

Joker: uma encenação da dimensão poético-cognitiva da vida humana

Joker: a scene of the poetic-cognitive dimension of human life

Sabrina Gabriela Vicentini *
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC Minas

Sandra Maria S. Cavalcante *
Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC Minas

194

RESUMO: Este artigo estrutura-se com base em princípios gerais da Poética Cognitiva, para refletir sobre habilidades cognitivas humanas básicas, tais como a memória e a imaginação, implicadas no processo de produção de sentido desencadeado pelo filme *Joker* (2019). O artigo visa descrever processos cognitivos implicados na construção do *self* da personagem protagonista, explicitando aspectos como a (inter)subjetividade e a empatia, ambos em termos de um estado mental que pressupõe o outro na experiência cognitivo-discursiva encenada. A análise é orientada por princípios teóricos e metodológicos da Teoria da Integração Conceptual, *blending*, mais precisamente aqueles implicados na construção cognitiva da “ideia do eu e da ideia do outro”. Alguns dos resultados apresentados com o estudo permitem refletir sobre a tese de que as narrativas possuem uma função cognitiva específica, que é oferecer ao leitor/espectador modelos de ação e de percepção sensível, crítica e imaginativa do mundo.

PALAVRAS-CHAVE: Poética Cognitiva. Experiência Estética. Construção do *Self*. Empatia. Filme *Joker*.

* Doutoranda em Linguística e Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) e bolsista CAPES 1.

* Doutora em Linguística pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

ABSTRACT: Based on central tenets of Cognitive Poetics, this paper provides some reflections on basic cognitive operations, such as memory and imagination, involved in the meaning making processes triggered by the film “Joker” (2019). The article aims to describe the cognitive processes involved in the construction of the Self of the protagonist character, by showing such aspects as (inter)subjectivity and empathy, in terms of a mental state that presupposes the Other in cognitive-discourse experience. The analysis is guided by theoretical and methodological principles of Conceptual Integration Theory (blending), more precisely those related to the cognitive construction of the “idea of the Self and the Other”. Some of the results presented with the study allow for reflecting on the thesis that narratives have a specific cognitive function, which is to provide readers/viewers with models of human action and sensitive, creative and imaginative perception of the world.

KEYWORDS: Cognitive Poetics. Aesthetic Experience. Construction of the Self. Empathy. The “Joker” film.

Introdução

O presente estudo tem por objetivo refletir sobre habilidades cognitivas básicas, como memória e imaginação, implicadas no processo de produção de sentido que, como espectadores, vivenciamos na experiência com a linguagem cinematográfica. Neste trabalho, optamos, particularmente, por uma análise da experiência estética desencadeada pelo filme *Joker*¹ (2019). À vista disso, buscamos refletir sobre o processo de construção de sentido como emergência da cognição humana, compreendida, evolutivamente, nas dimensões filogenética, ontogenética e sociocultural (TOMASELLO, 2003).

Assumindo que a linguagem cinematográfica é constitutivamente multimodal, já que podemos definir o filme como uma experiência estética, de natureza audiovisual, que permite observar diferentes fenômenos e operações cognitivas. Isto é, se o filme, um dos modos de expressão artística mais reconhecidos do último século a assumir função de entretenimento, for

¹ Filme estadunidense de 2019, dirigido por Todd Phillips, que também coescreveu o roteiro com Scott Silver. No Brasil, é traduzido como “Coringa”, mas optamos por deixar com o nome no original.

encarado como uma experiência (inter)subjetiva de compreensão e de construção imaginativa do mundo social, cultural, psicoemocional humano, podemos tomá-lo como um objeto cultural que emerge de operações desencadeadas pelo aparato cognitivo, sensório-perceptual humano. Assim sendo, através de uma análise de ações encenadas pela personagem protagonista do filme em estudo, *Joker*, buscamos explicitar como as habilidades cognitivas básicas da memória e da imaginação estão implicadas no processo de produção de sentido desencadeado por uma experiência fílmica.

Este estudo não tem por pretensão esgotar todas as possibilidades interpretativas acerca do filme, mas, sim, focalizar especial atenção em como uma narrativa cinematográfica coloca em cena, ou seja, através das ações de uma dada personagem, encena as habilidades cognitivas da memória e da imaginação. No caso da análise do filme em questão, apresentar uma análise do processo de construção do *self* da personagem principal, focalizando as dimensões (inter)subjetiva e emocional dessa construção, mais especialmente da experiência da empatia. Para isso, os processos de análise estruturam-se com base em fundamentos teóricos propostos por Donald (2006), Damásio (2011), Turner (2014), Abrantes (2019) e Thompson (2007).

O texto se organiza em três seções distintas. Na primeira, apresentam-se os pressupostos teóricos que orientaram o estudo. Em seguida, a análise do filme selecionado, focalizando cenas específicas para a descrição do processo de construção do *self* da personagem protagonista, das habilidades cognitivas da memória e da imaginação e da experiência emocional da empatia, encenadas e, portanto, flagradas na narrativa fílmica. Subsequentemente, encontram-se algumas considerações compreendidas em termos de conclusões possíveis a partir do percurso argumentativo, teórico e analítico, desenvolvido.

Percurso teórico

A Poética Cognitiva² é um campo de conhecimento híbrido e, ainda, relativamente novo. Esse campo teórico propõe estudos que compreendem a literatura como experiência subjetiva do mundo, somente possível em função de habilidades, processos e operações cognitivas próprias à espécie humana. Esses estudos visam analisar, a partir do exercício interpretativo da linguagem literária, processos cognitivos subjacentes à experiência estética.

Nesse sentido, Abrantes (2019a), ao refletir sobre o campo de estudo, explica que

a “poética” a que se refere a Poética Cognitiva vai além da estrita referência à poesia, seguindo a origem etimológica da *poiesis* grega, “criação”, ou seja, todas as formas criativas de linguagem. “Estudos” [dessa natureza] ampliam o âmbito [de atuação] deste campo, permitindo múltiplas perspectivas no estudo da literatura, que vão desde a consideração estrita da sua sustentação retórica até a exploração de fenômenos cognitivos, quer expostos no texto, como suscitados na leitura. (ABRANTES, 2019a, p. 4).

