

O PALHAÇO E DEUS: ESTRUTURAS ARQUETÍPICAS NA NARRATIVA DO FILME *JOKER* (2019)¹

Gabriel Spanamberg Silveira

Resumo: As estruturas mitológicas e arquetípicas acompanham o homem e suas histórias há milênios. Hoje, em um mundo globalizado e conectado, a cultura e o mercado ainda se apropriam dessas estruturas tão antigas quanto a própria civilização. Este artigo pretende estudar as estruturas arquetípicas que compõem a narrativa do primeiro longa-metragem da DC Comics que traz como personagem principal o famoso palhaço do crime, Coringa (Joaquin Phoenix), que arrecadou mais de novecentos e cinquenta milhões de dólares em bilheteria em 2019 (O GLOBO, 2019). Estudar a estrutura de um filme tão popular, pode ajudar a trazer um entendimento maior sobre as estruturas que podemos utilizar, e de quais maneiras, para continuar criando histórias e passando mensagens de maneiras mais íntegras, criativas e construtivas. Por meio de uma análise baseada na obra de Joseph Campbell, este trabalho conseguiu reunir estruturas tanto de construção do personagem, quanto de construção de narrativa, e analisar como essas peças se conectam para criar um produto maior.

Palavras-chave: Narrativa, mito, monomito, trickster, coringa.

1 INTRODUÇÃO

Em 2019 a DC Comics lançou o filme “Joker”. Este, o primeiro filme que traz o famoso vilão dos quadrinhos como personagem principal, é também um filme sem conexão com nenhum outro filme da DC, construindo, portanto, um universo próprio. A ideia do filme é construir mais uma história para explicar a possível origem do vilão (tema explorado em diversas mídias pela DC ao longo dos anos). “Isolado, intimidado e desconsiderado pela sociedade, o fracassado comediante Arthur Fleck inicia seu caminho como uma mente criminosa após assassinar três homens em pleno metrô. Sua ação inicia um movimento popular contra a elite de Gotham City, da qual Thomas Wayne é seu maior representante.” O filme foi uma narrativa popular nos cinemas e este artigo busca, a partir do estudo das obras de Joseph Campbell “O Herói de Mil Faces” e de Christopher Vogler “A Jornada do Escritor”, entender como as estruturas mitológicas e arquetípicas que foram utilizadas pelo ser-humano ao longo dos milênios na hora de contar histórias e mitos, se aplicam ainda hoje na criação de narrativas midiáticas. Fazendo também um paralelo entre a obra de Campbell com a obra de Carl Jung

¹ Trabalho de conclusão de curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Paraná, modalidade artigo científico sob orientação do professor Hertz Wendel de Camargo.

“Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo”, este trabalho busca estruturas arquetípicas psicológicas, e como elas se desdobram dentro dessa narrativa ficcional específica.

Entender como uma narrativa midiática cinematográfica se utiliza de bases arquetípicas, pode trazer um entendimento maior à respeito de toda criação publicitária audiovisual, trazendo ferramentas e métodos para criação de histórias que envolvam os consumidores e os produtos de uma maneira mais aprofundada e coerente.

Para esta análise, a metodologia principal é o método de Análise Fílmica. Como desenvolve Vanoye em seu livro *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*, a análise como processo científico é um processo de desconstrução, decomposição e extração em primeira fase, para que se observem as partes separadas que montam o todo. Em uma segunda fase, postos os elementos isolados, pode-se começar uma associação entre essas partes e como eles se estruturam na forma significativa final (VANOYE, 2002, p.15).

Para tanto a análise do filme se valerá de uma criteriosa desestruturação dos aspectos mais importantes no que se refere ao tema do artigo. Em paralelo, será realizada a Pesquisa Bibliográfica envolvendo os autores principais das teorias defendidas, como Joseph Campbell e Carl Jung, e autores que produzem conteúdos adjacentes aos temas, como Christopher Vogler e Lewis Hyde.

2 O PALHAÇO

Para entender as estruturas arquetípicas que compõem uma narrativa ficcional, é indispensável que antes de tudo seja definida a abordagem relativa ao termo “arquétipo”. Há uma variedade de leituras disponíveis que tratam de arquétipos e as definições não se diferenciam muito em seu conteúdo geral, mas para esta pesquisa a escolha foi se debruçar sobre o trabalho “Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo”, de Carl Jung, um pensador citado diversas vezes pelo próprio Joseph Campbell para endossar sua teoria de que as estruturas narrativas são primariamente arquetípicas.

Jung explicou os arquétipos em seu trabalho como uma expressão do inconsciente coletivo. Uma energia psíquica que se desdobra em diversas expressões, se modificando através da conscientização e percepção individuais, podendo assumir inúmeras matizes (JUNG, 2000, p.17). Para ele os mitos e contos de fada são expressões que carregam muito ricamente os arquétipos e suas matizes. No entanto, diferente dos desdobramentos individuais dos arquétipos (nos sonhos por exemplo), nos mitos e contos, os arquétipos são usados conscientemente por aqueles que o desenvolveram. Como elucidava Campbell: “O sonho é o mito

personalizado. O mito é o sonho despersonalizado” (CAMPBELL, 1997, p.12). O arquétipo pode ser entendido então como uma base abstrata que ganha forma quando conscientizada.

Os estudos do psicólogo suíço não se limitaram à psicologia. Para tentar entender a fundo a condição humana, Jung também se apoiara no misticismo, estudando desde a cabala até o tarot. Esta última, para Jung, também parece derivado dos arquétipos de transformação em seus símbolos (JUNG, 2000, p.47). Dentro do baralho de Tarot, as cartas representam espelhos para a nossa *psique*, se transformando em objetos de autoanálise. Nas palavras de Alejandro Jodorowsky, cineasta e tarólogo, a carta do Tarot de Marselha “O Louco”, pode ser definida como “a energia original sem limites, a liberdade total, a loucura, a desordem, o caos, ou ainda a pulsão criativa fundamental” (JODOROWSKY, 2016, p.139). Nos baralhos tradicionais, este arcano inspira a carta coringa, cujas similaridades ultrapassam a representação pictórica (um palhaço, geralmente um bobo da corte), se apresentando também na própria distinção simbólica da carta. No tarot, O Louco é o único arcano maior não numerado. A carta coringa no baralho é aquela que pode ser todas as outras enquanto não é nenhuma delas, é uma “carta-possibilidade”. Na cultura pop, a carta dá nome ao maior vilão das histórias em quadrinho (SERAFINO, 2013), o Joker. Depois de quase oito décadas após sua criação, em 2019 o vilão recebe um filme longa-metragem criado para aprofundar na história pessoal e psicológica do palhaço, o que o diretor Todd Phillips se refere como um “estudo de personagem”.

