em março de 2021. Disponível em: <<https://www.legiodosherois.com.br/2020/coringa-quase-lançado-streaming.html>>. Acesso em: março de 2022.

Unindo as falas ditas por Arthur no programa de Murray: “Todas as pessoas só berram e gritam umas com as outras. Ninguém mais é civilizado. Ninguém pensa como é estar no lugar da outra pessoa”⁸⁴, a essas cenas insanas da realidade (com imagens chocantes e impactantes de violência no mundo), retoma-se a questão da loucura *nas* e *das* imagens. Conforme exposto ao longo de todo o filme *Coringa*, a insanidade mostra-se habitualmente tênue, comumente construída no tensionamento dos limites e isso, quando relacionado à violência, evidencia também a fragilidade dessa linha que divide a civilização da barbárie. Outro exemplo cinematográfico contemporâneo dessa relação é o longa-metragem *Relatos Selvagens* (2014, Damián Szifron, Figura 103), cujas seis histórias contadas expõem situações que envolvem vingança e violência a partir da exibição do lado mais primitivo dos seres humanos.

Figura 103: A linha tênue entre a civilização e a barbárie



Fonte: *IMDB*. Frames do filme *Relatos Selvagens* (2014, Damián Szifron).

Algo que circunda todas essas questões é a corporalidade: o corpo mostra-se central em todos os aspectos do filme e em tudo que o envolve, principalmente em relação à violência. O corpo encontra-se no centro em diversas esferas da cultura, especialmente nas artes, o que é demonstrado em *Coringa* e se alinha aos pensamentos de Lúcia Santaella quando exprime que “[...]o corpo está obsessivamente onipresente porque se tornou um dos sintomas da cultura do nosso tempo” (SANTAELLA, 2004, p.139). No filme, o personagem principal tem o corpo violentado e violenta outros corpos, além disso, há outro tipo de violência presente: aquela realizada contra o próprio corpo (Figura 104).

Durante o longa-metragem, depara-se com um protagonista extremamente magro e repleto de hematomas (Figuras 104.1 e 104.2), o que revela uma insanidade no nível do visível, que atinge a superfície. Associado a isto se encontram também notícias que circularam durante a divulgação do longa-metragem ao informar que o ator Joaquin Phoenix

⁸⁴ Tradução livre. No original: “*For my whole life, I didn't know if I even really existed. But I do, and people are starting to notice*” (*Coringa*, 2019, 01:43:50).

teria enlouquecido em função da dieta que realizou para interpretar o papel, a qual o fez perder em torno de vinte e três quilos⁸⁵. No filme *O Operário* (2004, Brad Anderson), o ator Christian Bale passou por algo semelhante para interpretar o personagem Trevor, que sofre de insônia e adentra um processo de enlouquecimento após se sentir consumido pelo sentimento de culpa, perdendo em torno de vinte e nove quilos (Figuras 104.3 e 104.4).

Figura 104: A violência e o corpo



Fonte: *IMDB*. Frames dos filmes *Coringa* (2019, Todd Phillips) e *O Operário* (2004, Brad Anderson).

De acordo com os apontamentos de Foucault (1996), as práticas discursivas possuem associação direta com as noções de hierarquia, isto é, aqueles que detêm poder são os mesmos que constroem as narrativas e isso se refere também ao desejo de controle sobre o outro. Isto parece valer também para o controle sobre os corpos, visto que há discursos que validam determinadas violências enquanto condenam outras (direcionadas a elementos específicos). A partir disso, observa-se que a loucura perpassa por múltiplos âmbitos e engloba diversos pontos - violência, poder, controle, o que se estende e abarca inclusive as questões relacionadas à saúde mental e que serão exploradas com maior profundidade na subseção seguinte.

⁸⁵ Informação retirada do site *IGN Brasil*, com matéria publicada em setembro de 2019. Disponível em: <<https://br.ign.com/coringa/76392/news/coringa-joaquin-phenix-enlouqueceu-por-causa-da-perda-de-peso-para-papel>>. Acesso em: março de 2022.

4.2.2 “Estão se lixando para pessoas como você e como eu também”

Conforme destacado por meio da obra *História da Loucura na Idade Clássica* de Michel Foucault (2019), com o passar dos tempos, os transtornos mentais e a loucura tornaram-se cada vez mais amalgamados na concepção do imaginário popular. A insanidade, mesmo quando relacionada a questões éticas e morais, mostra-se regularmente atribuída a distúrbios que levam à realização de tais atos indecorosos; a loucura parece percorrer esse caminho em forma de argumento ou de justificativa. Em decorrência disso, assuntos voltados para a saúde mental foram considerados “tabu” por muitos anos e apenas há pouco tempo o tema começou a ser abordado mais abertamente, ainda que de maneira resistente e se empenhando em superar preconceitos.

Constantemente utilizados pelo cinema como um sinônimo de loucura, os distúrbios da mente dificilmente são apresentados com profundidade, tornando os personagens rasos e simplificando a complexidade do tema. A indústria cinematográfica dispõe de um grande público consumidor o que possibilita a acessibilidade a conhecimentos referentes a diferentes distúrbios psicológicos (passando por sintomas, realidades, etc.) e tratamentos viáveis, evidenciando a importância das construções narrativas e imagéticas dos transtornos mentais no cinema. Positivamente, os longas-metragens da contemporaneidade têm tratado do assunto com mais frequência e de modo menos superficial; em *Cisne Negro* (2010, Darren Aronofsky, Figura 105) a protagonista possui esquizofrenia e o filme expõe as dificuldades da realidade da personagem, já produções como *Babadook* (2014, Jennifer Kent) e *Melancolia* (2011, Lars von Trier, Figura 106) colocam a depressão em discussão, ainda que através de metáforas.

Figuras 105 e 106: Esquizofrenia e depressão no cinema



Fonte: *IMDB*.

Em *Coringa*, os distúrbios mentais do personagem principal conduzem boa parte do filme que apresenta não apenas o afeto pseudobulbar - justificando uma das características

transformação de Fleck em Coringa envolve, dentre outros aspectos, a súbita retirada do acompanhamento de um profissional e dos medicamentos necessários para sua saúde.

Estes aspectos relacionam-se diretamente a questões muito caras à atualidade, como é o caso da depressão e da ansiedade, já referidas anteriormente como problemas do século. Ao observar os materiais imagéticos referentes ao filme *Coringa* localizados na *internet*, a quantidade de conteúdos identificados que estabeleciam diálogo entre áreas da saúde e o filme foi ampla. A partir desses materiais, as noções de loucura que circulavam e que eram associadas aos transtornos mentais poderiam ser repensadas ao questionar em que estavam ancoradas, além de reforçar as concepções de uma tecnocultura a qual a hibridização dos meios envolve diversas áreas de conhecimento e diferentes tecnologias utilizadas. Cinedebates (Figura 108), palestras, e outros formatos que estimulavam conversas presenciais e digitais (através de perguntas ao vivo ou comentários em *chats*) trazem à tona a importância das audiovisualidades e salientam como elas estão cada vez mais imbricadas à cultura.

Figura 108: Revendo sentidos de loucura



Fonte: Medicina UFMG.

Esta necessidade de informação e de comunicação a respeito de assuntos que envolvem saúde mental também abrange questões referentes ao isolamento de pessoas que possuem distúrbios mentais. Assim como no filme *Coringa*, muitos padrões de normalidade institucionalizados isolam aqueles considerados inadequados, logo, o desejo de “fazer parte de algo” resulta, muitas vezes, no ocultamento dos transtornos e na mudança de comportamentos com o intuito de se “encaixar” socialmente. Esta dificuldade de distinção entre distúrbios e insanidade, que influencia na exclusão de indivíduos, reforça as adversidades experienciadas por eles, o que é exposto de forma crítica no longa-metragem *Joker* por meio da frase “A pior parte de ter uma doença mental é que as pessoas esperam que você se comporte como se não a tivesse” (*Coringa*, 2019, 00:27:05, Figura 109).

diferentes pontos e modos de construir a loucura no cinema. Um desses elementos trata-se do movimento de “adentrar a cabeça de Arthur” e experienciar suas dores e angústias; é como se houvesse uma espécie de “enlouquecimento” do espectador, que também não difere o real daquilo imaginado por Fleck.

Aproximando este enlouquecimento do espectador dos (apresentados anteriormente) conceitos de Sergei Eisenstein, que acreditava na manipulação afetiva a partir da colisão de imagens “dando nascimento a conceitos, a emoções, pela justaposição de dois eventos díspares” (2002, p.64), encontra-se o ponto responsável por essa construção de sentidos: a lógica da montagem audiovisual. É por meio dela que alguns sentidos são concebidos ao longo do filme e isso envolve pontos dubitáveis e indefiníveis abordados pelo longa-metragem, como a exibição de que Arthur não é um narrador confiável.