197

Dessa forma, em busca de analisar aspectos implicados na produção de sentido desencadeada pela linguagem literária, a Poética Cognitiva, como novo campo de estudo, propõe, em termos teóricos e metodológicos, que essa análise inclua um enquadramento de natureza semiótica. Nesse sentido, refletindo sobre a natureza do texto literário, da linguagem literária, a pesquisadora afirma

A linguagem de um texto literário é o que permanece estável, o que é. Em uma abordagem cognitiva, a linguagem é o outro lado da cognição (um lado sofisticado e material); o estudo da linguagem

² Abrantes (2019a) ressalta que existem vários nomes que se apresentam sobre a interseção entre Ciência Cognitiva e Estudos Literários. Para este trabalho não nos importaremos com a distinção das demais nomenclaturas e só adotaremos o campo pelo nome de “Poética Cognitiva”. Os leitores interessados nas discussões sobre questões fundantes/fundadoras desse campo de estudos podem recorrer a Abrantes (2019a, p. 2).

poética ou literária deve abranger também o seu enquadramento semiótico e oferecer uma resposta mais convincente à questão do que torna a linguagem literária não apenas inteligível, mas estética e humanamente significativa. (ABRANTES, 2019a, p. 5).

Para além dos argumentos apresentados por Abrantes (2019), defendemos a tese de que a experiência estética se realiza e se estrutura em uma perspectiva, necessariamente, (inter)subjativa. Isso porque, do ponto de vista cognitivo, as experiências sociointeracionais, em especial as experiências estéticas, baseiam-se em compartilhamento de atenção, ou seja, em uma dinâmica construção de cenas de atenção conjunta. A experiência estética é constitutiva do humano, ela decorre da arte, que, evolutivamente, não pode ser dissociada da experiência vital humana. Sobre esse aspecto cultural constitutivamente humano, em consonância com Donald (2006), assumimos que a arte é “ampla classe de formas expressivas e de mídia que inclui música, dança, teatro, várias categorias de multimídia (tais como ópera e cinema), pintura, escultura, aspectos do ambiente construído, arquitetura. A palavra pode ser razoavelmente estendida para incluir a maioria das formas de literatura escrita”. (DONALD, 2006, p. 3, tradução nossa).³

Ao sintetizar princípios cognitivos que governam o fazer artístico, a experiência estética, em consonância com Donald (2006, p. 4-7), compreendemos que a arte:

(1) deve ser considerada um tipo específico de “engenharia cognitiva”: atividade que pretende influenciar a mente humana, envolve a construção deliberada de como as pessoas (incluindo o artista) veem o mundo, reflete um controle recíproco de atenção.

³ I use the word art to refer to wide class of expressive forms and media, including music, dance, theater, various multimedia categories (such as opera and cinema), painting, sculpture, aspects of the built environment, and architecture The word can reasonably be extended to include most forms of written literature. (DONALD, 2006, p. 3)

(2) sempre é criada em um contexto de cognição distribuída: podem ser consideradas massivas redes cognitivas, que ligam várias mentes, com larga estruturas institucionais que guiam o fluxo de conhecimento, memória e ideias.

(3) é fruto de construtivismo: é uma experiência que visa ao refinamento deliberado e à elaboração de modelos mentais e de visão de mundo.

(4) é, majoritariamente, metacognitiva por natureza: é autorreflexiva e aponta para o processo coletivo do pensamento, da memória e da percepção na sociedade.

(5) é uma tecnologia que direciona aspectos da cognição: a tecnologia pode alterar as propriedades dos sistemas cognitivos distribuídos da sociedade e mudar a natureza do trabalho cognitivo que está feito.

(6) coloca em cena o papel do artista, visto como um componente do sistema cognitivo distribuído, que não é necessariamente fixo: a tecnologia simbólica pode mudar o tipo de arte e a abrangência das visões de mundo, que são possíveis porque influenciam a própria memória.

(7) está sempre apontada para um resultado cognitivo: isso significa que é desenvolvida para projetar um estado mental em uma dada audiência. (DONALD, 2006).

Sobre esse último aspecto, o pesquisador enfatiza, ainda, que:

Catedrais e filmes são tipos específicos de máquinas cognitivas. Suas maiores funções sociais são cognitivas: elas influenciam a memória, moldam o comportamento público, estabelecem normas sociais, e modificam a experiência de vida em seus expectadores. Nesse sentido, as várias técnicas e mídias da arte são uma pequena, mas

importante, parte da grande trajetória evolutiva da mente humana. (DONALD, 2006, p. 7, tradução nossa).⁴

Frente a esses princípios teóricos gerais, consideramos que o estudo de um filme se justifica por sua riqueza multissemiótica, uma vez que mantém a experiência estética como atividade criativa, proporcionada pelo cinema como um meio expressivo que envolve narrativas multimodais. Nesse sentido, o texto cinematográfico, reconhecidamente, integra formas de literatura e de outras manifestações artísticas (fotografia, música, atuação dramática dos atores, etc.). É pela capacidade de criar e imaginar que, como seres humanos, vivenciamos e potencializamos a experiência estética e o cinema; o texto fílmico é um grande propulsor, uma manifestação artística privilegiada para esse tipo de experiência.

Quando lemos uma história e realmente a entendemos (consideramos que, ao “assistir” a um filme, o mesmo ocorra), conforme Ryan (2010), criamos uma simulação mental dos eventos descritos por essa história. Segundo a pesquisadora, a simulação mental refere-se à ideia de que os leitores e espectadores da narrativa constroem um modelo mental do mundo narrativo e atualizam constantemente esse modelo para levar em conta as mudanças descritas na história. “A narrativa é uma forma de representação focada na ação humana, e é através de suas ações, muito mais do que através da descrição de seus pensamentos ou emoções interiores, que os personagens revelam seu estado de espírito” (RYAN, 2010, p. 6, tradução nossa).⁵

⁴ Cathedrals, and films, are specific kinds of cognitive machines. Their major social functions are cognitive: they influence memory, shape public behavior, set social norms, and modify the experience of life in their audiences. In these terms, the various techniques and media of art are a small but important part of the large evolutionary trajectory of the human mind. (DONALD, 2006, p. 7)

⁵ Narrative is a form of representation focused on human action, and it is through their actions, much more than through the description of their inner thoughts or emotions, that characters reveal their state of mind. (RYAN, 2010, p. 6)

Discutindo a temática em uma perspectiva afim, Abrantes (2019b) afirma que a narrativa explicita algum aspecto geral do ser humano, da condição humana. Em seu trabalho, ao propor para reflexão alguns questionamentos, entre os quais, “por que nos envolvemos com a literatura, individual e coletivamente, e qual é o valor cognitivo associado a essa prática?” (ABRANTES, 2019b, p. 1), a pesquisadora oferece ao leitor como réplica que as narrativas literárias assumem uma dimensão indexada, na medida em que “apontam” para preocupações existenciais humanas. Para Abrantes (2019b), questões levantadas à literatura, a partir de uma perspectiva evolutiva, incluem desde a imaginação projetiva, a realização cognitiva simultânea de duas realidades diferentes, a imersão e a projeção identificatória, bem como o modo reflexivo e autorreflexivo do saber.