A ideia do palhaço, uma figura caótica, subversiva e imprevisível reside nos primórdios da humanidade. Como relata Alice Viveiros de Castro, estudiosa da figura cômica ao redor do Brasil e do mundo, o primeiro palhaço deve ter surgido em alguma noite ao redor de uma fogueira, enquanto homens primitivos trocavam suas experiências diurnas, quando um deles se apropria das histórias com um toque de bobagem e de brincadeira, e ali descobre-se o prazer de rir (CASTRO, 2005, p 12). É uma figura tão primitiva quanto a sociedade como hoje conhecemos.

Carl G. Jung discorre a respeito dessas figuras cômicas como sendo o resultado de projeções inconscientes da sombra de nossa *psique*, um arquétipo. Ele se refere a esse fenômeno como *trickster* (*trick* relativo à truque, ou brincadeira). Isto é, “[...] um ser originário ‘cósmico’, de natureza divino-animal, por um lado, superior ao homem, graças à sua qualidade sobre-humana e, por outro, inferior a ele, devido à sua insensatez inconsciente” (JUNG, 200, p. 259).

Este símbolo cômico e livre de pudores se fez manifestado ao longo da história de diversas formas, desde nos artistas saltimbancos e personagens da *commedia dell'arte* italiana, como arlequim e pierrô, e até mesmo em manifestações religiosas. Jung levanta um relato sobre a analogia europeia do carnaval na Igreja Medieval, que trazia para o local sagrado a ideia de inversão da ordem hierárquica, um espaço em que a profanação se tornava motivo de riso. Também exemplifica a relação do *trickster* como importante manifestação sagrada descrevendo a *festum asinorum*, que era celebrada de forma inusitada, levando-se um burro ao altar, e ao final de versos, também como um burro, a igreja ecoava zurros (JUNG, 2000, p. 254).

De forma geral, é fácil encontrar personagens que agem como palhaços dentro de mitos, fábulas e folclores ao redor do mundo, o personagem é uma construção intrinsecamente humana. Ele pode variar dentro de seus símbolos, atitudes e representações, mas é sempre o personagem que caminha entre a dualidade, amoral, imprevisível e caótico. Um ser que age a partir de uma genialidade inocente. Apresentadas algumas das inúmeras exemplificações de como o *trickster* se apresenta, é fácil notar a aptidão dessa estrutura para que dela surjam personagens misteriosos, paradoxais e divertidos. A mitologia e a cultura pop estão fartamente recheadas de personagens que se apropriam desses trejeitos astutos. Porém, a grande maioria desses personagens, se estudados, não apresentam a totalidade da ideia do caos que traz esse símbolo. A “ideia” que é o *trickster*, é uma junção de todos esses personagens que compartilham de uma mesma forma de pensar e agir, mas que o faz de infinitas formas, de uma maneira politrópica, sempre se moldando ao que o ambiente proporciona (HYDE, 2017, p.80). O *trickster* portanto, seria o fio condutor de todas essas vidas mitológicas, uma essência, algo não palpável, o próprio substrato inconsciente que abarca este arquétipo. Por isso é tão difícil se ater a apenas uma definição de como é, e como age, o dito *trickster*.

As publicações que se ocupam do herói *trickster* representam notável diversidade conceitual e interpretativa, traduzindo de certo modo, a pluralidade dos personagens estudados. Neste caso, não se poderia apostar num elevado grau de consenso teórico, posto que o *trickster* se manifesta, invariavelmente, como um tipo ambíguo e contraditório. (QUEIROZ, 1987, P. 95)

Trapaceiro, embusteiro ou vigarista, são possíveis traduções do inglês para a palavra “*trickster*”, e usá-la para denominar essa figura simbólica é certo apenas em parte. É possível citar por exemplo a história de Hermes, que é o Deus grego responsável pelo roubo do gado de Apolo. Este ato revela a parte do caráter do personagem condizente com a tradução de *trickster*.

Porém, mais do que apenas um malandro que se utiliza dos truques para benefício próprio, há diversas histórias de personagens *tricksters* responsáveis por trazer comida, luz e inventando ferramentas que facilitam a vida dos humanos. O próprio Hermes sendo um exemplo disso. Após o roubo do gado, há uma passagem em que o Deus grego inventa a técnica das varetas de acender fogo (HYDE, 2017, p.80). Extrapolando por esses meios a ideia de um simples mentiroso, ele é um personagem cujos truques são a causa de uma consequência maior, que possibilita a vida na terra.

É um personagem ambíguo, que por meio de suas artimanhas arditosas, trabalha para um bem maior, sendo experimentado dos dois lados, divino e animal, não fazendo parte de nenhum deles. Um ser feito para explorar, para estar em constante movimento. Politrópico, como chama Hyde, cuja origem é a palavra *poútropon*, literalmente "o-que-toma-muitos-caminhos" (HYDE, 2017, p.80). Em paralelo a essa ideia podemos fazer uma comparação ao que desenvolve ainda Jodorowsky sobre o arcano "O Louco" do Tarot: "A frase chave do louco poderia ser 'Todos os caminhos são o meu caminho'" (JODOROWSKY, 2016, p. 139). O Coringa, nome do vilão que se origina da carta, é então um símbolo de desordem, paradoxos e astúcia. O arquétipo do *trickster* é o principal ponto de partida para o personagem.

3 O ENCONTRO COM DEUS

Quando se estudam personagens, sejam eles da cultura pop, folclóricos ou mitológicos, é necessário que se enxergue toda a sua história e seus caminhos de transformação. Personagens não são estáticos, suas histórias os levam para diferentes caminhos, e situações em que tomadas de decisões transformam completamente o ambiente externo e interno. Joseph Campbell em sua obra *O Herói de Mil Faces*, discorre a respeito do que pode ser considerada uma estrutura arquetípica básica para todas as histórias contadas em mitologias e folclores. Ele chama a estrutura de "Monomito".

O monomito seria a estrutura básica das histórias. É também conhecida como a "Jornada do Herói". O discurso do autor em relação a essa teoria, se desenvolve a partir da ideia de que todas as histórias estejam se referindo a um mesmo fenômeno humano e intrínseco: a evolução da consciência, a superação dos limites internos, um encontro com o divino dentro de si. "[...] o herói simboliza aquela divina imagem redentora e criadora, que se encontra escondida dentro de todos nós e apenas espera ser conhecida e transformada em vida" (CAMPBELL, 1997, p, 21).

Os dois - o herói e seu deus último, aquele que busca e aquele que é encontrado - são entendidos, por conseguinte, como a parte externa e a interna de um único mistério auto-refletido, mistério idêntico ao do mundo manifesto. A grande façanha do herói supremo é alcançar o conhecimento dessa unidade na multiplicidade e, em seguida, torná-la conhecida. (CAMPBELL, 1997, p, 21)

O autor defende que toda história é povoada pelas formas estruturais da jornada do herói, seja completa ou apenas em partes, e que todos os desafios, provas e perigos enfrentados, todos os personagens aliados ou inimigos, são em última instância, o próprio herói. Todas as histórias contam uma mesma história, o que as diferencia são os símbolos culturais e temporais que as ilustram.