A montagem das imagens possui influência sobre os conceitos captados, da mesma maneira que o áudio unido a estas imagens; exemplificando, durante a revelação de que Arthur não possuía um relacionamento afetivo com Sophie (Figura 110), depara-se com o protagonista invadindo o apartamento da vizinha e fazendo o gesto de uma arma apontada para a cabeça. Na sequência, há um corte que exhibe apenas Arthur abrindo a porta, voltando para seu apartamento e em seguida sentado no sofá e rindo enquanto sons e luzes de sirenes são destacados. A partir deste momento a personagem não é mais vista e, apesar do assassinato não ser exposto, a dúvida quanto ao ato insano de Fleck é cultivada por conta dessa montagem de sons e imagens.

Figura 110: Construção de significados de loucura por meio da justaposição



Fonte: Frames capturados pela autora (*Coringa*, 2019, 01:17:30).

Ademais, retomando a questão da loucura atrelada ao isolamento, percebe-se que ela também perpassa pela noção de poder sobre os corpos, visto que há um imaginário persistente (que resiste através das imagens, muitas vezes, midiáticas) acerca da necessidade de controle dos indivíduos insanos e da internação forçada deles em sanatórios. Esse estereótipo nas imagens técnicas do cinema contemporâneo mantém e propaga esta visão antiga de domínio sobre “o outro” por meio, também, de uma representação estética que consiste na utilização predominante da cor branca nos ambientes, seja nas vestimentas, nos objetos ou no próprio espaço físico.

No longa-metragem, após confrontar Wayne, que nega ser seu pai e acusa Penny de mentir, posto que “ela é louca”⁸⁷, Fleck, enfurecido, vai ao hospital psiquiátrico *Arkham State Hospital*⁸⁸ (Figuras 111, 112 e 113), onde lê documentos que confirmam sua adoção e inúmeros abusos por parte do namorado da mãe na época, o que resultou na internação dela. Desse modo, observa-se que a insanidade também é inserida de maneira abundantemente explícita no longa-metragem ao recorrer a diálogos que reproduzem a rotulação do “louco”. Além do recurso verbal, há a utilização imagética de um ambiente destinado a pessoas consideradas insanas, que é frequentemente exibido no cinema e reforça a duração deste imaginário.

Figuras 111, 112 e 113: Duração da loucura no cinema - hospital psiquiátrico



Fonte: Frames captura dos pela autora (*Coringa*, 2019).

Além do isolamento físico exposto pelo imaginário dos manicômios, nota-se que há também um afastamento social, o qual não necessariamente diz respeito a um ambiente, mas sim à “não inclusão” de certos indivíduos em círculos sociais. Com essa separação daqueles considerados diferentes, verifica-se que mesmo em meio a multidões, essas pessoas continuam isoladas, como é o caso de Arthur no filme: em diversas cenas, o personagem está inserido em uma ambiência repleta de pessoas, no entanto, ele encontra-se sozinho, o que é

⁸⁷ Tradução livre. No original: “She is crazy” (*Coringa*, 2019, 01:06:34).

⁸⁸ *Arkham State Hospital* é a versão desenvolvida no filme a partir do clássico hospital psiquiátrico fictício *Arkham Asylum* publicado a partir dos anos 1970 pela editora norte-americana *DC Comics* nas histórias em quadrinhos de *Batman*.

realçado por intermédio de enquadramentos que apontam esse contraste. É interessante destacar que apesar de reproduzir uma noção arcaica a respeito de manicômios, o filme atualiza a ideia de exclusão do louco ao abordar essa outra forma de isolamento.

Associando este ponto à tecnocultura contemporânea, pode-se interpretar o isolamento do insano como um ponto de definição hierárquica que define aquilo que é considerado diferente. Nas redes sociais, muitas vezes essa arbitrariedade considera determinados comportamentos dignos de afastamento e isola indivíduos que não se adequam a estas condutas determinantes, conforme exposto no tópico *Isto não é engraçado*, que ilustrou essa situação ao exibir comentários ríspidos direcionados a pessoas que riram durante a exibição do filme *Coringa*. A atual “cultura do cancelamento” (forma de ostracismo em decorrência de ações consideradas errôneas, seja na internet ou fora dela), difundida pelas redes sociais, trata-se de outro exemplo da atualização deste isolamento do louco, do diferente.

Com base nos apontamentos realizados até aqui, o subcapítulo seguinte abordará outros aspectos da construção da loucura no cinema contemporâneo como: as noções de loucura associada ao coletivo (corpos e classes) pelo viés político da insanidade e até mesmo o prolongamento dessa insanidade para além dos corpos, estendendo-se aos ambientes.

4.2.3 “Nós somos todos palhaços”

Ao observar e buscar compreender quais os sentidos de loucura são construídos nas imagens do filme *Coringa*, percebe-se que a insanidade é desenvolvida além de um único indivíduo, abordando pontos relevantes ao coletivo. As imagens técnicas de loucura demonstram que os significados produzidos extrapolam a questão do louco como persona e atingem certos grupos e situações, como é o caso das classes sociais que em *Joker* são muito contrastantes, evidenciando as desigualdades da cidade de Gotham e expondo a loucura presente nas imagens desse “desequilíbrio”.

Conforme explanado anteriormente, por um longo período a insanidade foi direcionada a cidadãos e classes marginalizadas, tais como moradores de rua, prostitutas ou habitantes da periferia, por exemplo. A imagem do louco era prolongada de um ser para uma população que compartilhava de determinadas características, muitas vezes de cunho financeiro, o que expõe essa relação entre a loucura e a cultura, bem como ao imaginário coletivo. As noções de loucura do indivíduo ou da coletividade referem-se à ordem dosimbólico e podem ser compreendidas a partir do “fenômeno social como lugar onde se

exprime um vivido feito de banalidades, de teatralidade, de duplicidade, de pequenas liberdades coletivas.” (MAFFESOLI, 2005, p.101).

Esses aspectos socioculturais também são construídos nas telas e possuem marcadores nas imagens; em *Coringa*, os moradores mais pobres de Gotham são vistos como palhaços (conforme afirma o bilionário Thomas Wayne em uma entrevista) e isso é construído por meio de falas e também de imagens. Muito demarcada por contrastes, como evidenciado previamente em relação a outras vertentes, a loucura encontrada nessa desigualdade do longa-metragem também é construída na contraposição de elementos, como os próprios cenários e figurinos que exibem desordem, sujeira, simplicidade e escuridão do lado mais pobre e organização, limpeza, luxo e claridade no que diz respeito aos ricos.

Em uma sequência do filme, a partir da montagem audiovisual, isso fica ainda mais perceptível pois é exibido o personagem Arthur Fleck apoiado na pia de um banheiro luxuoso (Figura 114) no ambiente em que conhece Thomas Wayne (representando a riqueza) e em seguida é exposto o protagonista exatamente na mesma posição, mas na cozinha de seu pequeno apartamento (Figura 115). Os móveis, as cores e as luzes que compõem essa ambientação evidenciam as discrepâncias de ambas as realidades e inserem nessas imagens as já citadas noções de loucura que transbordam o indivíduo e atingem o coletivo.

Figuras 114 e 115: Representação da desigualdade através das imagens

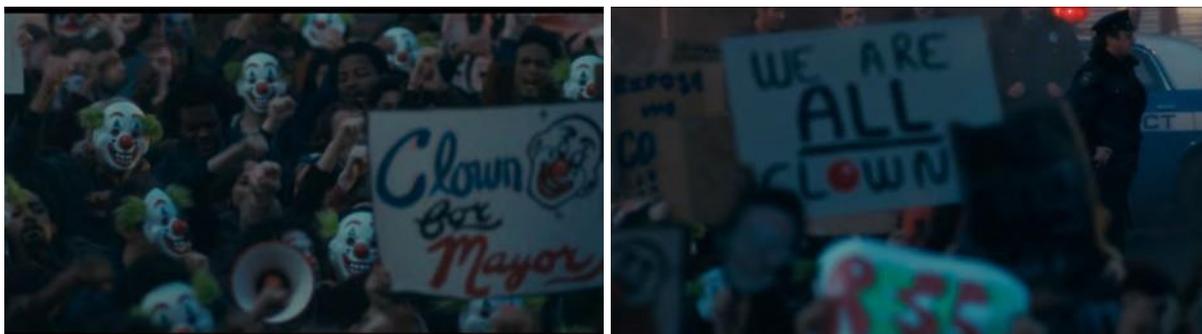


Fonte: Frames do filme *Coringa* (2019) capturados pela autora.