Assim, a narratividade é fenômeno que transcende os gêneros textuais-discursivos e as mais variadas formas de expressão. Nesse sentido, o cinema compartilha com a literatura o caráter narrativo da construção de sentido, seja por meio de imagens criadas (como nos desenhos animados, animações, *stop motion*, etc.), seja por meio de imagens registradas (gravações de atuação dramática diversa) ou uma combinação desses dois recursos. Por esse ângulo, torna-se possível emprestar dos estudos literários observações sobre a narrativa e verificar nas obras cinematográficas se/ou como elas se expressam a despeito das diferenças semióticas.

Isto posto, apoiamos-nos em trabalhos como o de Damásio (2011) para compreender um aspecto de fundamental importância na construção da narrativa cênica da personagem protagonista do filme em estudo. *Joker* é um texto cinematográfico que se estrutura com base em uma narrativa autobiográfica. A narrativa fílmica é estruturada a partir de como *Joker*, a personagem principal, se vê, se percebe, nas relações que estabelece com o outro, na vida social.

Segundo Damásio (2011), não há produção de sentido sem atividade mental e “a mente humana é narrativa”. Através da atividade mental, naturalmente, como seres humanos, criamos narrativas de nós mesmos, do nosso “ser” e “estar” no mundo, a todo momento. Fazemos isso através de habilidades cognitivas básicas como a memória e a imaginação.

Sobre a habilidade cognitiva básica da memória, Damásio (2011, p. 110) explica:

O que normalmente denominamos memória de um objeto é a memória composta das atividades sensitivas e motoras relacionadas à interação entre o organismo e o objeto durante dado tempo. O conjunto das atividades sensitivo-motoras varia conforme as circunstâncias e o valor do objeto, e o mesmo se dá com a retenção de tais atividades. Nossas memórias de certos objetos são governadas por nosso conhecimento prévio de objetos comparáveis ou de situações semelhantes. Nossas memórias são preconceituadas, no sentido estrito do termo, pela nossa história e crenças prévias. A memória perfeitamente fiel é um mito, aplicável tão somente a objetos triviais. A ideia de que o cérebro retém alguma coisa parecida com uma “memória do objeto” isolada parece insustentável. O cérebro retém uma memória do que ocorreu durante uma interação, e essa interação inclui fundamentalmente nosso passado, e até, muitas vezes, o passado de nossa espécie biológica e de nossa cultura.

Para Damásio (2011), a memória é indispensável e, ainda, uma memória de imagens é indispensável à criatividade. Tanto a criatividade, como a memória e a imaginação são capacidades cognitivas interligadas. O neurocientista ainda conceitua a mente consciente como aquela que projeta imagens que são de experiências externas (modificadas e construídas social e culturalmente) e experiências internas (que vêm das vísceras) e ela ainda é capaz de se estruturar em narrativas (nem sempre só verbais).

Para o pesquisador, a mente consciente é uma mente com um *Eu/self* que introduz uma perspectiva, constitutivamente, subjetiva à existência. Só estamos totalmente conscientes quando o *self* vem à mente. Assim, Damásio

(2011) ainda observa três níveis de *self*: 1) *protoself*: é compartilhado com muitas outras espécies, surge do tronco cerebral, não gera consciência no sentido amplo do termo; 2) *self central*: com a ocorrência de córtex nas espécies, começa a gerar uma subjetividade na mente e a qualificar-se para a consciência; 3) *self autobiográfico*: algumas espécies têm, é constituído com base em memórias passadas e memórias dos planos que fazemos. O *self autobiográfico* solicita: memória ampla, raciocínio, imaginação, criatividade e linguagem.

Por fim, na perspectiva que adotamos para este estudo, assumimos que o processo de produção de sentido implica uma mente consciente e que esta, por sua vez, implica uma operação cognitiva básica: a integração conceitual. A Teoria da Integração Conceptual, modelada na forma de uma rede de espaços mentais ligados por mapeamentos e projeções, é um quadro teórico que nos permite, em termos potenciais, analisar a experiência estética, em suas mais diversas manifestações, reconhecendo os princípios teóricos discutidos anteriormente.

Neste estudo, tomamos os fundamentos básicos desse quadro teórico, baseando-nos especialmente nos estudos desenvolvidos por Mark Turner (2014), na obra *The Origin Of Ideas*. Segundo Turner (2014), a capacidade humana de criar ideias novas extrapola as experiências humanas das situações locais imediatas, do aqui-agora. Para o pesquisador, o que nos diferencia das outras espécies é exatamente a nossa capacidade de produzir ideias novas a todo momento. Essas ideias novas são capazes de influenciar outras mentes, elas também nos permitem ressignificar o mundo e os outros. Nessa perspectiva, o processo criativo, ininterrupto e (inter)subjetivo de novas ideias, na espécie humana, resulta de uma operação cognitiva básica denominada integração conceptual ou *blending*. Através da integração conceptual, a espécie humana, no aqui-agora das interações, evoca, de

conhecimentos relativamente estáveis compreendidos, teoricamente, como domínios conceptuais, para instituir, em rede, a criação de espaços mentais, compreendidos como pequenos pacotes conceituais (de conhecimentos diversos), que, através de mapeamentos e projeções mentais, geram um espaço mental integrado (*blend*), do qual emergem os efeitos de sentido possíveis na experiência semântico-discursiva em questão (FAUCONNIER; TURNER, 2002).

Na próxima seção, passaremos à análise da narrativa fílmica em questão, assumindo princípios e conceitos, discutidos anteriormente, com vistas ao desenvolvimento de uma análise do filme *Joker* que focalize a construção do *self* da personagem e, nessa construção, as habilidades cognitivas básicas da memória e da imaginação e as dimensões da intersubjetividade e da empatia, como aspectos que lhe são constitutivos.

Construção do *self*, (inter)subjetividade e empatia

É importante ressaltar que a cinematografia é uma linguagem que nos permite mergulhar em um universo constitutivamente multimodal, ou seja, constituído por imagem em movimento (imagem em ação) e outros elementos, tais como enquadramento de câmera (primeiro plano, segundo plano, panorâmico e outros), fotografia, trilha sonora. Em função dos objetivos deste estudo, analisaremos o processo de encenação da personagem protagonista, *Joker*, na experiência subjetiva de constituição do *self*. No processo de análise, focalizaremos as dimensões intersubjetiva e empática da vida no processo de encenação da personagem ao construir versões narrativas de si.