As fábulas antigas dos personagens *tricksters* não escapam a essa ideia. Na obra “A astúcia cria o mundo”, Lewis Hyde traz diversos exemplos de *tricksters* em mitos ao redor do mundo, realizando suas partes na travessia da inconsciência para uma existência mais equilibrada. A superação da gula e do desejo sexual desenfreado são algumas das jornadas mais repetidas por *tricksters* na história. Sua relação com estes impulsos instintivos tem a ver com a ideia que Jung descreve do *trickster* como sendo inferior ao homem, por carregar uma mente animal. E a superação de suas próprias limitações internas carregam o *trickster* a novos patamares de existência, nos ciclos do *trickster* como herói também há a superação.

A mitologia, para Campbell, está recheada de simbologias, e não deveríamos interpretar literalmente as histórias e seus signos. Essas histórias servem como um apoio, para que seja possível identificarmos-nos com o herói e passemos por todas as provas sem precisar nos expor a um risco real. Na atualidade é quase certo dizer que as grandes mídias tomaram lugar das lendas passadas em tradição oral, e são essas narrativas midiáticas que agora contam os mitos modernos. E como mitos, se nos baseamos na obra de Campbell, seria correto dizer que a estrutura arquetípica do monomito ainda percorre as veias das nossas histórias.

Em 2019, interpretado por Joaquin Phoenix e pela primeira vez como personagem principal de um longa-metragem, o Coringa, vilão favorito da DC Comics, faz sua estreia em uma narrativa fílmica que não tem como foco principal o atrito entre herói e vilão. O filme se situa em um universo próprio e não tem conexão com nenhum outro filme da DC, podendo assim explorar o personagem de maneira única. A ideia de estudar as estruturas arquetípicas deste filme, vem da possibilidade de analisar tanto a construção de um interessante personagem *trickster* extremamente famoso na cultura popular, quanto uma narrativa em formato de Jornada do Herói que fez sucesso nos cinemas.

Por mais que o Coringa seja um vilão, e possa agir de maneira contrária ao que se espera de um herói, chamá-lo de “herói” neste trabalho, é uma escolha relacionada à própria neutralidade de uma narrativa simbólica. Como lembra Campbell o que disse Heráclito, “Aos olhos de Deus, tudo é normal e bom e justo... mas os homens consideram algumas coisas certas e outras erradas” (CAMPBELL, 1997, p.23). Para tanto, diferente de trabalhos que se valem do Coringa como um arquétipo do “monstro” ou a “sombra”, aqui ele tem parte como herói, por se tratar da história dele, e de como o personagem supera seus limites internos.

Para identificar dentro da narrativa a estrutura mitológica proposta por Campbell, este trabalho irá se apoiar na obra de Christopher Vogler “A Jornada do Escritor”, que também se utiliza da tese de Campbell, porém tem o intuito de ser um guia com aplicação prática, que pode ser utilizado por escritores e roteiristas para escrever histórias baseadas na jornada do herói. O guia de VOGLER(V) traz o tema do monomito explicado de maneira simplificada e, fazendo jus à obra original que explica o tema, V também recheia sua explicação com inúmeras histórias para ilustrar de maneira lúdica as etapas de uma história. A diferença maior é que as referências citadas por V são exemplos cinematográficos, fugindo das fábulas e contos folclóricos, mas assim afirmando que na atualidade, as grandes mídias de cinema, televisão e afins, se apropriaram dos contextos que os mitos sustentavam, e hoje a narrativa mitológica apenas mudou seus meios, porém continua praticamente a mesma.

A estrutura de história do monomito segue um padrão básico de 12 etapas, que podem ser resumidas da seguinte forma:

Os heróis são apresentados no mundo comum, onde recebem um chamado à aventura; Primeiro, ficam relutantes ou recusam o chamado mas num encontro com o Mentor são encorajados a fazer a travessia do primeiro limiar e entrar no mundo especial, onde encontram testes, aliados e inimigos; Na aproximação da caverna oculta, cruzam um segundo limiar, onde enfrentam a provação; ganham sua recompensa e são perseguidos no caminho de volta ao mundo comum; cruzam então o terceiro limiar, experimentam uma ressurreição e são transformados pela experiência; Chega então o momento do retorno com o elixir, a benção ou o tesouro que beneficia o mundo comum. (VOGLER, 2015, p. 35)

Há ainda dentro dessa estrutura narrativa mitológica, formas ou personagens arquetípicos, que têm funções específicas dentro de uma história. Exemplos de arquétipos comumente encontrados nas histórias podem ser o Herói, personagem que sofre grande transformação durante a trama; o Mentor, frequentemente sinalizado como um velho ou velha sábios que ajudam o herói na jornada fornecendo-o dons ou artefatos mágicos; Guardiões de

limiar, geralmente personagens vilanescos que apresentam uma dificuldade para o Herói; e até mesmo o que Vogler chama de pícaro, mais um nome para o que Jung chamou de *trickster*.

O arquétipo do pícaro incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo. (VOGLER, 2015, p. 67)

Como V explicita em sua obra, e se entendemos na obra de Jung quais papéis os arquétipos representam em nosso inconsciente, fica clara uma coisa: Arquétipos podem gerar personagens, porém um personagem complexo (complexo como a própria estrutura psicológica humana) não se faz somente de um arquétipo. Assim como em nossa vida assumimos diversos papéis, que exigem diferentes posturas, como “o estudante”, “o pai”, “o filho”, “o amante”, em qualquer história não seria diferente. Assim como “vilão” ou “sombra”, o Coringa poderia ser em um primeiro momento superficialmente colocado na posição fixa de pícaro, por se tratar de um palhaço e ser reconhecido como agente do caos, pregador de peças. Porém, como já foi esclarecido neste trabalho, o Coringa também cabe no papel de Herói, por se tratar de uma história em que ele é o personagem principal, sofrendo grandes transformações durante o decorrer da trama. Este artigo busca entender quais as relações arquetípicas se desdobram no filme, sendo estas tanto as estruturas da apresentação dos fatos, como as estruturas básicas de personagem, ajudando a delinear quais pontos apresentados na trama evidenciam o Coringa como herói, como *trickster* e como as interações com todos os personagens secundários ajudam a entender esses arquétipos no personagem principal.

A estrutura do monomito é separada em diversas etapas, porém como o próprio Campbell elucida, a ideia desta estrutura é extremamente maleável. Há histórias que se passam em apenas uma dessas etapas, há histórias que ocultam partes da jornada, assim como há também histórias que se mantêm fiéis à estrutura proposta. Neste trabalho, como já salientado anteriormente, será utilizada a estrutura simplificada de V na busca pela estrutura arquetípica, porém o destaque será a discussão ao redor dos pontos principais da história, que melhor ajudam a compreender a estrutura narrativa e construção de personagem. Para maior clareza durante a leitura, aqui se apresenta uma tabela relacionando as fases da jornada do herói proposta por Vogler, com as principais cenas que podem ser conectadas com estes momentos na história de nosso herói. Com este panorama geral, em seguida cada fase será esmiuçada de acordo com as teorias dos autores.