Sob outra perspectiva, essa desigualdade exposta nas imagens também serve de justificativa para a indignação da população que, motivada pelos discursos hostis de Wayne e pela antagonista figura do Coringa, decide se rebelar e protestar contra essas diferenças sociais. Também relacionado a questões do imaginário, revoltas associam-se à imagem dos loucos, visto que popularmente há a compreensão de que rebeliões são compostas por pessoas insanas e que o ato de se rebelar contra determinados sistemas é considerado loucura por ir contra certas formas de comportamento esperadas pela sociedade. No longa-metragem, uma

parcela da população de Gotham participa de protestos cujas frases “Palhaço para prefeito” (Figura 116) ou “Nós somos todos palhaços” (Figura 117) estão estampadas em cartazes, retratando essa loucura coletiva, que não se restringe a um único ser.

Figuras 116 e 117: Os protestos e a loucura



Fonte: Frames do filme *Coringa* (2019) capturados pela autora.

A partir disso, adentra-se a questão simbólica dos movimentos sociais e da figura do palhaço, utilizada pelos manifestantes no longa-metragem. Este ponto, inclusive, é indagado pelo apresentador Murray na participação de Arthur em seu programa: “[...] poderia deduzir então que você começou um movimento para se tornar um símbolo?”⁸⁹, e Fleck responde “Qual é, Murray! Pareço o tipo de palhaço que começaria um movimento?”⁹⁰. Para Hynes e Doty (1993), o louco tensiona os limites da sociedade e constrói-se como herói ou como anti-herói ao passo que encara autoridades e instiga a reflexão dos demais quanto à indiferença em relação aos problemas coletivos e às antigas e tradicionais definições sociais. Por conseguinte, apesar de afirmar não almejar se tornar um símbolo, o personagem transforma-se em um modelo seguido por parte da população da cidade fictícia ao ter seus crimes divulgados em meios de comunicação que associaram sua imagem a de um palhaço, visto que é a forma que ele estava vestido durante os assassinatos.

A criação e a consolidação de símbolos na contemporaneidade mostra-se intrinsecamente conectada à mídia e ao seu poder de difusão das imagens; ao se alastrarem, os materiais imagéticos afetam o público que, ao absorver esses conteúdos, apropria-se deles fortalecendo o caráter simbólico das imagens. As imagens que se replicam incessantemente, conectadas à tecnocultura contemporânea, realçam a produção, a cópia e o compartilhamento imagético. No filme *Coringa*, os meios de comunicação estão constantemente presentes, seja

⁸⁹ Tradução livre. No original: “[...] you did this to start a movement to become a symbol?” (*Coringa*, 2019, 01:42:52).

⁹⁰ Tradução livre. No original: “Oh come on, Murray. Do I look like the kind of clown that could start a movement?” (*Coringa*, 2019, 01:43:00).

através do rádio que na cena inicial contextualiza a situação caótica da região, da televisão que expõe os telejornais e os programas de entretenimento, ou até mesmo dos meios impressos que circulam por Gotham o tempo inteiro. A partir disso, percebe-se que essa presença acentuada dos meios de comunicação (Figura 118) contribui com a diminuição da popularidade de Thomas Wayne e com a ascensão do Coringa por meio da organização de protestos que se apropriam dele como símbolo de luta da cidade, ao mesmo tempo em que constroem um imaginário midiático acerca dessa figura.

Figura 118: O poder das imagens e da mídia em relação aos símbolos



Fonte: Frames do filme *Coringa* (2019) capturados pela autora.

Em conformidade com os apontamentos, já apresentados, de Suzana Kilpp (2002), os imaginários apenas podem ser capturados quando mediados, logo, assim como no filme, as mídias possuem função e influência central no que diz respeito aos imaginários e aos símbolos nessa era das imagens. Ao pensar no personagem Coringa, pode-se apreender que ele carrega inúmeros símbolos consigo, no entanto, também é possível compreender que há um simbolismo em torno da sua imagem uma vez que ela foi apropriada e reapropriada na conjuntura da tecnocultura audiovisual. Algumas das materialidades imagéticas localizadas ao flunar e ao colecionar elementos, demonstram isso pois se tratam de registros de abundantes protestos realizados ao redor do mundo (Figura 119), os quais cidadãos pintaram-se ou utilizaram máscaras que faziam referência ao personagem.

Assim como o Coringa virou símbolo de mudanças em protestos no Líbano (Figura 119.1), no Chile (Figura 119.2), na França, na China e em diversos outros países, outros personagens do cinema também já se transformaram em referências simbólicas de

manifestações políticas, de guerra de classes, etc. A máscara de “V”⁹¹, de *V de Vingança* (2006, James McTeigue) é um exemplo dessa apropriação que além de protestos ao redor do mundo (Figuras 119.3 e 119.4), tornou-se símbolo do coletivo hacktivista⁹² *Anonymous*, conhecido por ações que promovem a liberdade na internet e de expressão.

Figuras 119: Personagens do cinema como símbolos em protestos



Fonte: Sites *O Globo*, *Master X*, *Ansa Brasil* e *Channel Daily News*.

Observa-se que o símbolo do personagem Coringa (deste filme de 2019) expõe um maior direcionamento para o viés político do que as construções cinematográficas anteriores. Apesar das diversas representações antecedentes, o Joker de Joaquin Phoenix teve sua imagem reapropriada, demonstrando a loucura do protagonista, conectando-o à uma figura mais crítica de luta de classes. Apesar disso, ainda é possível identificar uma distinção entre o símbolo do personagem (empregado em protestos) e outros movimentos - como o *Anonymous*, uma vez que a loucura construída imgeticamente nestes protagonistas é compreendida por parte do público de maneiras diferentes: em *V de Vingança* há uma maior associação à busca de direitos do coletivo, enquanto em *Coringa*, a procura parece se restringir às questões individuais enfrentadas pelo personagem. É importante destacar que a referência a “esse lado do filme” diz respeito a um longa-metragem construído nos modos de

⁹¹ Personagem da graphic novel *V de Vingança* (roteiro de Alan Moore e arte de David Lloyd), que possui influências da "Conspiração da Pólvora" e que utiliza uma máscara inspirada no rosto de Guy Fawkes - um soldado inglês católico que teve participação na Conspiração.

⁹² União das palavras hack e ativismo, são grupos que atuam no ambiente digital promovendo expressão política, liberdade de expressão, direitos humanos, e/ou informação ética.

agir da tecnocultura contemporânea, com uma tela bem maior que a estrita telacinetográfica e com a tensa e contraditória coalescência de tempos.

A partir disso, infere-se que o cinema, imerso no contexto da tecnocultura, produz múltiplas imagens mas não possui controle sobre a forma como elas serão consumidas, percebidas e apropriadas. Observa-se que mesmo direcionadas a determinada visão, as imagens técnicas são interpretadas sob os mais diversos pontos de vista e constantemente inseridas em novas montagens, com outros sentidos, o que pode ser relacionado às ideias de Ana da Rosa, ao enfatizar que os movimentos das imagens em circulação “[...] implicam novos sentidos em curso ou a manutenção de sombras que se acoplam ao processo decirculação [...]” (ROSA, 2019b, p.164).

O palhaço fora do filme e em outras telas se atualiza de muitas formas, fazendo com que “durem” os sentidos de liberdade atribuídos a essa persona. Além dos novos sentidos implicados através de protestos e de movimentos sociais, a própria imagem do palhaço transitou em diferentes ambientes e com apropriações diversas. Apesar de comumente associado à alegria circense, a figura do palhaço no cinema tem muitas vezes carregado significados e sensações de medo; desde 1997 em *Na Presença de Um Palhaço* (Ingmar Bergman) até 2017 com *It - A Coisa* (Andy Muschietti), os sentidos tem se deslocado entre o riso e o susto, a comédia e a tragédia, e é essa ambiguidade - essa tensão entre os limites - que parece construir a loucura do palhaço e se mostra presente também em *Joker*.