A própria definição da palavra *Joker* é relevante para começarmos a entender a construção do *self* da personagem em estudo. Em inglês, *Joker* é uma

palavra com várias acepções. Esse item lexical referencia e/ou predica, simultaneamente o “Curinga”, carta do baralho, que assume vários valores e posições (um *wild card*); um “brincalhão”, um “bobão” (pessoa considerada chata, irritante). Existe, ainda, uma expressão idiomática, *the joker in the pack*, a pessoa que poderia mudar o desenrolar de ações, mas de maneira imprevisível.⁶

Além disso, consideramos importante destacar outros conhecimentos partilhados sobre a personagem ficcional em análise: *Joker* é um assassino cruel. Ele é o vilão do personagem Batman e, nesse sentido, exerce o papel do anti-herói na trama ficcional, pois o filme se estrutura em um diálogo, de natureza intertextual, com Histórias em Quadrinhos. Mas, diante desses elementos, qual é a novidade da narrativa construída por Todd Phillips e Scott Silver?

No texto cinematográfico em estudo, deparamo-nos com uma narrativa diferente por se tratar da história de Arthur Fleck, protagonista interpretado por Joaquin Phoenix⁷, e a trajetória socioemocional que trilhou até se tornar o *Joker*, aquele que já é amplamente conhecido nas histórias do Batman, tanto nos quadrinhos quanto no cinema.

Frente à narrativa encenada em tela, o espectador acompanha e, portanto, experiencia, cognitiva e emocionalmente, o processo de construção identitária da personagem protagonista. No processo de estruturação da narrativa cinematográfica, isso ocorre da primeira à última cena, em diferentes planos atencionais, situações e ações, que configuram diferentes estados do *self* (“eu”) da personagem.

⁶ Cf. Oxford Advanced Learner’s Dictionary. Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/joker?q=joker>. Acesso em: 2 dez. 2020.

⁷ Por sua atuação neste filme, ganhou o Oscar de melhor ator na cerimônia de 2020.

Segundo Turner (2014), nas interações cognitivo-discursivas em que estamos cotidianamente imersos, nós humanos construímos e compartilhamos uma ideia pessoal do “eu”, uma identidade estável que passa por inúmeras mudanças. Para o pesquisador, podemos construir diferentes concepções do *self*, dependendo de qual rede mental está ativa em nossos cérebros e daquilo que é trazido à mente por alguns mecanismos cognitivos (e emocionais) em certas circunstâncias. Começamos a refletir sobre o processo de construção da personagem *Joker*. Para alcançar esse objetivo, realizamos recortes de cenas específicas que contribuem para a compreensão desse processo.

A primeira cena do filme é construída com Arthur em frente ao espelho, ouvindo o noticiário pelo rádio e se maquiando para o trabalho, conforme a sequência de imagens na Figura 1.

FIGURA 1 - Sequências de imagens da primeira cena



Fonte: Joker (2019).

A cena em análise revela uma primeira estratégia, de natureza estético-discursiva, da construção da personagem protagonista. Essa construção se dá com a personagem, em primeiro plano, diante do espelho. O espelho é importante para a configuração da cena. A imagem no espelho é algo perceptível que apresenta a encenação de dois “eus”, mais precisamente, uma encenação em que, com o auxílio das mãos no rosto, a personagem alterna a ideia de um “eu” feliz e um “eu” triste. Os dois estágios do “eu”

parecem distintos, mas esses compartilham uma mesma identidade: a de uma personagem que se maquia implicando na sua construção como um palhaço.

As diferentes faces da personagem refletem mecanismos naturais da espécie humana de exteriorização dos estados psicológicos por meio de expressão facial. Tanto o rosto feliz como o rosto triste, apresentados em sequência, dão ideia de alternância entre estados psicológicos que, via de regra, não se espera que coexistam: estar feliz e triste, instantaneamente, quase que ao mesmo tempo, parece ser sinal de que algo foge à expectativa da personagem. A alternância rápida entre alegria e tristeza (ou entre “eus” tristes e alegres), nesse momento da trama, é encenada pela personagem como uma experiência emocional estruturadora de uma mesma identidade. Encenada dessa forma, pode ser interpretada como uma concreta marca de instabilidade dos estados emocionais que a mesma experiência. Ainda nesse sentido, na cena, o espelho funciona como um recurso semiótico cinematográfico que simula as (auto)percepções da personagem, permitindo, metaforicamente, ao espectador “ver” seus estados emocionais. Dessa forma, constrói-se, já nas primeiras cenas do filme, o aspecto da instabilidade emocional da personagem e, em uma perspectiva dialógica, um convite para que o espectador projete uma expectativa baseada na perspectiva que a personagem encena.

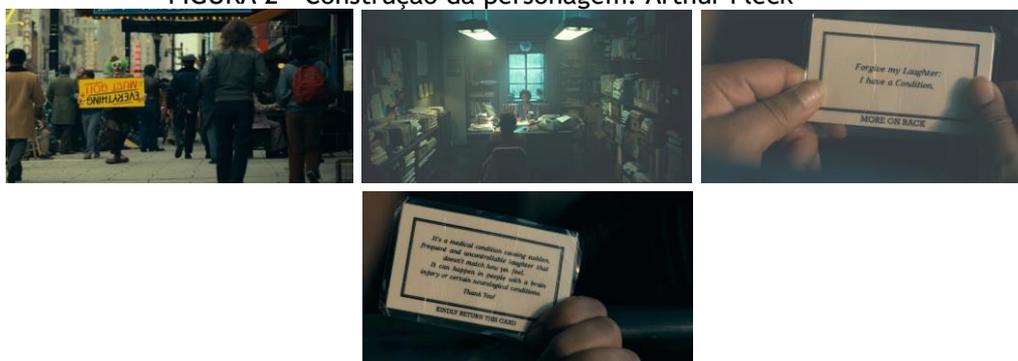
À luz da Teoria da Integração Conceptual proposta por Turner (2014), podemos afirmar que o processo de produção de sentido desencadeado diante dessa cena implica a operação cognitiva básica de *blending*. Isto é, para compreender as ações da personagem diante do espelho, os próprios espectadores do filme projetam seus conhecimentos em um espaço mental integrado, mescla⁸ (*blend*). Essa mescla engloba os padrões que usamos para

⁸ No português do Brasil, os conceitos teóricos chave da Teoria de Integração Conceptual são traduzidos, respectivamente, como: *blending* (mesclagem conceptual), *blend* (mescla)

conceber outro indivíduo humano, ao mesmo tempo em que inclui algo de nós mesmos que projetamos para ela (a posse de uma mente). A personagem em cena expressa estados mentais que concordam com o que o espectador vê e, por isso, este é capaz de reconhecer os sentimentos conflitantes do protagonista. Esses sentimentos, embora coexistam na personagem, destoam da aparência e do movimento orgânicos que rotineiramente percebemos quando prestamos atenção nas pessoas. A personagem em cena expressa estados mentais que concordam com o que vemos, por isso somos capazes de reconhecer seus sentimentos conflitantes.