Etapa	Resumo	Cena(s)	Minutagem
Mundo Comum	Apresentação do personagem, seu mundo cotidiano e o tema da história.	<ul style="list-style-type: none"> • Arthur na agência de palhaços. • Seu encontro com a psiquiatra. • Arthur com sua mãe em casa. 	00:00- 01:20; 03:35- 07:35; 10:00- 15:14.
Chamado à Aventura	Evento que introduz o herói ao desafio.	<ul style="list-style-type: none"> • Arthur sofre o primeiro abuso por parte do grupo de garotos. Aí nasce seu sentimento de injustiça 	01:50- 03:30.
Recusa do Chamado	O herói tem dificuldade em embarcar na aventura.	<ul style="list-style-type: none"> • Randall oferece o objeto mágico para Arthur, que fica constrangido, dizendo que não poderia ter uma arma. 	16:35- 16:40.
Encontro com o Mentor	Um personagem mais experiente ou mais preparado oferece conselhos ou dons/objetos mágicos para o herói.	<ul style="list-style-type: none"> • Seu colega de trabalho Randall é quem veste a máscara de mentor, oferecendo para Arthur uma ferramenta de proteção. 	15:17- 16:55.
Travessia do Primeiro Limiar	O herói é catapultado para sua jornada por um evento catalisador.	<ul style="list-style-type: none"> • Arthur assassina os três garotos no metrô. 	29:20- 36:05.
Testes, Aliados e Inimigos	Série de desafios que preparam o herói para enfrentar sua provação maior.	<ul style="list-style-type: none"> • Cortes de financiamento do governo. Arthur fica sem os seus remédios. • Apresentação de <i>stand up</i>. • Arthur aparece no “Murray Franklin Show”. • Confronto com Thomas Wayne. • Convite para o programa. • Revelação do passado da mãe com os documentos do hospício. • Assassinato da mãe. 	40:00- 42:07; 42:07- 45:08; 59:05- 1:00:53; 1:02:12- 1:07:05; 1:08:18- 1:09:29; 1:11:00- 1:15:30; 1:19:45- 1:22:00.
Aproximação da Caverna Secreta	O herói se aproxima de cumprir seu objetivo. Está dentro do quartel general de seu inimigo.	<ul style="list-style-type: none"> • Preparação para o programa. • Assassinato do Randall • Perseguição com policiais. 	1:22:10- 1:25:40; 1:26:00- 1:29:00; 1:31:00- 1:34:43.
A Provação	O herói tem sua última grande batalha, frente a frente com seu nêmesis.	<ul style="list-style-type: none"> • Conversa com Murray e participação no Programa. 	1:34:55- 1:44:00.
A Recompensa	O herói apanha a espada e se satisfaz conquistando o prêmio.	<ul style="list-style-type: none"> • Assassinato do Murray (superação da conexão paterna). 	1:44:00- 1:46:28.
O Caminho de Volta	O herói passa pelos desafios finais antes de voltar ao mundo comum.	<ul style="list-style-type: none"> • Coringa é levado pela cidade por uma viatura admirando o caos provocado. 	1:46:30- 1:47:40
A	O herói enfrenta a	<ul style="list-style-type: none"> • Um acidente com a viatura 	1:47:40- 1:52:22

Ressurreição	morte uma última vez antes de voltar para casa, mostrando o que aprendeu na aventura.	apresenta a possibilidade do fim da vida do herói. Mas ele levanta orgulhoso, criando um sorriso de sangue no rosto	
O Retorno com o Elixir	O herói volta ao mundo comum transformado, com um novo conhecimento.	<ul style="list-style-type: none"> No hospício, Arthur ri, enquanto uma psiquiatra o questiona sobre a graça. Ele diz que ela não entenderia. 	1:52:27- 1:55:22

4 A JORNADA

A obra de Campbell se alonga dentro de vários desdobramentos possíveis para histórias, porém o próprio autor reconhece que há um fator universal dentro das variações. “A aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear [...]: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (CAMPBELL, 1997, p.19). Sabendo disso, Vogler utilizou-se da teoria de Campbell como base para criar uma estrutura mais simples que também pode ser observada nas histórias transmitidas pelo homem. É com base na estrutura de Vogler que esta parte do trabalho se aprofunda no filme, tentando entender a construção dos personagens, da narrativa, e seus pontos-chave.

4.1 MUNDO COMUM

É preciso que antes de apresentar um herói em suas aventuras fantásticas, ele seja apresentado em seu mundo cotidiano. E é a partir dos problemas apresentados aí, que o personagem começa a caminhar em direção de seus maiores obstáculos. Neste primeiro momento é onde a identificação com a plateia é construída e as maiores características do personagem são expostas. Uma das cenas mais importantes em um filme, é a entrada do personagem principal. Nesta cena, o conjunto de características mais importantes são delineados (VOGLER, 2015, p. 73).

“Joker” aproveita a cena inicial para expor rapidamente a situação geral da comunidade pela voz de um narrador de rádio. É descrita uma greve na cidade, os trabalhadores não estão recolhendo o lixo, então o crescente caos e outras consequências lentamente se agravam. Logo nos primeiros segundos, somos apresentados também à situação geral do herói. É Arthur Fleck, no camarim da agência de palhaços em que trabalha, preparando sua maquiagem no espelho. Uma das primeiras ações do personagem depois de se maquiar, é puxar os lábios com seus dedos tentando forçar um sorriso, enquanto uma lágrima cai sobre seu rosto. Nestes primeiros minutos é apresentado o paradoxo principal do personagem, uma ideia clássica, o palhaço que não consegue sorrir.

Aí há importantes detalhes a serem analisados. Um dos pontos interessantes, é a construção da relação entre o personagem e sua posição de palhaço. Em outras obras a origem do Coringa como palhaço é muito abstrata, como por exemplo na história em quadrinhos “A Piada Mortal”. Escrita por Alan Moore, a narrativa constrói uma das muitas possíveis origens do Coringa. Nessa específica história ela é consequência de um acidente. Um jovem comum cai em uma piscina de ácido e sai dali com o rosto deformado, e adquire uma personalidade insana (MOORE, BOLLAND, 2011, p. 38-39). Sua ligação com a figura do palhaço nesta história é puramente estética, e por conta de sua insanidade desencadeada pelo acidente, comete atos que podem ser ligados à figura do trickster. No longa-metragem, o personagem já trabalha como palhaço desde o início e tem afinidade com essa linguagem. O arquétipo do trickster se encontra ali desde o começo.