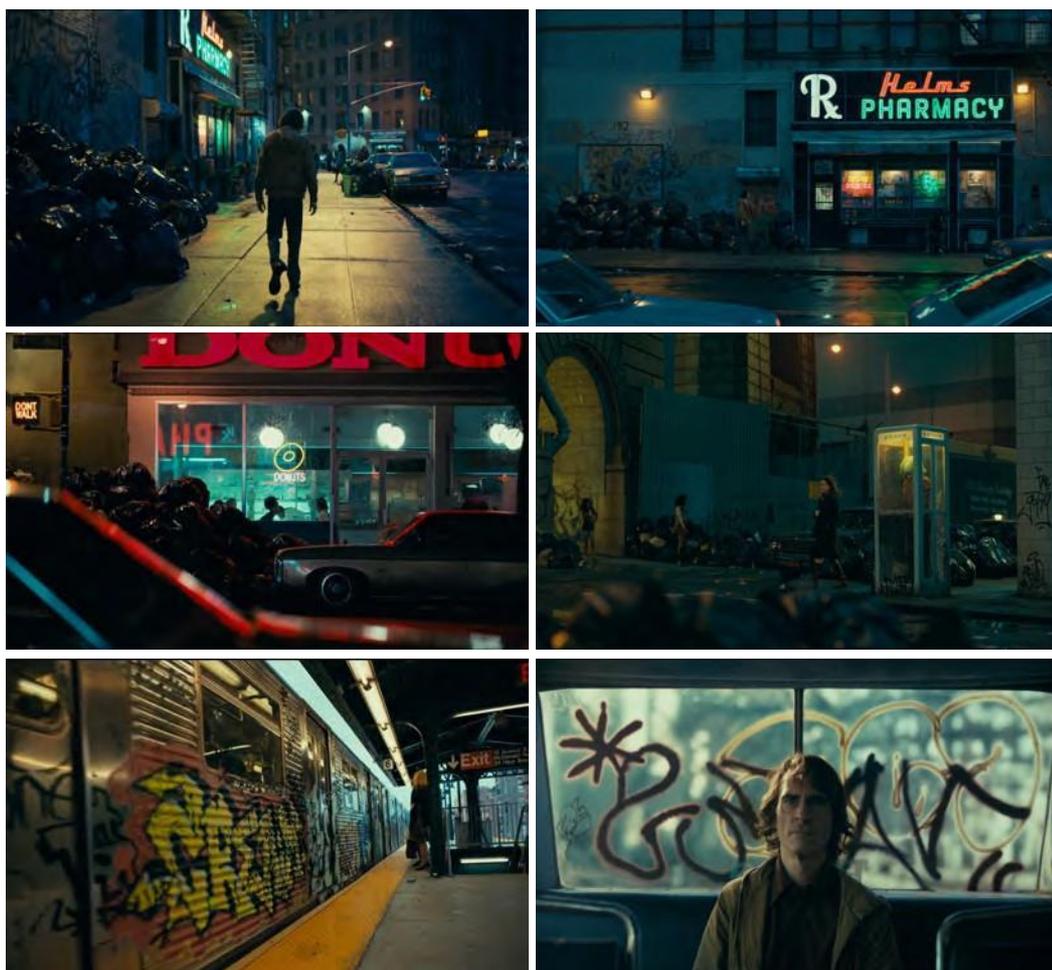
No longa-metragem, Arthur expõe sua infelicidade ao informar para a mãe que: “Eu não fui feliz um minuto sequer em toda a minha vida desgraçada”⁹³ e na sequência profere: “Sabe o que é engraçado? Sabe o que realmente me faz rir? Eu achava que minha vida era uma tragédia, mas agora eu entendo que é uma maldita comédia”⁹⁴. Correlacionando aos pontos anteriores, pode-se depreender que a imagem do palhaço também pode ser considerada um símbolo carregado e atualizado por Coringa. Além disso, a partir dos desdobramentos midiáticos esses sentidos contrastantes de alegria e tristeza, amor e violência, etc., que Arthur exhibe são reapropriados tanto em situações de humor (como é o caso dos memes e dos vídeos disponibilizados no YouTube de um Coringa entregador de pizza) quanto de dor e sofrimento, conforme exposto no tópico referente à violência; ainda assim, na tecnocultura em que o filme emerge, qualquer fragmento dele pode ser retirado e transformado em outra história, riso, dança, etc.

⁹³ Tradução livre. No original: “*I haven't been happy one minute of my entire fucking life*” (Coringa, 2019, 01:20:53).

⁹⁴ Tradução livre. No original: “*You know what's funny? You know what really makes me laugh? I used to think that my life was a tragedy, but now I realize, it's a fucking comedy.*” (Coringa, 2019, 01:21:11).

Esse contraste já apresentado em outros pontos da pesquisa também revela como a loucura em *Coringa* extrapola os corpos, indo além do indivíduo, do coletivo e atingindo o ambiente. Esta loucura que transcende a corporalidade e é percebida no mundo já vem sendo abordada ao longo do trabalho mas sob outros vieses; a desigualdade social, por exemplo, é exposta no início deste subcapítulo e serve de estopim para a revolta da população de Gotham (considerada insana e representada com imagens escuras e poluídas em planos maiores), entretanto, ela também contribui para a compreensão dessa insanidade que é observada nas ruas, nos estabelecimentos e nas casas da sociedade, acabam sendo espaços de arejamento do filme. Há uma espécie de “estética da loucura”, que expõe imagetivamente a insanidade através do caos e da sujeira e em *Gotham* (Figura 120), os protestos, a greve de coletores de lixo, a infestação de ratos, as pichações e as doenças retratam a loucura não de apenas um indivíduo, como também de uma classe inteira.

Figura 120: A estética da loucura



Fonte: Frames captura dos pela autora (*Coringa*, 2019).

O longa-metragem constrói essa estética por meio dos cenários caóticos, da utilização de cores frias e da temporalidade (em sua maior parte) noturna, o que produz a sensação de que a ambiência também foi “contaminada” por essa loucura e que continua se alastrando pelas estradas e vielas. A insanidade presente nas imagens da cidade de *Gotham* é igualmente expressa através do som, seja diegeticamente noticiando a desordem e o acúmulo de detritos através de reportagens no rádio e na televisão, proferindo falas de discriminação ao insinuar que alguém está louco, ou mesmo fora do filme, tocando *Smile* no trailer de divulgação, a sonoridade exprime a loucura que acomete os cidadãos e toda a ambiência da cidade. Além disso, apesar da narrativa do longa-metragem se passar em uma cidade fictícia e estar contextualizada em outra década, o filme carrega a contemporaneidade procurando sintetizar a insanidade do nosso tempo.

4.3 Galáxia Audiovisual: a transversalidade das constelações

A partir das constelações expostas e detalhadas anteriormente, compreende-se que esses agrupamentos de “estrelas” permitem reconstruir sentidos fundamentados em novos ângulos e pontos de vista. Apesar da proximidade desses elementos mostrar-se relevante, as possibilidades de significados estabelecidos (pensados pelo viés da loucura) revela-se ainda mais potente fazendo com que essas constelações sejam iluminadas, brilhem e se destaquem em meio a tantas alternativas viáveis. Isso realça a questão, já abordada previamente, de que os lampejos resultantes dos choques de temporalidade (BENJAMIN, 2009) são definições da pertinência e da singularidade da junção dessas estrelas.

Entretanto, apesar da importância de avistar cada constelação formada, é fundamental compreender as relações estabelecidas entre elas e a ambiência em que elas estão inseridas como um todo. Percebe-se que todas essas constelações e as estrelas que as compõem estão imersas em algo ainda maior, algo que engloba muitos outros “corpos celestes”, logo, compreende também diversas, e novas, possibilidades de agrupamento e de sentidos; trata-se de uma espécie de “galáxia”. Ao relacionar, metaforicamente, o ambiente em que os elementos da pesquisa foram localizados a uma galáxia (Figura 121), pode-se apreender que outras tantas estrelas se encontram espalhadas no universo, mas só é possível observar um pedaço dessa ambiência.

Figura 121: Galáxia e constelações



Fonte: Elaborado pela autora.

Esta metáfora também retoma um importante aspecto abordado ao longo do capítulo: a noção de um coringa em fragmentos. Estas estrelas espalhadas por toda a galáxia possuem valor individualmente e em grupo (em constelações), produzindo sentidos diferentes de acordo com cada prisma. Os intervalos de conexão entre um elemento e outro, ou seja, as linhas imaginárias que interligam as estrelas em suas constelações, são demasiadamente tênues e possivelmente efêmeras, uma vez que os encadeamentos são flexíveis e as constelações não permanecem inertes, mas sim em movimento constante. Há ainda uma aproximação desta questão com a forma tênue como a insanidade é construída na cultura e, conseqüentemente, no filme *Coringa*. Conforme exposto, o longa-metragem exhibe a construção de definições opacas, que borram limites e projetam incertezas, como é o caso do riso e do choro, da alegria e da tristeza, do certo e do errado, do real e do imaginado, etc.

Essas imagens audiovisuais tensionam até mesmo distinções básicas e típicas de produções *blockbusters* baseadas em personagens de histórias em quadrinhos, como os sentidos de herói e de vilão. Em *Joker*, a empatia criada pelo protagonista - por meio de diferentes artifícios técnicos, estéticos e narrativos, conforme já explanado - exprime esse caráter dialético que percorre as noções de heroísmo e de vilania, mesclando as imagens de agressor e de vítima, que acompanham o protagonista e outros personagens da obra. A partir desses limites turvos é possível questionar todas as circunstâncias apresentadas ao longo do filme, desde o manicômio até cenas mais impactantes, como o assassinato de Murray Franklin cometido por Fleck durante sua participação no programa de televisão do apresentador.