Na sequência fílmica, a narrativa corrobora essa análise. Podemos dizer que a personagem encena um transtorno neurológico⁹ e tenta não se limitar por isso. Na trama, Arthur trabalha como palhaço, faz acompanhamento psicológico e toma sete remédios para se sentir melhor. Isso pode ser comprovado na sequência ilustrativa a seguir.

FIGURA 2 - Construção da personagem: Arthur Fleck



Fonte: Joker (2019).¹⁰

conceptual), *blended space* (espaço mesclado/integrado). Neste artigo, optamos por utilizar o conceito integração conceptual, espaço integrado.

⁹ Pelo processo de encenação, pode se tratar do transtorno denominado Afeto Pseudobulbar, riso ou choro compulsivo e inapropriado. É importante ressaltar que a análise da doença da personagem é limitada por dois fatores. Primeiro, por ser uma personagem fictícia e, segundo, porque a produção cinematográfica não especifica no enredo qual é a doença.

¹⁰ Perdoe minha risada, eu tenho uma condição: É uma condição médica que causa risadas repentinas, frequentes e descontroladas que não corresponde ao que você sente. Isso pode acontecer em pessoas com lesão cerebral ou certas condições neurológicas. Obrigado! (Tradução nossa, do cartão do personagem).

Na sessão de terapia, a personagem passa pela experiência memorialística de se lembrar de que já esteve no sanatório e se sentia melhor quando estava lá, mas não consegue se lembrar do motivo que o havia levado à internação. Esse momento da narrativa fílmica estrutura-se na forma de um *flashback* rápido em que o espectador só observa o protagonista de costas, batendo a cabeça na parede, como é possível observar na Figura 3, a seguir.

FIGURA 3 - Arthur Fleck no sanatório



Fonte: Joker (2019).

Turner (2014) explica que, diferentemente do que se pensa, no senso comum, a memória não substitui o instante presente da lembrança com o passado e, ainda, que a emoção de uma lembrança não vem do passado. A memória é corpórea e sinestesticamente construída, no aqui e agora. Para o pesquisador, a capacidade de sentir e pensar vem exclusivamente da nossa maquinaria biológica atual. Segundo Turner, “quando recordamos uma cena e nós mesmos nela, estamos construindo um elemento, no espaço *blend*, que, no aqui-agora, institui-se como um eu anterior (*former self*). Fazemos isso projetando capacidades e elementos do presente na instauração de espaço mental *blend*” (TURNER, 2014, p. 69, tradução nossa).¹¹ Para o pesquisador, o sentimento, no presente, é tomado como um análogo da emoção no passado.

¹¹ When we recall a scene and ourselves in it, we are constructing an element in the blend that counts as a former self. We do this by projecting capacities and elements of the present self into the blend.

Tomando como base os argumentos anteriores, para efeito de análise, podemos afirmar que o Arthur de agora projeta elementos do presente na forma de um processo de integração conceptual (*blending*) que lhe permite (re)conhecer, na forma de interação com um outro, projetado, a mente/consciência do Arthur do passado. Ao projetar algumas atividades psicológicas atuais, pela criação de um espaço mental mescla (*blend*), ou seja, integrado, a personagem protagonista experimenta uma emoção e a atribui não apenas ao “eu” presente, mas também ao seu “eu” passado.

Na trama ficcional, Arthur ainda sonha em fazer comédia de *stand-up*. Nesse aspecto do processo de encenação da personagem, também podemos projetar a construção de “eus” futuros. Para decidirmos se queremos ou não fazer algo, nós podemos imaginar como vamos nos sentir se o fizermos, e isso significa integrar nossa personalidade, nossas ações e experiências do presente com condições imaginadas e produzir, na integração, um “eu” futuro que recupere o presente, ou seja, integramos conceptualmente conhecimentos relativamente estáveis do que imaginamos, desejamos, fantasiemos sobre nós mesmos, para o futuro, com conhecimentos relativamente estáveis (e parciais) que temos sobre nós mesmos no aqui-agora.

A personagem, ao longo da história, até consegue realizar esse sonho, mas, devido à doença, a sua plena realização torna-se um fracasso. Para o espectador que acompanha a trama, isso só pode ser descoberto através das emoções e sensações de Arthur, perceptíveis em suas expressões gestuais corpóreas, especialmente faciais.

FIGURA 4 - Arthur Fleck no *stand-up*



Fonte: Joker (2019).

Outras seqüências da narrativa cinematográfica integram projeções mentais constitutivas da “imaginação” da personagem. Na primeira cena da Figura 5, a seguir, a personagem assiste a um programa de TV, ao vivo, com Murray Franklin, e imagina estar na plateia. No decorrer da cena, em sua própria imaginação, Artur é homenageado por seu ídolo, o apresentador Murray, por ser um excelente filho e pessoa.

Nessa cena, em específico, Arthur está atuando em uma história mental familiar, com papéis, participantes, um enredo e um objetivo. Ao ser espectador do programa de TV, Arthur faz conexões analógicas entre ele e o apresentador e, então, integra essas partes em uma projeção na qual ele é homenageado no programa ao vivo. O sonho, experienciado em termos de um espaço mental integrado, é falso, impossível e, como espectadores da cena, só descobrimos essa impossibilidade ao término da seqüência, quando a imagem de Arthur entra novamente em cena, sentado na cama com sua mãe.

Sobre a operação cognitiva implicada nas ações da personagem, nesta seqüência de cenas, podemos afirmar, em consonância com Turner que, como “seres humanos, saltamos mais além do que apenas imaginar histórias que são contrárias à nossa situação atual. Nós conectamos dois pensamentos contrastantes, ideias e estruturas que deveriam estar absolutamente

separadas e as integramos (*blend*)”, no aqui-agora situação interacional. (TURNER, 2014, p. 95, tradução nossa).¹²

FIGURA 5 - “Imaginação” da personagem



Fonte: Joker (2019).