Outro detalhe escolhido pelo diretor para trabalhar a figura do pícaro que se constrói sobre o personagem, é a sua risada. A obra constrói um herói que carrega severas doenças psicológicas não especificadas, mas entre elas, há uma condição muito bem delineada: o personagem tem crises de epilepsia gelástica. Quando Arthur Fleck se depara com uma situação estressante e desconfortável, a reação desencadeada é uma crise de riso agonizante. No filme as situações em que a risada toma conta de Arthur causam muito sofrimento e desconforto ao personagem. Aí há mais um paradoxo, pois a risada, símbolo de alegria e felicidade, para ele é sinônimo de dor. A relação de Arthur com o riso não gira somente em torno de sua condição psiquiátrica. Há no filme “duas risadas” do personagem: uma delas é a que causa dor, a outra é uma risada forçada conscientemente, que ocorre quando Arthur reconhece que há algum conteúdo cômico sendo transmitido. Mas mesmo que o palhaço e aspirante a comediante consiga reconhecer alguns momentos de humor e rir deles (forçosamente), o filme também desenvolve a inabilidade do personagem para entender o humor. A cena que mais destaca essa falta de sensibilidade do personagem mostra Arthur assistindo um show de comédia, estudando para seu ofício cômico. Ali há momentos em que mesmo sem uma piada, Arthur força o riso, na tentativa de “parecer um bom público”.

O filme também aproveita a fase do Mundo Comum para apresentar o tema do filme. No escritório com sua psiquiatra, Arthur pergunta: “É impressão minha, ou o mundo está ficando mais louco?”. Aí há escondido o discurso do caos se instalando na cidade, somado à greve e as subsequentes manifestações populares. Tudo isso funcionando como um paralelo à própria condição mental do personagem. A sociedade e o personagem são “duplos”, são reflexos. No Mundo Comum do personagem, é também apresentada a situação em que ele vive. Arthur mora em um prédio antigo junto com sua mãe, Penny Fleck, uma senhora de idade. Sua

relação paternal também é explorada na primeira parte do filme, quando somos introduzidos a uma fantasia de Arthur com um apresentador de televisão, o Murray Franklin, interpretado por Robert De Niro. Nesta interação fantasiada, o tema da paternidade ausente conecta os dois personagens, e ali vemos a transferência da figura paterna inexistente na vida de Arthur, para o apresentador. A relação de pai e filho é um tema muito discutido por Jung em seus trabalhos. Em seu trabalho, Campbell também aceita a relação da busca pela aceitação e superação da figura do pai como estrutura amplamente presente em mitologias ao redor do globo terrestre (CAMPBELL, 1997, p.71).

4.2 CHAMADO À AVENTURA E ENCONTRO COM O MENTOR

O Chamado à Aventura pode ser chamado de vários nomes: incitamento, acidente iniciatório, catalisador, gatilho, etc. Mas a motivação deste evento é sempre a mesma. É uma construção feita após ou durante a apresentação do personagem principal, que funciona como um estopim para que as coisas mudem. Muitas vezes quem chega nesta parte é um Arauto da mudança. Um personagem ambíguo e misterioso que não se sabe se é bondoso ou não, mas que chacoalha as estruturas da história para que algo novo comece, um mensageiro que levanta a bandeira do medo e da dúvida, questionando a competência do herói para participar do jogo (VOGLER, 2015, p. 91).

O chamado à aventura, a primeira crise com a qual somos confrontados ao lado do herói, acontece no início do filme. Na leitura escolhida aqui, ele vem através de um grupo de arautos da mudança. Logo em uma das primeiras cenas do filme, Arthur é vítima de abuso por um grupo de garotos adolescentes. Quando é deixado de lado pelos agressores, a cena é extremamente simbólica: com o palhaço no chão, deitado em posição fetal enquanto sofre, a assinatura do filme cobre a tela. Essa sequência pode ser lida como o momento em que nasce o ideal, a missão do Coringa. Violentado injustamente, nosso herói quer entender o motivo de tanta raiva, e o porquê de as pessoas estarem se tornando tão insensíveis. Seu objetivo, que começa aí a tomar forma, é a busca pela justiça.

De forma geral o Encontro com o Mentor é um momento de preparação do herói para cumprir a missão. O mentor geralmente é representado com um personagem mais experiente, que pode oferecer proteção, orientação, experimentação, treinamento e fornecimento de dons ou objetos mágicos (VOGLER, 2015, p.94).

O Encontro com o Mentor neste filme é ambíguo, fazendo jus à uma narrativa que se debruça sobre um trickster. Em Coringa, o personagem que por um momento veste a máscara de Mentor para Arthur, é seu colega de trabalho Randall. Sabendo da violência sofrida por

Arthur na rua, seu Mentor diz que é necessário que ele se cuide, caso contrário as coisas podem piorar, e o “objeto mágico” oferecido para o herói, é um revólver. De imediato o herói fica desconfortável (Este diálogo pode ser interpretado como uma passagem rápida apresentando mais uma das etapas do monomito: a Recusa ao Chamado, que não é elaborada mais à fundo, dando a entender que o herói está disposto a se comprometer com sua missão). Porém Randall diz que ele pode ficar com a arma e pagar por ela depois. Este objeto especial será responsável por guiá-lo na travessia até a transformação em Coringa.

Em sua casa, durante a noite, Arthur começa a dançar segurando o revólver. Esta pode ser interpretada como uma das primeiras manifestações do Coringa. Para ressaltar a importância que os momentos de dança e música representam para o desenvolvimento do personagem na história, podemos nos apoiar nas palavras de Joaquin Phoenix, que em entrevista descreveu Arthur Fleck como uma pessoa que “tem a música dentro dele” (FINOS, Arianna, 2019). No longa, os momentos em que o personagem dança são de forma geral, os momentos em que ele se sente mais confortável, e não por acaso, momentos relacionados à chegada do Coringa para a superfície de Arthur Fleck. Por isso a primeira dança com a arma é um ótimo exemplo de que a posse do objeto mágico, mesmo que sem uma utilização ativa, já traz uma sensação maior de controle e poder ao herói, conferindo a ele maior capacidade de cumprir com seus objetivos.

4.3 TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

Não é natural que após o treinamento com o Mentor, o herói saia em disparada para a aventura. Por vezes o herói necessita ser catapultado à história, e um evento trágico muda o curso das coisas, comumente chamado de ponto de virada. Para que se realize a travessia do primeiro limiar, Arthur precisa sair de seu mundo comum, e isso não acontece por vontade própria do personagem, como já descrito, grande parte dos acontecimentos são desdobrados com a ajuda do objeto mágico.

Enquanto trabalha com crianças em um hospital, o palhaço canta e dança pela sala. Mas um passo em falso faz sua arma cair pela calça e ser exposta para todos. A consequência disso é vista logo em seguida: o palhaço é demitido. Aqui seu objeto mágico mostra mais uma vez sua importância, pois se o herói não quer ouvir seu chamado, as forças divinas trabalharão as circunstâncias da maneira necessária para que direcionem o herói para seu caminho de superação. A próxima cena do filme deixa isso mais explícito.