Perambulando pelos quadros (e até mesmo fora deles) percebe-se que as linhas que delimitam o real e o imaginado são tênues e que a insanidade vaga não apenas pela superfície das imagens e da narrativa, como também pelo âmago de diversas outras perspectivas possíveis, o que faz emergir novos significados a partir da conexão de fragmentos soltos. A título de exemplo, situa-se uma ruptura logo após a sequência (já exposta neste capítulo) que exhibe o roubo e a agressão sofridos por Arthur durante o período de trabalho; há um contraste em relação à triste cena anterior (Figura 122), ao apresentar o protagonista gargalhando (Figura 123) em meio a uma consulta de seu acompanhamento psicológico com a assistente social. As cenas constroem a insanidade a partir de ações coletivas dos personagens (como o ato violento contra Arthur) e gestos individuais do protagonista (a risada de Fleck); além do mais, percebe-se que a loucura está situada nas cenas tanto de forma isolada, quanto em conjunto a partir da montagem, que proporciona a quebra de expectativa por meio de sequências imprevisíveis e que realçam a loucura.

Figuras 122 e 123: Construindo a loucura a partir da montagem



Fonte: Frames do filme *Coringa* (2019) capturados pela autora.

Conectando estas questões às noções de Sergei Eisenstein, percebe-se que é preciso “compreender as leis do processo que se escondem atrás dos variados fatos isolados (2002, p.204), o que reforça a ideia explanada previamente de que a loucura é construída em elementos singulares do filme, do mesmo modo que em seus agrupamentos. Os contrastes rompem com a lógica da sanidade, assim como a junção da violência e do riso em diversos momentos do filme 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. A tecnocultura audiovisual apresenta-se como um fator significativo para essas construções e

percepções que emergem da dependência bilateral da tecnologia e da cultura (SHAW, 2008), tão intensa na contemporaneidade.

Estas conexões expõem a pertinência de um olhar mais transversal sobre as constelações, compreendendo que aquilo que atravessa todas elas, aquilo que as une, trata-se das imagens, do audiovisual e da maneira como se constroem as relações *com* e *a partir* destes elementos. A centralidade da construção da loucura no cinema contemporâneo abrange não apenas as imagens produzidas nas obras cinematográficas desta época, como também nas sombras de imagens anteriores que seguem sendo carregadas nas atuais, visto que “[...] a ausência da imagem material não elimina o comparecimento da imagem que integra nossa memória” (ROSA, 2019b, p.168). Além dessas imagens técnicas, há ainda as fragmentações que, independentemente do período em que são produzidas, integram essa condição medular.

Os pontos de contato das constelações elaboradas ressaltam como o audiovisual possui papel fulcral no contexto social atual; a forma como a loucura é construída no cinema evidencia o poder das imagens e de quem as produz e/ou compartilha e conceitos como a loucura e tantos outros são revisados e reconstruídos por intermédio de hábitos desenvolvidos nas redes sociais, de avanços de aparelhos com imagem e som (como os *smartphones*), etc. Voltando a Flusser (2002) fica claro o pensamento de que esta sociedade pós-industrial é programada por aparelhos, e a loucura de cada época é construída e programada pelos aparelhos técnicos desta época, permanecendo nos imaginários e deixando “restos” nas técnicas das épocas que lhe sucedem.

As imagens não podem ser pensadas como algo isolado e os materiais imagéticos localizados ao longo da *flânerie* ratificam essa questão: o longa-metragem *Coringa* produziu uma narrativa cinematográfica desdobrada em outros materiais que se apropriaram do filme e também produziram novas narrativas. Exemplificando (Figura 124), o ator Joaquin Phoenix, conforme exposto anteriormente, precisou emagrecer em torno de vinte e três quilos para interpretar o personagem Arthur Fleck e inúmeros meios de comunicação ao redor do mundo noticiaram essa informação sob o título “Joaquin Phoenix quase enlouqueceu ao se preparar para viver o Coringa” ou chamadas semelhantes a esta (Figura 124.1 e 124.2). A partir dessas notícias, foram criados *memes* que adaptavam a frase sugerindo que o enlouquecimento do artista advinha de outra situação ou contexto, se estendendo a especificidades de cada país (Figura 124.3 e 124.4).

Figura 124: O poder das imagens e seus desdobramentos



Fonte: *El País*, *Tecmundo* e *Twitter*.

Essa relação estabelecida entre “dentro e fora” do cinema mostra-se ainda mais entrelaçada e expandida no século XXI na tecnocultura em rede, além disso, não é possível prognosticar os desdobramentos (das produções cinematográficas) que surgirão pois não se tem controle das apropriações realizadas pelo público, que possui cada vez mais autonomia produtora. Observa-se que a fabricação e a circulação dessas imagens ocorre em um ritmo frenético na tecnocultura contemporânea, bem como a necessidade de performance do consumidor; na atualidade, tem-se mostrado inevitável interagir ativamente com as imagens, o que ressalta o caráter enlouquecedor do contexto atual. A gargalhada infinita e as constantes curtidas, compartilhamentos, reapropriações, *prints* e *prints* de outros *prints* podem ter uma mesma duração.

As imagens “falam” sobre loucura e sobre a loucura das próprias imagens ao destacarem essa pressão para que se interaja com os materiais imagéticos que circulam, seja participando de clubes de fãs, criando comunidades, tirando *selfies* na localidade em que um filme foi filmado, postando essa imagem, marcando amigos e a localização da mesma, etc. Em conformidade com os apontamentos de Vilém Flusser (2002) a respeito da dependência dos seres em relação à magia das imagens técnicas, o aparelho fotográfico (ou audiovisual) atual está programado para que sejamos engolidos por imagens, expondo a loucura *nas* e *das* imagens.

5. CONTANDO OS PONTOS

“Quem vive sem loucura não sabe o que é ter o real livre-arbítrio em si. Todos nós nascemos loucos, pura emoção, só os fortes permanecem longe da razão.”

(SCALENE)

Encaminhando-se para o desfecho da pesquisa, realiza-se a *contagem de pontos* com o intuito de verificar se os objetivos estabelecidos no começo do *jogo* foram alcançados, entretanto, cabe ressaltar que não se trata do fim de uma *partida*, apenas de uma *rodada*. Desse modo, mostra-se relevante retomar, de maneira breve, o trajeto percorrido para a elaboração da dissertação que possui como questão central a pergunta: como a loucura, pensada enquanto construto tecnocultural, se atualiza em imagens técnicas no cinema contemporâneo?

Buscando compreender essa atualização da insanidade, elegeu-se o longa-metragem *Coringa*, dirigido por Todd Phillips e protagonizado por Joaquin Phoenix, como ponto central da pesquisa por se tratar de um filme em que as noções de loucura são fundamentais para o desenvolvimento da narrativa, além dessa obra lançada em 2019 reconstruir a figura do clássico vilão das histórias de Batman. *Coringa* espalhou-se pelos mais variados meios, possibilitando analisar o cinema hollywoodiano contemporâneo e mostrando-se potente para refletir sobre a insanidade do nosso tempo. Ademais, outros filmes do século XXI serviram de contraponto para o desenvolvimento da pesquisa, funcionando como uma espécie de *corpus* expandido, o que possibilitou a execução do trabalho e o alcance dos objetivos.

A partir do objeto de pesquisa, foram determinados três pilares teóricos que fundamentam o trabalho: cinema, tecnocultura e loucura, e por meio desses conceitos desdobraram-se, além de outros pontos, as noções de imagem e imagem técnica (FLUSSER, 2002), imagem em movimento (DELEUZE, 1983), montagem (EISENSTEIN, 2002), reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1986), forma cinema (PARENTE, 2007) e abismo das imagens (ROSA, 2019a). Além desses eixos, desenvolveram-se aprofundamentos a respeito das diferentes conceituações acerca da loucura ao longo das décadas e a relação da insanidade com questões de poder, controle e ambiência, passando pela ideia do louco como persona (JUNG, 2008) e do imaginário do insano.

No que diz respeito aos imaginários de insanidade, observou-se que eles têm sido construídos imagetivamente e reforçados por meios de comunicação como os jornais, a televisão, e também o cinema. As imagens associam a loucura à violência, a estereótipos físicos (cabelos bagunçados, olhos arregalados, etc.), a camisas de força, a internações, e a

outros tantos padrões que sobrevivem na imaginação da sociedade, uma vez que seguem sendo constantemente repetidos. No cinema, percebe-se que há uma construção ambígua em relação à insanidade: muitos aspectos narrativos, estéticos e técnicos são mantidos, enquanto outros são reformulados.