Na sequência das cenas apresentadas na Figura 5, acima, o espectador chega a acreditar que Arthur está se relacionando com Sophie, uma mãe solteira que vive no mesmo prédio que ele. Nessa sequência, a personagem feminina o teria acompanhado no *stand-up*, ambos teriam jantado juntos e ela lhe teria feito companhia no hospital quando a mãe dele sofre um derrame. No ápice dos problemas que enfrenta, no entanto, Arthur entra no apartamento dela sem avisar. Assustada, Sophie pede que ele saia. Nesse momento, é revelado ao espectador que todos os encontros anteriores, entre as duas personagens, foram produtos da mente de Arthur.

212

Através da análise das sequências de cenas anteriormente destacadas, Figuras 4 e 5, é possível perceber (e compreender) que a personagem protagonista, ao encenar habilidades cognitivas constitutivamente humanas, o faz imaginando, criando e integrando imagens mentais. Esse momento da trama ficcional permite ao espectador experimentar aspectos da dimensão emocional dramática, caótica, da personagem. As histórias, todas inventadas, vividas mentalmente pela personagem, são encenadas, no texto cinematográfico (fictício), de forma a que o espectador acompanhe o processo de produção de

¹² Human beings vault way beyond merely imagining stories that run counter to our current situation. We connect two quite different mental thoughts, ideas, or structures that should be kept absolutely apart, and we then blend them.

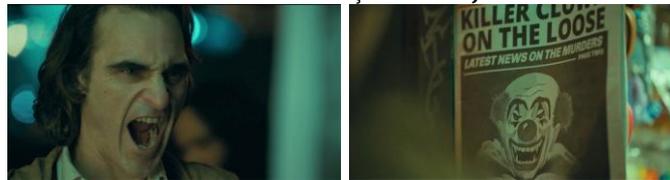
sentido construído pela personagem, ao integrar, em sua realidade factual, a projeção de uma realidade contrafactual (desejada, pretendida, sonhada).

É preciso destacar também que a narrativa cinematográfica não focaliza, apenas, o drama vivido pela personagem protagonista, suas limitações psicopatológicas, mentais. Em muitas cenas, destaca-se o cenário, revelador de uma cidade devastada, sem emprego, socialmente decrépita, marcada por greves, atos de discriminação, toda sorte de desigualdade social e um sistema político corrompido. Esse cenário estrutura-se na forma de uma franca construção intertextual com a cidade fictícia, Gotham City, dos quadrinhos, em que, originalmente, se passa o enredo. No campo da Psicologia histórico-cultural, teóricos compartilham a ideia de que o aparelho psíquico é formado a partir da influência dos laços sociais que estabelecemos, das dinâmicas coletivas das quais participamos e da cultura e das histórias em que estamos inseridos. Do cenário, como aspecto da composição do texto cinematográfico, decorre a possibilidade de interpretar que o drama vivenciado por Arthur é formado/constituído nessa e por essa sociedade.

Na sequência do enredo, as duas primeiras abaixo (Figura 6), remetem a outra projeção de *self*. Nas cenas em questão, Arthur está em frente a uma “fotografia” sua no jornal. O processo de integração conceptual do qual decorre o espaço mental integrado (*blend*) ocorre de forma similar ao processo descrito para a experiência da personagem diante do espelho.

A personagem Arthur, diante da foto do jornal, integra, mentalmente, em seu “eu” estável, atual, diferentes “eus”. No caso da sequência em questão, a personagem, em uma experiência conceptual intersubjetiva, estruturada em termos de uma projeção mental, integra/mescla, no aqui-agora, um “eu” passado (foto no jornal), construindo a ideia de uma conversa entre eles.

FIGURA 6 - Construção do *self*: Joker



Fonte: Joker (2019)

Na trama cinematográfica em estudo, a personagem protagonista se encena em situações que pressupõem experiências memorialísticas, retrospectivas, factuais (efetivamente ocorridas) e contrafactuais (imaginadas, desejadas, sonhadas). Essa experiência autobiográfica, estruturada em uma dinâmica de encenação de situações factuais e contrafactuais, pressupõe colocar em cena as habilidades cognitivas básicas da memória e da imaginação. O drama psíquico e sociopatológico encenado pela personagem protagonista do filme é revelador de sua própria percepção frente ao vivido e ao que deseja viver. É nessa dinâmica, entre o vivido factualmente e o desejado, sonhado, imaginado (contrafactualmente), que a personagem constrói o seu *self*, se constrói identitariamente e encena a (re)construção de narrativas de si.

214

Ainda em termos do processo de encenação da constituição do *self*, é possível considerar, também, que a personagem protagonista vivencia uma permanente atualização do reconhecimento de “si-mesmo como um outro”. Assim sendo, Arthur estaria realizando o que Paul Ricoeur (1991) caracteriza, em termos metafóricos, como uma hermenêutica do si. Arthur olha para si mesmo como um outro. Na trama, a personagem estabelece uma estreita e sistemática relação com ela mesma, em uma aparente tentativa de cuidar de si, de proteger-se, de preservar a própria identidade, mesmo que de maneira caótica, aos olhos do espectador, angustiante.

Assim, embalado pela trilha sonora, com Frank Sinatra cantando *That's Life*, é que ocorre a transformação da personagem em sua casa, quando pinta o

cabelo e dança seminua, apenas de cueca. Existem várias situações diferentes enfrentadas por *Joker* que poderiam ser destacadas como termos de risco para a geração da violência que a personagem encena. *Joker*, no filme, é propenso a ser perverso. No decorrer da narrativa cênica, o espectador do filme descobre que, quando criança, a personagem fora vítima de vários tipos de violência, que possui uma história familiar singular, que sua mãe adotiva tem distúrbios mentais. Todas essas situações, no decorrer da trama ficcional, são elementos que podem ser flagrados como marca e constituição do *self* da personagem.

Através da análise ora desenvolvida, pretendemos confirmar a tese de que, tomado como um objeto estético que decorre de habilidades cognitivas básicas e de dimensões constitutivas da vida (intersubjetividade, empatia), representadas no campo da ficção cinematográfica, um filme nos permite compreender, de forma ilustrativa, que a construção do *self* é um aspecto constitutivo da vida humana, da capacidade do ser humano de produzir sentido, de compreender-se, a si mesmo e ao mundo que o cerca.