Voltando para casa em um metrô, maquiado e com um semblante derrotado, Arthur presencia uma cena de assédio. A situação o deixa desconfortável, desencadeando mais uma

de suas crises de riso. A crise chama a atenção dos três abusadores, que voltam sua atenção para Arthur, deixando a garota livre para fugir. Depois de muitas piadas e chateações, começam os abusos físicos, chegando ao ápice quando começam a chutá-lo no chão (uma cena muito semelhante à primeira violência sofrida pelo palhaço no filme, que evoca a sede de justiça em Arthur). A diferença é que agora Arthur sabe de sua missão, e carrega consigo sua arma. Depois de alguns segundos apanhando, os tiros são efetuados por Arthur (que agora carrega cada vez mais aspectos do Coringa), matando dois dos agressores imediatamente, e correndo atrás do terceiro que havia sobrevivido, para enfim cumprir sua primeira parte na missão de busca por justiça. Logo depois desta primeira catarse, há mais uma cena de dança. Fechado em um banheiro público, o Coringa desfruta da liberdade interna que abraçar sua missão o trouxe.

Pode-se estabelecer que a cena em que Arthur aceita sua missão em busca de justiça, atirando nos três jovens agressores, tem a função narrativa de ser a Travessia do Primeiro Limiar, que é o momento em que o herói decide agir e entrar em seu mundo especial, se comprometendo completamente com a missão. Depois disso, a etapa que se segue é chamada de “Testes, Aliados e Inimigos”.

4.4 TESTES, ALIADOS E INIMIGOS

Após a travessia do limiar, o herói começa a passar por uma série de provas e desafios, preparando-o para as provações maiores que virão pela frente. A função narrativa desta passagem na jornada é submeter o herói a diversos testes, para que ele esteja pronto quando for atrás da provação final. Neste momento o herói pode unir uma equipe, enfrentar inimigos e passar por desafios, mas não maiores que a provação final (VOGLER, 2015, p.107). Em Coringa, esta etapa da jornada é a que toma mais tempo do herói na tela. Após aceitar sua missão, o palhaço é confrontado com diversas situações que cada vez mais estabelecem dentro de si sua personalidade anárquica. Cada vez mais o Coringa toma conta de Arthur. Nesta etapa são apresentados os cortes nos financiamentos do governo, deixando Arthur sem os encontros com a psiquiatra, que também fornecia as receitas para seus remédios. Sem os remédios, que o anestesiavam, Arthur se sente mais “ele mesmo”, se aproximando cada vez mais do Coringa. É também nesta etapa que o herói se arrisca na tentativa de virar um comediante de *stand up*. No palco de um pequeno bar, Arthur começa sua apresentação, mas o nervosismo que a situação provoca, desencadeia mais um de seus desafortunados ataques de riso. A imagem que temos é de um comediante, que supostamente deveria fazer o público rir, irrompendo em risadas sofridas, deixando o público confuso e desconfortável.

Um dos arcos psicológicos atravessado por Arthur nesta fase da jornada, é sua relação paternal. O principal motor para essa busca do personagem é a leitura de uma carta escrita por sua mãe, que apresenta a informação de que Thomas Wayne, empresário rico e candidato a prefeito, seria seu pai. Se deparar com essa informação, traz vários desdobramentos à história.

O clima caótico da cidade, apresentado no começo pela greve de lixo, começa a alavancar cada vez mais o descontentamento social. Os assassinatos realizados por Arthur no metrô são um dos principais motivos para isso. Nos jornais é exposto que os mais desafortunados da cidade estão tomando o lado do assassino, descrito por alguma testemunha como um homem vestindo uma máscara de palhaço. Depois de uma fala de Thomas Wayne em entrevista, se referindo àqueles que “não fizeram nada de suas vidas” como palhaços, a máscara de palhaço vira um símbolo social de luta, e os protestos começam a se tornar massivos.

Aproveitando-se desses protestos, Arthur vê a possibilidade de confrontar seu suposto pai. O plano acaba bem sucedido, mas a discussão aqui é embaraçada. Ao falar sobre sua mãe, Thomas Wayne diz que Penny não passa de uma pessoa com problemas mentais, que foi internada, e ainda revela que Arthur teria sido adotado no período em que a mãe trabalhava para a família de Thomas. O encontro termina de forma trágica, com Arthur levando um soco e perdendo mais uma vez uma identificação paterna.

Na televisão, no programa “Murray Franklin Show” (cujo apresentador, como é mostrado no início do filme, também representa de alguma forma uma figura paterna para Arthur) é apresentada uma gravação da apresentação de *stand up* de Arthur, com o único intuito de fazer humor inferiorizando-o. Este é o primeiro momento em que o personagem é chamado de *Joker*, que em tradução livre para o português pode significar palhaço, brincalhão ou mesmo apenas coringa. Este momento trágico, mais tarde revela ser uma oportunidade para que o herói continue os passos de sua missão, quando depois de alguns dias ele recebe uma ligação o chamando para ser um convidado do programa. Ali ele percebe a oportunidade de, mais uma vez, confrontar-se com sua relação paternal em busca de alguma redenção.

Quando esta oportunidade é apresentada, Arthur sente um ímpeto para buscar a verdade em relação à mãe. Indo até o hospital onde ela havia sido internada, Arthur consegue que um funcionário apresente os documentos de sua mãe. O mesmo confirma que sua mãe sofria de delírios psicóticos e transtorno de personalidade narcisista e foi condenada por arriscar o bem-estar do próprio filho. Depois de roubar os papéis, Arthur descobre: sua mãe não só sofria de delírios, como ali há um pedido oficial de adoção, sustentando a fala de Thomas Wayne. Mais ainda, Arthur fora abusado pelo namorado da mãe quando criança, sendo

encontrado em um radiador com severas contusões pelo corpo, e uma lesão grave na cabeça. Em uma dramatização assistida (possivelmente imaginada) por Arthur, sua mãe mais jovem conta sobre o filho: “eu nunca o ouvi chorar, ele sempre foi tão feliz”, fazendo aí uma alusão ao apelido “feliz” que a mãe usa para o filho adotivo. A cena também revela uma possível origem para inúmeras das doenças de Arthur, mas principalmente o papel que a condição de suas crises de riso incontrolláveis teve em sua formação, mascarando os momentos em que sofria, o que sua mãe delirante acreditava serem momentos de felicidade.

Confrontado com suas dolorosas verdades, Arthur entende que está sozinho no mundo, e antes de superar a imagem paterna no programa, agora entende que precisa superar sua mãe. Em uma cena tensa, ele visita a mãe adotiva que está em um leito do hospital, ali ele sufoca-a com um travesseiro. É muito provável que, pela superação da imagem materna, o personagem tenha atravessado mais uma parte de sua jornada, e agora se prepara para a Aproximação da Caverna Oculta.

4.5 APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA, PROVAÇÃO E RECOMPENSA

A Aproximação da Caverna Oculta, é geralmente quando o personagem se prepara para enfrentar a provação maior na aventura. Este é o último momento antes de chegar ao centro do mundo especial, é também o último momento em que o personagem pode relaxar, fumar um último cigarro ou dar uma última gargalhada antes de mergulhar no desafio (VOGLER, 2015, p.111). Aqui a leitura feita, é a de que o objetivo máximo é a busca por justiça, agora também relacionada com sua aparição no programa do Murray.