Ao verificar estas questões, notou-se que nas últimas décadas as produções cinematográficas que abordam questões de saúde mental (transtornos mentais, acompanhamento psicológico, medicação e tratamentos, etc.) de modo geral, ampliaram-se e aprofundaram-se, abandonando o enfoque superficial. O próprio personagem Coringa, que já foi apresentado em cinco versões diferentes no cinema (pelos atores Cesar Romero, Jack Nicholson, Heath Ledger, Jared Leto e Joaquin Phoenix), foi remodelado com o passar do anos fazendo com que algumas características permanecessem, como é o caso da risada típica do vilão, e outras, seguindo as lógicas de Bergson (2006), se “atualizassem”, como a razão pela qual ele ri no filme de 2019.

O percurso metodológico da pesquisa, apesar de não ocorrer linearmente, estruturou-se em três principais métodos baseados nos fundamentos de Walter Benjamin (1984, 1987 e 2009), sendo constituído pela *flânerie*, pelas coleções e pelas constelações. A figura do *flâneur*, que procurava observar e perceber elementos interessantes durante o trajeto, foi incorporada e direcionada à percepção das imagens presentes no filme e *fora* dele. No decorrer desses *passeios* realizados foram sendo coletados materiais imagéticos e audiovisuais dos mais diversos tipos, que posteriormente foram agrupados de acordo com afinidades identificadas (plasticidade das imagens, tema próximo, etc.) e critérios estipulados (atualização de elementos presentes, etc.), o que resultou na montagem de nove coleções: riso, máscara, dança, protesto, violência, isolamento, transtorno, louco e palhaço, todas compostas pela mescla de imagens produzidas *pelo* longa-metragem e *a partir* dele.

Através dessas coleções, tornou-se possível observar as tensões produzidas entre as imagens e os sentidos resultantes do choque ocorrido entre elas, logo, duas constelações foram determinadas: “Então é isso, você está louco?!” e “É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?”. É importante destacar que as constelações selecionadas foram escolhidas por conta da percepção de que possuíam maior potencial de desenvolvimento, uma vez que ambas possuem enfoque nos *corpos insanos* e na relação desses corpos com um ambiente também enlouquecedor. Deste modo, os tópicos *Faça uma cara feliz*, *Isto não é engraçado*, *Bom, foi uma entrada e tanto*, *Ninguém mais é civilizado*, *Estão se lixando para pessoas como você e como eu também* e *Nós somos todos palhaços* expuseram quais elementos compõem a loucura que é construída no cinema do século XXI. Pode-se perceber

que pontos como os risos e sorrisos do louco, os transtornos mentais, e outras questões foram atualizadas pelas imagens expondo a loucura sob uma perspectiva tecnocultural da contemporaneidade.

Ao longo da pesquisa, observou-se que a cultura e a tecnologia estão interligadas, uma vez que as questões tecnológicas interferem na realidade social do mesmo modo que a realidade das pessoas contribui para a descoberta de novas tecnologias. Logo, essa dupla influência incide também sobre as artes, sobretudo o cinema. As transformações das produções cinematográficas e das formas de produzi-las e consumi-las possuem embasamento não apenas no desenvolvimento da técnica mas também dos assuntos culturais; ao longo do tempo, modificaram-se os recursos, assim como a sociedade. Sociedade essa que tem buscado, cada vez mais, representação e participação ativa nos meios de comunicação, o que afeta e atualiza as imagens produzidas.

O presente trabalho não encerra o tema abordado, ele apresenta novos elementos e perspectivas que contribuem para os estudos da área da comunicação e para demais pesquisas futuras. Acredita-se que a principal contribuição para a área da pesquisa expressa nesta dissertação é a abordagem da loucura como construto que emerge em uma tecnocultura audiovisual, além das tentativas metodológicas de propor diversas ordens às imagens como a flânerie por filmes em que a loucura era tematizada, e, posteriormente, a escolha de *Coringa*, percebendo no filme um tipo de loucura emergente nas mídias contemporâneas que ajudam a decifrar a natureza das imagens e do convívio com ela. As coleções, agrupamento de imagens reunidas por afinidades, mostraram que a própria reunião dava a ver rapidamente imaginários de loucura de vários tempos como o riso e a máscara, por exemplo. As constelações e o ato de constelar foi se tornando cada vez mais operacional na medida em que a pesquisa avançava; observando as sequências das imagens escolhidas e consteladas, outras relações se abriram permitindo entender novos sentidos de loucura das imagens e nas imagens da loucura.

Isto posto, retoma-se a questão da institucionalização da sanidade e da insanidade, do riso, da violência, da dança, etc., e de como a linha tênue que distingue esses elementos é altamente questionável, mas nunca por quem essa linha foi institucionalizada. Entretanto, a distinção entre o que mata e o que alegra mostra-se abalada, indiscernível e isso parece ser considerado um mal-estar de nosso mundo líquido (BAUMAN, 2001). As imagens técnicas de loucura, carregam com elas imagens e imaginários culturais do louco, mas também, o cinema nas suas diversas práticas, assim como as lógicas audiovisuais do momento presente. Esse *Coringa* em fragmentos, percebido durante a pesquisa, exhibe a fragilidade e o tensionamento desses limites que são expostos dentro e fora do longa-metragem, passando de

uma comédia a uma tragédia rapidamente, assim como as percepções de Arthur ao longo do filme. A linha entre todos os limites parece muito tênue, assim como a linha que separa as máquinas de imagens; se multiplica, cada vez mais, a liberdade que faz com que o fragmento (de imagens) possa viajar em qualquer direção e destaque a natureza que as montagens na tecnocultura contemporânea podem dar às imagens e também à natureza programática (FIUSSER, 2002) de uma sociedade que se conecta imperiosamente nas interfaces das redes.

Por fim, salienta-se que as escolhas e os direcionamentos tomados ao longo da pesquisa estabeleceram-se com base na trajetória e nas afecções da pesquisadora, logo, ainda que o mesmo tema ou objetos de estudo venham a ser revistos, provavelmente outros pontos serão identificados. Outrossim, compreende-se que as coleções e seus princípios organizadores, com os imaginários que as habitam tanto quanto as constelações que implodem as coleções e as integram em novas ordens, tem possibilidades de desdobramentos e/ou aprofundamentos. Além do mais, assim como as constelações - que se encontram espalhadas por galáxias - as percepções limitam-se à observação de pequenas porções dessa ambiência: “Não importa até onde o homem estenda os seus sentidos, sempre haverá um limite à sua percepção consciente.” (JUNG, 2008, p.20). À vista disso, apreende-se que existem diferentes angulações que permitem múltiplas possibilidades, o que reforça a ideia de que os resultados do presente trabalho não encerram o tema, mas contribuem para o avanço do mesmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, Priscila. Em busca de uma nova estética. In: ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 7ª Edição. Campinas: Papyrus, 2002.
- BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. Tradução: Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1987.
- BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- _____. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- _____. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.
- _____. **Origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- _____. Desempacotando minha biblioteca: Um discurso sobre o colecionador. In: **Rua de mão única** (Obras escolhidas II). São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENOSKI, Diogo. **Cinema: Representação e Loucura. Dissertação**. (Mestrado em História) - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, (UFSC) Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2004.
- BERGSON, Henri. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- _____. **Matéria e Memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- _____. **O riso. Ensaio sobre a significação do cômico**. Introdução de Débora Cristina Morato Pinto. São Paulo: Edipro, 2018.
- BIRMAN, Joel. **Gramáticas do erotismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.
- CAMUSSO, Mariangeles; ROVETTO, Florencia. #Ni una (imagen) menos. Imágenes, apropiaciones y circulación en las redes sociales. In: CINGOLANI, Gastón. **Nuevas mediatizaciones, nuevos públicos: cambios en las prácticas sociales a partir de las transformaciones del arte y los medios en la red**. Rosario : UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, 2016.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CASTANHA, Cesar de Siqueira; LIMA, Daniel Magalhães de Andrade. Pragmáticas da estreia: globalizações heterogêneas, performances de gosto e formações de rede em Vingadores: Ultimato. In: **DiÁLOGO**, Canoas, n. 43, p. 09-20, abr. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.18316/dialogo.v0i43.5867>. Acesso em: 25 jun. 2021.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 5ª Edição, 2000.

CHARNEY, Leo. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p.317-334.

CHION, Michel. **Audiovisão**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A imagem-movimento**. Editora Brasiliense: São Paulo, 1983.

_____. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **Empirismo e subjetividade: ensaio sobre a natureza humana segundo Hume**. São Paulo: Editora 34, 2001.