Uma análise da narrativa ficcional em questão torna essa tese visível, apreensível. Como espectadores, criamos com Arthur redes de integração conceptual em que projetamos experiências factuais e contrafactuais, isto é, pela experiência memorialística e imaginativa da personagem, projetamos e exploramos, empaticamente, mundos possíveis, a partir da nossa própria base experiencial (sensório-perceptiva, psicoemocional, sociocultural, multissemiótica).

A personagem em análise é incapaz de integrar os *selves* e sua identidade é fragmentada, difratada, fraturada. No processo de encenação do drama psíquico da personagem, seus diversos *selves* não formam uma totalidade coerente que lhe garanta estabilidade social. Desse modo, por meio da

narrativa, é possível compreender, pelo processo de integração conceptual, que a personagem protagonista encena-se, dinamicamente, na tensão estabelecida entre um *Joker*-aqui-agora e um Arthur-lá-antes.

Nessa tensão, parece haver um apagamento de Arthur. Entretanto, mesmo na condição de um anti-herói, diante de *Joker*/Arthur Fleck, como espectadores, é possível vivenciar uma experiência de empatia. A personagem *Joker*/Arthur encena-se, em diferentes versões de narrativas de si, como vítima de *bullying*, de violência e de diferentes formas de discriminação, vítima da escassa experiência da empatia por parte dos núcleos sociais naturais (família, amigos, trabalho, espaços públicos).

Segundo Abrantes (2019c) a experiência de empatia para com personagens de uma narrativa ficcional tem implicações na e para a vida humana. Segundo a pesquisadora, empatia representa

uma forma de investimento cognitivo e emocional nos outros e no seu destino. Empatia é a capacidade de transcender as nossas próprias vidas mentais (crenças, afetos, desejos) e de “entrar” nas vidas mentais dos outros, compreendendo o que é estar no lugar do outro, no corpo do outro e especialmente na mente do outro, a capacidade de imaginar o que é ser outro. (ABRANTES, 2019c, p. 2).

Além disso, a pesquisadora acrescenta que

Sentir empatia para com os outros, no sentido de uma significação intelectual e emocional, baseia-se em capacidades cognitivas fundamentais que permitem a nossa existência como seres sociais. Uma destas capacidades [em termos cognitivos] é a teoria da mente (ToM), ou seja, a capacidade de entender que os outros têm uma mente que está estruturada de forma semelhante à nossa. (ABRANTES, 2019c, p. 2).

Thompson (2007, p. 392-393), por sua vez, afirma que a experiência de empatia está diretamente relacionada à intersubjetividade. Para o autor, a

empatia precisa ser entendida em quatro dimensões: 1. O acoplamento sensório motor e afetivo involuntário ou passivo do meu corpo vivo com o seu corpo vivo em percepção e ação. 2. O movimento ou transposição imaginária de mim mesmo em seu lugar. 3. A compreensão de você como um outro para mim e de mim como um outro para você. 4. A percepção moral de você como uma pessoa.¹³

Assim compreendida, como princípio constitutivo da dimensão poético-cognitiva da vida humana, a experiência da empatia por Arthur/*Joker* surge porque, como espectadores, construímo-nos na narrativa do outro, entramos nela, assumimos, empaticamente, as situações encenadas, no campo da ficção, do ponto de vista do outro. No caso do filme em análise, compartilhamos com o protagonista os seus dramas, as suas angústias, as tristezas e alegrias, e, assim, somos capazes de entender por que age como age. Temos a capacidade de imaginar e de representar, simbolicamente, tudo o que nos é partilhado na narrativa fílmica.

Dessa forma, frente à experiência de assistir ao filme em análise, não seria raro ou impossível encontrar uma síntese que nos permitisse (re)construir a trama cinematográfica. “Era uma vez” um garotinho, que era igual a você e a mim, e por diversos fatores sociais, culturais e emocionais, ele foi se moldando como um indivíduo violento. Como espectadores, somos capazes de desenvolver respostas emocionais muito fortes frente a personagens como *Joker*, que, sabemos, são fictícias; e mais, trágicas. Vivenciamos, no campo da experiência estética das artes em geral, e da experiência cinematográfica, em especial, a empatia com as personagens, com suas alegrias e tristezas,

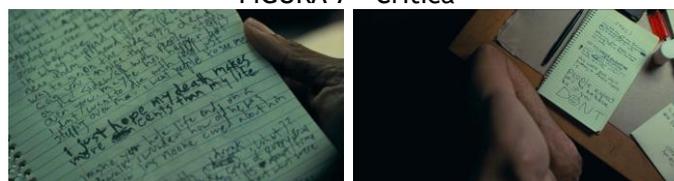
¹³ 1. The passive or involuntary coupling or pairing of my living body with your living body in perception and action; 2. The imaginary movement or transposition of myself into your place. 3. The understanding of you as an other to me, and of me as an other to you. 4. The moral perception of you as a person. (THOMPSON, 2007, p. 392-393).

suas realizações e mazelas, suas conquistas e derrotas, seu contentamento e seus sofrimentos.

Por fim, no caso do filme em análise, a experiência da empatia com a personagem protagonista e o processo de constituição de *selves* (de “eus”) da mesma, certamente, passa pela experiência multissensorial, que implica, além de aspectos descritos e ilustrados anteriormente (roteiro dramaturgico, enquadramento cênico, cenário, trilha sonora), também a fotografia e(m) suas cores. Esta se estrutura com ênfase em cores mais fechadas, são poucas as cenas que investem no uso e focalização de cores mais claras. Estas, quando ocorrem, sempre retratam o cenário de hospitais ou sanatórios e de situações, detalhes, da vida vivida nesses espaços sociais.

Essa narrativa ficcional, através do drama da personagem protagonista (Arthur/*Joker*), apresenta, em diferentes situações e planos narrativos, fortes críticas ao descaso social com cidadãos portadores de doenças mentais. Uma dessas críticas pode ser flagrada com o enquadramento, em primeiro plano, com cores claras, de textos escritos na forma de um diário¹⁴, como na seqüência de cenas em destaque na Figura 7, a seguir.

FIGURA 7 - Crítica



Fonte: *Joker* (2019).