Arthur se prepara para ir ao programa, ensaiando o que faria e falaria lá. Neste momento percebemos suas intenções de cometer suicídio ao vivo no programa de televisão. Nessa preparação também há a personificação estética do Coringa, quando Arthur pinta seu cabelo de verde enquanto, mais uma vez, dança. Preparando a maquiagem, o herói recebe a visita de dois de seus colegas de trabalho, sendo um deles Randall, que agiu no começo do filme como Mentor, mas agora só está preocupado com a versão dos fatos que Arthur vai contar à polícia. Vendo-se diante do colega que o entregou a arma responsável por iniciar sua série de transformações, o Coringa sente que ali é mais um momento de superação, a superação de seu Mestre ou Mentor, e na frente de seu outro antigo colega, assassina Randall, encerrando mais um dos ciclos dessa jornada.

Saindo de casa para ir ao programa, uma cena icônica é a descida na escada. Escada essa que foi apresentada em momentos anteriores, quando Arthur a subia, sendo um símbolo para o sacrifício que o personagem passava, sendo obrigado a subi-la todos os dias. Agora,

como Coringa, o personagem desce a escada, e dança enquanto o faz, revelando que nesse momento, o personagem se sente melhor do que os momentos anteriores da vida de Arthur. Há nessa sequência a última provação antes de chegar à Caverna Oculta e enfrentar seu objetivo principal, com uma perseguição entre o Coringa e dois policiais. Em dado momento o Coringa chega no metrô, e a cena é emblemática. Neste dia há uma grande manifestação política prestes a acontecer. Dentro de um metrô lotado há centenas de pessoas maquiadas e mascaradas de palhaço, os policiais têm dificuldade para achar Arthur, e acabam provocando uma rebelião. Os policiais são agredidos pelos manifestantes enquanto Coringa sai dançando, percebendo cada vez mais seu poder. Depois disso, a câmera mostra o palhaço andando confiante em direção à câmera, enquanto inúmeros outros policiais correm para o lado oposto, em vista de abrandar a multidão. Esta escolha cinematográfica específica, é uma ótima maneira de mostrar a filosofia do *trickster*, que caminha contra as normas, enquanto os agentes da lei se dirigem ao problema causado pelo próprio pícaro, que deixou de ser um indivíduo para se tornar um símbolo social de luta, adotado pelos manifestantes.

O momento da Provação chega. O momento em que o herói está no ambiente mais profundo da Caverna Oculta, enfrentando o maior e mais temido adversário, em vias de presenciar a morte (VOGLER, 2015, p.121). Neste filme, o quartel-general do adversário do herói é o estúdio de TV. Já no palco do programa, é introduzido ao público como Coringa (como o próprio herói havia desejado, em conversa rápida com Murray), e chega o momento da Provação. A cena parece ser embaraçosa para quem assiste, mas diferente de quando no palco, em seu *stand up*, aqui o herói está tranquilo, conversa e age sem ter um ataque de risos. A ideia ali era zombar do palhaço para que ele se tornasse entretenimento. Porém, diferente do que esperavam, o Coringa começa a dirigir a conversa para outros caminhos. Há a confissão dos assassinatos, seguida pela descrença do apresentador que continua a conversa, tentando entender as razões do palhaço. A partir daí começa um discurso sobre agressividade, falta de empatia e Arthur diz que as pessoas, incluindo Murray, são horríveis.

Um dos aspectos mais importantes na etapa da recompensa é que se consiga o que se veio procurar. O triunfo pode ser enganador, mas neste momento o herói saboreia o prazer de cumprir seu objetivo. O herói agarra sua espada da vitória e reclama sua recompensa (VOGLER, 2015, p. 136). Depois de seu discurso, há uma “piada” final do Coringa: “O que acontece quando você cruza com um solitário doente mental, com uma sociedade que o abandona e o trata como lixo? Você recebe o que merece!” e ao final de sua piada, o momento da Recompensa da jornada, o “apanhar a espada”. Ao invés do suicídio que a trama tentou nos fazer acreditar que seria o final do herói, com seu objeto mágico, Coringa

atira no apresentador, assassinando-o ao vivo e trazendo caos ao estúdio. Aí pode-se fazer uma leitura da superação da imagem paterna, deixando o herói sobre seus próprios pés.

4.6 CAMINHO DE VOLTA, RESSURREIÇÃO E RETORNO COM O ELIXIR

Depois de celebrar sua recompensa no mundo fantástico dos desafios, é necessário voltar ao mundo comum. Alguns heróis ficam no mundo mágico, outros voltam para o local de início, enquanto outros vão para locais totalmente novos. (VOGLER, 2015, p.145).

Coringa é levado em um carro de polícia pela cidade, enquanto admira todo o caos que seus atos desencadearam. Carros em chamas, lojas sendo roubadas, uma rebelião generalizada, deixando o herói extremamente orgulhoso. Agora, para que a história fique completa, é necessário que após a maior crise da história, cheguemos ao clímax, o último encontro com a morte por parte do herói. Nesse ambiente hostil provocado pelo próprio Coringa de forma direta e indireta, um acidente de carro acontece com a viatura que leva o palhaço, trazendo a atenção de manifestantes, que o reconhecem e o tiram de lá, colocando-o no capô do carro. Aqui pode-se fazer uma leitura de mais uma passagem rápida da jornada do herói, a etapa da Ressurreição, o clímax. Um momento em que o herói parece ter abandonado a vida, porém ele derrota a morte, se reerguendo. Levantando, ferido e sangrando, o herói olha ao redor, realizando que aquelas pessoas o veneram. Ele é o herói delas, o símbolo de suas lutas. Aí também o Coringa cria um sorriso de sangue, trazendo um último paradoxo para seu riso, que é criado a partir de suas feridas. A ressurreição é o momento em que o personagem mostra o que aprendeu com sua jornada (VOGLER, 2015, p.161).

Tendo passado pelas provações e sobrevivendo, agora o herói sabe que nada será como antes, prosseguindo como se estivessem começando uma vida nova. Na cena final, Coringa está em um sanatório conversando com outra psiquiatra. O personagem ri, e quando questionado sobre o motivo da risada, responde: “Você não entenderia”. Aqui, se utilizarmos mais uma vez as palavras do diretor para explicar algo que não é explícito dentro da cena, Todd Phillips discorre que a única risada sincera do personagem é a da última cena (ARNOLDI, 2020). Sobre a última etapa da Jornada do Herói, o Retorno com o Elixir, Vogler discorre: “Algumas vezes, o Elixir é o tesouro conquistado na busca, mas pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele. Outras vezes, o Elixir é apenas uma volta para casa, com uma boa história para contar” (VOGLER, 2015, p. 35).

Uma leitura possível do Retorno com o Elixir para a jornada de Coringa, seria de que seu Elixir foi “aprender a rir”. Como o próprio Coringa discursa no programa de TV: “humor

é subjetivo”. Para tanto, sua jornada o levou a um lugar mental onde o herói se sente realizado por ser quem é, sem medo de julgamentos alheios. Outro dos temas abordados pelo herói é a sensação de não existir e não ser notado, que agora, depois da revolução, não existe mais. O Elixir do Coringa é aprender a aceitar sua existência solitária no mundo e aprender a rir disso.