_____. O atual e o virtual. In: Éric Alliez. **Deleuze Filosofia Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Invention of hysteria : Charcot and the photographic iconography of the Salpêtrière**. Translated by Alisa Hartz. Cambridge: MIT Press, 2003.

_____. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

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

FISCHER, Gustavo Daudt. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais. 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**. Rio de Janeiro: Editora Singular, 2002.

FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. Aula Inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. LOYOLA, São Paulo: Loyola, 1996.

_____. **O poder psiquiátrico**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. **História da Loucura na Idade Clássica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 12ª edição, 2ª reimpressão, 2019.

FRANDOLOSO, Luis Fernando. O flâneur: o acaso na fotografia de rua, o novo flâneur e suas maneiras de registrar o cotidiano com dispositivos móveis. In: **Intercom - XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**, 2014, Palhoça. Disponível em:

<https://www.portalintercom.org.br/anais/sul2014/resumos/R40-0802-1.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2021

FRATESCHI, Ludmila Y. M. Sejam os Mulheres. In: Dunker, Christian; Rodrigues, Ana. **Cinema e Psicanálise Volume 8: A Tela do Feminino ao Feminismo**. São Paulo: Editora nVersos, 2019.

FRENCH, Marilyn. **Beyond Power: On Women, Men and Morals**. London: Abacus, 1985.

GADELHA, Maria Julieta; 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 Online de Ciências da Comunicação (BOCC), Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa, 2007.

HALL, Stuart. **Da diáspora. Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HYNES, William; DOTY, William. **Mythical Trickster Figures: Contours, Contexts, and Criticisms**. Tuscaloosa: University Alabama Press, 1993.

HUHTAMO, Erkki. Elementos de Screenologia: em direção a uma arqueologia da tela. **Revista de Audiovisual Sala 206**, n. 03, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/sala206/article/view/6228>. Acesso em: 20 jun. 2021.

HUME, David. **Tratado da Natureza Humana**. 4ª Edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2012.

JUNG, Carl. **O Homem e seus Símbolos**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

_____. **O eu e o inconsciente**. Tradução de Dora Ferreira da Silva. 21 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.

KILPP, Suzana. **Ethicidades televisivas. Sentidos identitários na tv: moldurações homológicas e tensionamentos**. (Doutorado em Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). São Leopoldo, 2002.

_____. Novas figuras do tempo na televisão. In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.14, n.34, p.29-36, dez.2007. Disponível em: <<https://doi.org/10.15448/1980-3729.2007.34.3449>>. Acesso em: 15 jan. 2022.

_____. Imagens conectivas da cultura. In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.17, n.3, p.181-189, set/dez.2010. Disponível em: <<https://doi.org/10.15448/1980-3729.2010.3.8186>>. Acesso em: 15 jan. 2022.

KOCH, Tommaso. Coringa, o vilão mais carismático, completa 80 anos. **EL PAÍS**, 2020. Página de cultura, matérias a respeito do universo do Batman. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/cultura/2020-06-20/coringa-o-vilao-mais-carismatico-completa-80-anos.html>>. Acesso em: 11 jul. 2021.

KRÜGER, Constance Von. A coleção - um gesto poético: uma leitura benjaminiana sobre o colecionismo. **Cadernos Benjaminianos**, Belo Horizonte, v. 8, p. 71-78, 2014. Disponível: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/cadernosbenjaminianos/article/view/10277>. Acesso em: 15 jul. 2021

LIMA, Edimilson Duarte de. **Imaginário social sobre a loucura: cultura e práticas de cuidado em saúde mental**. Curitiba: Appris, 2016.

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>. Acesso em: 25 jun. 2021.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.8, nº 15, p. 74-82, ago. 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2001.15.3123>. Acesso em: 05 jul. 2021.

_____. **O mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação, corpo e sociabilidade**. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

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

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: A Piada Mortal**. Barueri: Panini Brasil, 2020.

MORIN, Edgar. **O cinema ou O Homem Imaginário. Ensaio de Antropologia Sociológica**. São Paulo: É Realizações, 2014.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

NOVA, Cristiane. O cinema e o conhecimento da história. In: **O Olho da História**, Salvador, v. 2, n. 3, p. 217-234, dez/1996. Disponível em: <<https://www.cinedebateuneb.org/livros-artigos-teses/artigos/cinema-ensino-e-pesquisa/>>. Acesso em: 02 fev. 2022.

OTTE, Georg; VOLPE, Miriam Lúcia. Um olhar constelar sobre o pensamento de Walter Benjamin. **Revista Fragmentos**, Florianópolis, v. 18, p. 35-47, 2000. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/fragmentos.v18i0.6415>. Acesso em: 05 jun. 2021

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara. **Estéticas do digital. Cinema e tecnologia**. Covilhã: LABCOM, 2007.

PESSOTTI, Isaias. **A Loucura e as Épocas**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

PLATÃO. **A República**. 3ª edição. Belém: Editora Universitária EDUFPA, 2000.

POPPER, Karl. **A lógica da pesquisa científica**. São Paulo: Cultrix, 1972.

ROCHA, Rose de Melo. Morin e Flusser: a teoria da imagem como aventura antropológica e matemática imaginária. In: **Galáxia**, São Paulo, n. 25, p. 74-84, jun. 2013. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/10650>> Acesso em: 18 dez 2021

ROSA, Ana Paula da. Imagens que pairam: a fantasmagoria da imagem em circulação. In: **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.26, n.2, p.1-25, mai./ago.2019a. Disponível em: <<https://doi.org/10.15448/1980-3729.2019.2.31605>>. Acesso em: 05 jul. 2021

_____. Imagens em espiral: da circulação à aderência da sombra. In: **Revista Matrizes**, São Paulo, v.13, n.2, p.155-177, maio/ago. 2019b. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/150455/155833>> . Acesso em: fev. 2022.

ROSÁRIO, Nísia Martins do. Discursos de audiovisualidades: corpos eletrônicos. Comunicação. In: **Veredas (UNIMAR)**, v. 1, p. 51-69, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. O corpo como sintoma da cultura. In: **Comunicação, Mídia e Consumo (ESPM)**, Cultura de Consumo, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 139-157, 2004. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/17/17>>. Acesso em: 07 mar. 2022.

SANTOS, Márcio Carneiro dos. O trailer, o filme e a serialidade no modelo dos blockbusters do cinema hollywoodiano contemporâneo. São Paulo: **Revista Geminis**, v.1, nº 1, p.299-316, Jul./Dez. 2010. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/geminis/article/view/24>. Acesso em: 20 jun. 2021.

SEBEOK, Thomas; UMIKER-SEBEOK, Jean. Você conhece meu método: uma justaposição de Charles S. Peirce e Sherlock Holmes. In: ECO, Umberto ; SEBEOK, Thomas. (orgs.). **O signo de três**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

SHAW, Debra Benitta. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg, 2008.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. **Estratégias Sensíveis: Afeto, Mídia e Política**. 1ª edição. Petrópolis: Vozes, 2006.

VILLAFANE, Justo. **Introducción a la teoría de la imagen**. Madrid: Pirámide, 2006.

FILMOGRAFIA: FILMES CITADOS

Filmografia de acordo com a ordem em que os filmes foram citados no texto.

Coringa. Direção: Todd Phillips. Produtoras: DC Films, Village Roadshow Pictures, Sikelia Productions, Joint Effort Productions e Green Hat Films. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Estados Unidos. 2019. 135 min.

Mulan. Direção: Tony Bancroft e Barry Cook. Produtora: Walt Disney Pictures. Distribuição: Buena Vista Pictures. Estados Unidos. 1998. 95 min.

Hellboy. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Lawrence Gordon, Lloyd Levin e Mike Richardson. Distribuição: Columbia Pictures. Estados Unidos. 2004. 122 min.

O Labirinto do Fauno. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Álvaro Augustín, Alfonso Cuarón, Bertha Navarro, Guillermo del Toro e Frida Torresblanco. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Espanha, México e Estados Unidos. 2006. 118 min.

A Forma da Água. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Guillermo del Toro, J. Miles Dale e Bull Productions. Distribuição: Fox Pictures. Estados Unidos. 2017. 123 min.

O Homem Que Ri. Direção: Paul Leni. Produtora: Universal Pictures. Distribuição: Universal Pictures. Estados Unidos. 1928. 110 min.

Batman. Direção: Tim Burton. Produção: Guber-Peters Company e PolyGram Filmed Entertainment. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Estados Unidos. 1989. 126 min.

Tubarão. Direção: Steven Spielberg. Produção: Zanuck /Brown Productions. Distribuição: Universal Pictures. Estados Unidos. 1975. 124 min.