A alternância sistemática no uso de cores em tons abertos ou fechados, certamente, é um recurso semiótico cinematográfico que coopera para a

¹⁴ Eu só espero que minha morte faça mais centavos do que minha vida. A pior parte de ter uma doença mental é que as pessoas esperam que você aja como se não a tivesse (Tradução nossa, primeira e segunda foto, respectivamente).

criação do tom de tragicidade da vida da personagem, do seu processo de construção dramático-identitária. Todo texto multissemiótico (ou multimodal) combina diferentes modos de representação (imagens, músicas, cores, língua escrita, língua falada, etc.) e estes devem ser levados em conta em sua interpretação (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001). Na narrativa cinematográfica em estudo, todos esses elementos são aspectos que merecem ser explorados, em termos interpretativos. Dessa forma, é possível compreender que o cinema, a linguagem cinematográfica, permite aos seres humanos experienciarem o poder multissemiótico alcançado e potencializado pelas tecnologias digitais da comunicação.

Joker é um filme que se distingue de tantos filmes de super-heróis produzidos nas duas primeiras décadas do século XXI porque apresenta uma narrativa que não coloca em cena personagens com superpoderes ou espetaculares cenas de ação. A experiência que, como analistas, construímos com e a partir do filme em análise, permite compreender que, através da linguagem cinematográfica, é possível flagrar o processo de encenação de habilidades cognitivas básicas como a memória e a imaginação, além da experiência de dimensões indissociáveis da vida humana como a (inter)subjetividade e a empatia.

Considerações Finais

Partimos de uma escolha pessoal, de um filme aclamado em 2019, para demonstrar como ocorrem alguns dos aspectos cognitivos implicados na experiência estética. A narrativa é centrada na autobiografia da personagem protagonista, que, desta vez, não é o herói, mas o vilão. Como partimos do princípio de que o processo de produção de sentido pressupõe uma mente narrativa, além da criação de narrativas de nós mesmos, de nosso ser e estar no mundo, fazemos isso através de habilidades básicas como a memória e a

imaginação. Além disso, a operação cognitiva básica que está implicada é a integração conceptual. Essa teoria serviu de base para mostrar diferentes processamentos e mesclas que demonstram a construção do *self* da personagem. Os leitores/espectadores são levados a simular mentalmente os processos, quase, de causa e efeito condensados/construídos no texto cinematográfico.

Damásio (2011) enfatiza que o *self autobiográfico* se baseia em toda a história memorizada, tanto a recente como a remota. “As experiências sociais de que fizemos parte, ou gostaríamos de ter feito, estão incluídas nessa história, assim como as memórias que descrevem as mais refinadas dentre as nossas experiências emocionais, aquelas que podem ser classificadas de espirituais” (DAMÁSIO, 2011, p. 259). Assim, observamos que a personagem em análise é impossibilitada de integrar os *selves*, e sua identidade é fraturada, fragmentada, difratada. No processo de encenação do drama psíquico da personagem, seus diversos *selves* não formam uma totalidade coerente que lhe garanta estabilidade social. Desse modo, por meio da narrativa, é possível compreender, pelo processo de integração conceptual, que a personagem protagonista encena-se, dinamicamente, na tensão estabelecida entre um *Joker*-aqui-agora e um Arthur-lá-antes.

Nesse sentido, essa narrativa em particular, representativa da linguagem cinematográfica, possibilita ao espectador construir uma experiência de empatia com a personagem protagonista, seja por sua própria capacidade de imaginar, de ficcionalizar a vida (como nós mesmos fazemos), seja por sua capacidade de construir (inter)subjetividades factuais e contrafactuais (capacidade que, como seres humanos, também compartilhamos). Em nossas interações cotidianas, nas mais diferentes esferas sociais, e, em especial, no campo das experiências estéticas, artísticas (literárias, cinematográficas), projetamo-nos no lugar do outro. Na trama analisada, a história nos é narrada

a partir de situações e do ponto de vista da protagonista. É ele quem nos conduz à experiência intersubjetiva de produção de sentido e de exercício da empatia.

Nossa análise não teve como pretensão esgotar todas as possibilidades interpretativas do filme. Ao focalizar na construção do *self* da personagem, pudemos constatar que, por sua riqueza, a narrativa em questão permite o desenvolvimento de outras análises, de natureza diversa, entre essas, análises das dimensões sociológica, psicológica e semiótico-discursiva. Este estudo deve ser compreendido como complementar a essas possibilidades.

Por fim, esperamos que alguns dos resultados apresentados no processo de análise desenvolvido neste artigo permitam refletir sobre a tese de que as narrativas possuem uma função cognitiva específica, que é a de oferecer ao leitor/espectador modelos de ação e de percepção sensível, crítica e imaginativa do mundo.

Referências

ABRANTES, Ana Margarida. *Crítica da Poética Cognitiva*, aula sobre o texto “Poética Cognitiva: avanços e desafios da abordagem cognitiva à Literatura”. 21 out. 2019a. Notas de Aula. Impresso.

ABRANTES, Ana Margarida. *Emoções e conhecimento na literatura: uma perspectiva evolutiva*, aula sobre o texto “Emoções e conhecimento na literatura: uma perspectiva evolutiva”. 22 out. 2019b. Notas de Aula. Impresso.

ABRANTES, Ana Margarida. *Linguagem, subjetividade e blending*, aula sobre o texto “Literatura, cognição e a experiência de empatia”. 23 out. 2019c. Notas de Aula. Impresso.

DAMÁSIO, António R. *E o cérebro criou o homem*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DONALD, Merlin. Art and Cognitive evolution. In: TURNER, Mark (ed.). *The artful mind: Cognitive Science and the Riddle of Human Creativity*. New York: Oxford University Press, 2006. p. 7-20.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. *The way We Think: Conceptual Blends and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books, 2002.

JOKER. Direção de Todd Phillips. Estados Unidos: Warner Bros Pictures, 2019. 1 DVD (122 min.).

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold, 2001.

RICOEUR, Paul. A identidade pessoal e a identidade narrativa. In: RICOEUR, Paul. *O si-mesmo como um outro*. Trad. Luci Moreira Cesar. Campinas: Papyrus, 1991. p. 137-166.

RYAN, Marie-Laure. Narratology and Cognitive Science: A Problematic Relation. *Style*, v. 44, n. 4, p. 469-95, 2010.

THOMPSON, Evan. Empathy and Enculturation. In: THOMPSON, Evan. *Mind in life: Biology, Phenomenology, and Sciences of Mind*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2007. p. 382-411.

TOMASELLO, Michael. *Origens culturais da aquisição do conhecimento humano*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

TURNER, Mark. *The Origin of ideas: blending, creativity, and the human spark*. New York: Oxford University Press, 2014. 300p.

Recebido em: 31 de julho de 2020.
Aprovado em: 28 de outubro de 2020.