5 ELABORAÇÕES CONCLUSIVAS

Este artigo começou quando a primeira história humana foi contada. Desde então, inúmeros folclore, mitologias e histórias foram desenvolvidas por seres-humanos como nós. Tendo como base um dos pontos de partida deste estudo, que se debruçou sobre as estruturas arquetípicas milenares das histórias, mas principalmente a partir da teoria de Joseph Campbell, é possível entender o que todas essas histórias têm em comum. Todas têm um personagem principal, um herói que parte em aventuras, para trazer o fim do sofrimento em seu mundo. Todas são a mesma história. São as nossas histórias, as várias histórias que se passam em uma vida, e a história de uma vida. Somos nós o herói. Somos nós o vilão.

Esta estrutura, que dentro de suas próprias infinitas diversificações não muda praticamente nada há séculos, pode nos proporcionar uma interessante conclusão a respeito de nós próprios, tanto como indivíduos quanto comunidade. Todos os mitos passados de geração em geração e documentados nas obras de Campbell, serviam ao propósito de manter o conhecimento em circulação. Como as sociedades antigas não possuíam escrita, esse sistema operava pela fala. Depois de muito tempo, com tantas histórias sendo contadas praticamente do mesmo jeito, é possível tramar que a psique humana tenha se moldado a esse padrão de histórias. Também é possível se questionar se nossa estrutura psíquica sempre esteve moldada desta maneira e é só por isso que as histórias são contadas assim. Boatos à parte, é factível que hoje a esmagadora maioria de todo o conteúdo que contém narrativa, independente da mídia, se utiliza das bases descritas por Campbell, já é natural.

Em Coringa, uma das obras mais aclamadas de 2019, que trouxe o prêmio da academia de melhor atuação para Joaquin Phoenix, não é diferente. O apelo maior à obra, se dá pela própria utilização de um dos personagens mais conhecidos da cultura pop. E sendo a origem do personagem sempre um mistério, é possível criar algo totalmente do zero, o que cria curiosidade por parte do público, que não sabe o que esperar. Mesmo partindo da base simples do monomito, a história cria conexões e interações inteligentes, que acabaram alavancando o sucesso do longa. Colocar Arthur como um “já palhaço”, que também já tem problemas psiquiátricos graves (incluindo sua oportuna risada), é um jogo de símbolos diferente do que foi

feito antes, sendo abraçado pelo público. A maior crise do filme também não se afasta das teorias de Campbell, ou mesmo de Jung, dado que a maior parte dos acontecimentos são gerados pela falta paterna, ou relação maternal em crise. Sua recompensa, no fim das contas, é se tornar livre de pai e mãe, um indivíduo só. Ao matar símbolos que o personagem relacionava como as figuras paterna e materna, ele se integraliza, se coloca como superior à necessidade de seus “criadores”, é uma superação, agora o Coringa se encontra como um indivíduo único, não mais preso em ideias psicológicas passadas.

Tendo consciência da importância das teorias de Campbell para a estruturação e criação de histórias, fica clara também a importância deste estudo. Destrinchar uma obra bem-sucedida, e encontrar resquícios antropológicos milenares é no mínimo interessante, mas também animador quando se contempla o mar de possibilidades de histórias distintas dentro de uma mesma estrutura. Se todas as histórias são uma só, e se dentro disso é possível variar-se os temas, símbolos, espaços e muito mais, quantas histórias ainda podem ser escritas? Ter uma base de como a jornada do herói funciona de forma prática, pode ajudar todos aqueles que trabalham com histórias a entender como encaixar uma forma tão delineada em seu projeto. A publicidade pode se apoiar nessas bases arquetípicas para que suas criações narrativas (não só, mas principalmente as audiovisuais) tenham mais sucesso ao se conectar com a audiência, dado o fato de que essa estrutura milenar é facilmente identificada e aceita pelos humanos há milênios. Mostrar que as estruturas, por mais que bem delineadas, podem ser flexíveis e maleáveis até onde a imaginação possa ir, é uma forma de expandir horizontes em relação a algo tão comentado, podendo ser a semente de novas histórias por vir. Conclui-se então que as histórias carregam estruturas simbólicas mais antigas que a própria escrita, resquícios de milhares de anos de civilização, e poder conhecer e analisar essas estruturas pode ajudar não só transformar qualquer história simples em um épico, mas também ajudar a entender a condição humana mais a fundo.

REFERÊNCIAS

ARNOLDI, Alice. **Diretor de ‘Coringa’ revela a única risada verdadeira do personagem.** Claudia, 2020. Disponível em <<https://claudia.abril.com.br/cultura/diretor-de-coringa-revela-a-unica-risada-verdadeira-do-personagem/>>. Acesso em: 2 de Junho de 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** 3. ed. [S.l.]: Cultrix/Pensamento, 1997.

CASTRO, A. V. D. **O Elogio da Bobagem:** Palhaços no Brasil e no mundo. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005.

Coringa - Anatomia de Cena (legendado). [S. l.: s. n.], 2019. 1 vídeo (3 min). Publicado pelo canal: TrailersBR. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9Rwz-QJqdvS>>. Acesso em: 2 de Junho de 2021.

FINOS, Arianna. **'Joker', Joaquin Phoenix: "Il mio Arthur ha la musica dentro"**. LA REPUBBLICA. 4 de outubro de 2019. Disponível em: <https://video.repubblica.it/spettacoli-e-cultura/joker-joaquin-phoenix-il-mio-arthur-ha-la-musica-dentro/345068/345651>. Acesso em: 5 jun. 2021.

GLOBO, O **'Coringa' chega a US\$ 1 bilhão de bilheteria e bate recorde.** 17/11/2019 <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/coringa-chega-us-1-bilhao-de-bilheteria-bate-recorde-24085622#:~:text='Coringa'%20chega%20a%20US%24,bate%20recorde%20%2D%20Jornal%20O%20Globo>>

HYDE, Lewis. **A Astúcia cria o mundo: Trickster: trapaça, mito e arte.** 1. ed. Rio de Janeiro: civilização brasileira, 2017.

JODOROWSKY, Alejandro; COSTA, Marianne. **O Caminho do Tarot.** 1. ed. São Paulo: Editora Campos, 2016.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.** 2. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2000.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: A piada mortal.** 1. ed. Barueri, SP: Panini Brasil, 2011. p. 38-39.

QUEIROZ, R. D. S. **O herói-trapaceiro: Reflexões sobre a figura do trickster.** Tempo Social, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 93, jan./1991.

SERAFINO, Jason. **The 25 Greatest Comic Book Villains of All Time.** Complex, 2013. Disponível em: <<https://www.complex.com/pop-culture/2013/09/greatest-comic-book-villains/the-joker>>. Acesso em: 2 de Junho de 2021.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica.** 2. ed. [S.l.]: Papyrus Editora, 2002.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas míticas para escritores.** 1. ed. [S.l.]: Editora Aleph, 2015.