Guerra nas Estrelas - Episódio IV Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. Produtora: Lucasfilm ltd. Distribuição: 20th Century Fox. Estados Unidos. 1977. 121 min.

Os Embalos de Sábado à noite. Direção: John Badham. Produção: Robert Stigwood. Distribuição: Paramount Pictures. Estados Unidos. 1977. 118 min.

Vingadores: Ultimato. Direção: Anthony Russo e Joe Russo. Produtora: Marvel Studios. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2019. 181 min.

Homem-Aranha: Sem Volta para Casa. Direção: Jon Watts. Produtora: Columbia Pictures, Marvel Studios e Pascal Pictures. Distribuição: Sony Pictures. Estados Unidos. 2021. 148 min.

Batman: O Cavaleiro das Trevas. Direção: Christopher Nolan. Produtora: Legendary Pictures, Syncopy Films e DC Comics. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Estados Unidos e Reino Unido. 2008. 152 min.

Alice no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Walt Disney Pictures, Roth Films, The Zanuck Company e Team Todd. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures. Estados Unidos. 2010. 108 min.

Turma da Mônica - Laços. Direção: Daniel Rezende. Produtora: Paris Entretenimento, Paramount Pictures, Globo Filmes, Biônica Filmes, Quintal Digital, Latina Estúdio e Mauricio de Sousa Produções. Distribuição: Paris Filmes e Downtown Filmes. Brasil. 2019. 97 min.

Ilha do Medo. Direção: Martin Scorsese. Produção: Phoenix Pictures, Sikelia Productions e Appian Way Productions. Distribuição: Paramount Pictures. Estados Unidos. 2010. 139 min.

O Poço. Direção: Galder Gaztelu-Urrutia. Produtora: Basque Films. Distribuição: Netflix. Espanha. 2019. 94 min.

O Farol. Direção: Robert Eggers. Produtora: A24, RT Features, Regency Enterprises e Parts & Labor. Distribuição: A24 e Fox Features. Estados Unidos e Canadá. 2019. 110 min.

Holocausto Brasileiro. Direção: Daniela Arbex e Armando Mendz. Brasil. 2016. 90 min.

O Manicômio. Direção: Michael Pate. Distribuição: Paris Filmes. Alemanha. 2019. 89 min.

Refúgio do Medo. Direção: Brad Anderson. Produção: Bruce Davey, Mark Amin e Mel Gibson. Distribuição: Millennium Films. Estados Unidos. 2014. 113 min.

Nise: O Coração da Loucura. Direção: Roberto Berliner. Distribuição: Imagem Filmes. Brasil. 2016. 109 min.

Bicho de Sete Cabeças. Direção: Laís Bodanzky. Produtora: Buriti Filmes, Dezenove Som e Imagens Produções Ltda., Gullane Filmes e Fabrica Cinema. Distribuição: Columbia TriStar e RioFilme. Brasil. 2001. 74 min.

O Jogo da Imitação. Direção: Morten Tyldum. Produtora: Black Bear Pictures e Bristol Automotive. Distribuição: Studio Canal e The Weinstein Company. Estados Unidos e Reino Unido. 2014. 114 min.

O Mau Exemplo de Cameron Post. Direção: Desiree Akhavan. Produtora: Beachside e Parkville Pictures. Distribuição: Pandora Filmes. Estados Unidos. 2018. 90 min.

A Troca. Direção: Clint Eastwood. Produtora: Imagine Entertainment. Distribuição: Universal Studios. Estados Unidos. 2008. 141 min.

Distúrbio. Direção: Steven Soderbergh. Produtora: Regency Enterprises e Extension 765. Distribuição: 20th Century Fox. Estados Unidos. 2018. 98 min.

Homem Invisível. Direção: Leigh Whannell. Produtora: Blumhouse Productions. Distribuição: Universal Studios. Austrália e Estados Unidos. 2020. 124 min.

Lego Batman: O Filme. Direção: Chris McKay. Produtora: Warner Animation Group, RatPac Entertainment, DC Entertainment, Lego System A/S, Vertigo Entertainment, Animal Logic, Lord Miller Productions e Lin Pictures. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Austrália, Dinamarca e Estados Unidos. 2017. 104 min.

Batman, O Homem-Morcego. Direção: Leslie H. Martinson. Produtora: Greenlawn Productions. Distribuição: 20th Century Fox. Estados Unidos. 1966. 105 min.

Esquadrão Suicida. Direção: David Ayer. Produtora: DC Entertainment, RatPac Entertainment, Atlas Entertainment e Cruel and Unusual Films. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Canadá e Estados Unidos. 2016. 122 min.

A Órfã. Direção: Jaume Collet-Serra. Produtora: Dark Castle Entertainment e Appian Way Productions. Distribuição: Warner Bros Pictures. Alemanha, Canadá, Estados Unidos e França. 2009. 123 min.

Mulan. Direção: Niki Caro. Produtora: Walt Disney Pictures, Jason T. Reed Productions e Good Fear. Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures e Disney+. Estados Unidos. 2020. 115 min.

Ataque dos Cães. Direção: Jane Campion. Produtora: New Zealand Film Commission, BBC Film, Cross City Films, See-Saw Films, Bad Girl Geek, Max Films e Brightstar. Distribuição: Netflix. Austrália, Canadá, Estados Unidos, Nova Zelândia e Reino Unido. 2021. 136 min.

Harry Potter (Saga). Direção: Chris Columbus (HP1 - HP2), Alfonso Cuarón (HP3), Mike Newell (HP4) e David Yates (HP5 - HP7.2). Produtora: Heyday Films. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Estados Unidos e Reino Unido. 2001 - 2011.

Matrix (Saga). Direção: Irmãos Wachowskis (1,2 e 3) e Lana Wachowski (4). Produção: Joel Silver (1, 2 e 3) e Lana Wachowski e Grant Hill (4). Distribuição: Warner Bros. Pictures. 1999 - 2021.

Midsommar. Direção: Ari Aster. Produção: A24, Parts & Labor e B-Reel Films. Distribuição: A24, Nordisk Film e Paris Filmes. Estados Unidos e Suécia. 2019. 147 min.

Contato Visceral. Direção: Babak Anvari. Produtora: Annapurna Pictures. Distribuição: Annapurna Pictures e Netflix. Estados Unidos e Reino Unido. 2019. 96 min.

Macbeth: Ambição e Guerra. Direção: Justin Kurzel. Produtora: Film4 Productions, See-Saw Films e DMC Film. Distribuição: Studio Canal, The Weinstein Company, Diamond Films e NOS Audiovisuais. Estados Unidos, França e Reino Unido. 2015. 113 min.

Batman: o Cavaleiro das Trevas Ressurge. Direção: Christopher Nolan. Produtora: DC Comics, Legendary Pictures e Syncopy Films. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Estados Unidos e Reino Unido. 2012. 165 min.

Relatos Selvagens. Direção: Damián Szifron. Produção: Pedro Almodóvar e Axel Kuschevatzky. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Argentina e Espanha. 2014. 122 min.

O Operário. Direção: Brad Anderson. Produtora: Castelao Productions, Canal+ e ICAA ICF. Distribuição: Paramount Classics, Filmax, Tartan Films e CTV International. Espanha e Estados Unidos. 2004. 102 min.

Cisne Negro. Direção: Darren Aronofsky. Produtora: Cross Creek Pictures, Phoenix Pictures, Protozoa Pictures e Dune Entertainment. Distribuição: Fox Searchlight Pictures. Estados Unidos. 2010. 108 min.

Babadook. Direção: Jennifer Kent. Produtora: Causeway Films. Distribuição: Cinetic Media, eOne Films e IFC Films. Austrália e Canadá. 2014. 94 min.

Melancolia. Direção: Lars von Trier. Produtora: Zentropa. Distribuição: Nordisk Film. Alemanha, Dinamarca, França e Suécia. 2011. 136 min.

V de Vingança. Direção: James McTeigue. Produtora: Vertigo Comics, Virtual Studios e Silver Pictures. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Alemanha, Estados Unidos e Reino Unido. 2006. 132 min.

Na presença de um Palhaço. Direção: Ingmar Bergman. Produtora: SVT Drama, Danmarks Radio (DR), Norsk Rikskringkasting (NRK), RAI Radiotelevisione Italiana, Yleisradio (YLE), Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF), Nordiska TV-Samarbetsfonden e Nordisk Film- & TV-Fond. Alemanha, Dinamarca, Itália, Noruega e Suécia. 1997. 119 min.

It - A Coisa. Direção: Andy Muschietti. Produtora: New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, Vertigo Entertainment, Lin Pictures e KatzSmith Productions. Distribuição: Warner Bros. Pictures. Estados Unidos. 2017. 135 min.