



Design e Cinema: uma análise do design no imaginário do filme Coringa

Design and Cinema: a design analysis in the imaginary of the film Joker

Diseño y Cine: un análisis del diseño en el imaginario de la película Guasón

Estêvão Lucas Eler Chromiec

Universidade Federal do Paraná – UFPR | Curitiba | PR | Brasil

estevochromiec@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-2140-4528>

Luciane Maria Fadel

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC | Florianópolis | SC | Brasil

liefadel@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-2140-4528>

Resumo

As visualidades que o design cria possuem um papel importante na formação subjetiva dos indivíduos. Fato que pode estar sendo deixado de lado no posicionamento técnico-científico que o design vem ocupando no contexto da produção cinematográfica. O objetivo desse artigo é analisar como o design atua no imaginário do filme Coringa (Todd Phillips, 2019), a fim de evidenciar os aspectos ético-políticos da visualidade que o filme coloca no mundo. Para tanto, utilizou-se um instrumento de análise que observa o filme como produto de design-ficção, que o analisa sob a dimensão do seu discurso. Este artigo apresenta os resultados.

Palavras-chave: Design. Cinema. Imaginário. Coringa.

Abstract

The visualities that design creates play an important role in the subjective formation of individuals. A fact that can be left aside in the technical-scientific position that design has been occupying in the context of film production. The objective of this article is to analyze how design acts in the imaginary of the film Joker (Todd Phillips, 2019), to highlight the ethical-political aspects of the visuality that the film places in the world. To this end, an analysis instrument was used that observes the film as a design-fiction product, which analyzes it from the perspective of its discourse. This article presents the results.

Keywords: Design. Cinema. Imaginary. Joker.

Resumen

Las visualidades que crea el diseño juegan un papel importante en la formación subjetiva de los individuos. Un hecho que puede dejarse de lado en la posición técnico-científica que viene ocupando el diseño en el contexto de la producción cinematográfica. El objetivo de este artículo es analizar cómo actúa el diseño en el imaginario de la película Guasón (Todd Phillips, 2019), con el fin de resaltar los aspectos ético-políticos de la visualidad que la película sitúa en el mundo. Para ello se utilizó un instrumento de análisis que observa la película como un producto de diseño-ficción, que la analiza desde la perspectiva de su discurso. Este artículo presenta los resultados.

Palabras clave: Design. Cinema. Imaginário. Guasón.

1 Introdução

Este artigo faz parte de uma pesquisa de doutorado que estuda as relações entre design e cinema. De partida, ao evidenciar tal relação, notou-se que as atividades que o design vem realizando no contexto da produção cinematográfica são posicionadas como atividades técnicas dentro de uma chave valorativa que separa

Artigo recebido em: 14/06/2024 | Aprovado em: 09/10/2024 | Publicado em: 19/10/2024

Como citar:

CHROMIEC, Estêvão Lucas Eler; FADEL, Luciane Maria. Design e Cinema: uma análise do design no imaginário do filme Coringa. **Tríades em Revista**: Transversalidades, Design e Linguagens, Juiz de Fora: UFJF, v. 14, p. 1-15, e44842, 2024. e-ISSN 1984-0071. DOI: <https://doi.org/10.34019/1984-0071.2024.v13.44842>.





arte e ciência. É importante notar que o cinema moderno, especialmente o hollywoodiano, surge de uma aproximação que une o invento da câmera fotográfica à literatura, o que permitiu ao cinema se afastar do estigma de entretenimento mecânico em direção à autoria das artes. Não obstante, mesmo após esse movimento a separação se manteve. Para dar um exemplo, o Oscar, a maior premiação do cinema norte-americano mantido pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas desde 1927, posiciona do lado das artes as atividades de roteiro, direção e atuação dos atores. E posiciona do lado da ciência, as atividades ligadas às invenções que permitiram a produção dos filmes ao longo do seu desenvolvimento histórico, em especial, aquelas que corroboram com a construção da imagem técnica capitada pela câmera fotográfica. A estratégia de separação não é nova e nem exclusiva do cinema. Ela remonta a crítica kantiana realizada em meados do Século XVIII², cujo discurso separou o conhecimento o estético do científico e permanece operante como um tipo de delimitação valorativa às práticas que se alinham a um lado ou a outro dessa chave.

O design ao se institucionalizar como campo de conhecimento, procurou lidar com a separação kantiana de diferentes formas. A primeira escola moderna de design europeia, a Bauhaus, surgiu no início do Século XX com a proposta de juntar o campo das artes e às novas técnicas industriais. A partir de 1953, no entanto, um movimento de carácter racionalista surgiu com a Escola de Ulm (*Hochschule für Gestaltung - Ulm*), em uma tentativa de firmar o design como campo autônomo, o afastando das artes e o vinculando a uma vocação técnico-científica (Bungarten, 2013, p. 188–189). Na esteira desse entendimento, o design em diferentes áreas de atuação, vem sendo assimilado a partir das atividades técnicas dentro do ordenamento industrial de produção. Não obstante, para além da técnica aplicada, as visualizações que o design desenvolve podem atuar na sociedade por meio de um cenário muito mais complexo. No contexto da produção audiovisual, as histórias, imagens e sons que o design produz e são exibidas nas salas de cinema, na televisão por meio de serviços de *streaming*, nos jogos digitais e na internet mediam a relação entre os seres humanos e o mundo. Este tipo de mediação possui a capacidade de formar os indivíduos a partir dos discursos que as visualizações carregam (Almeida, 2014). O que evidencia a responsabilidade ético-política de se observar mais detidamente a atuação do design em mídias como a do cinema.

Para realizar tal observação, esta pesquisa adota uma abordagem transdisciplinar, conforme apresentada por Bomfim (1997) e Fry (2009). Para Bomfim, o design deve ser entendido de maneira transdisciplinar pois compartilha com outros campos do conhecimento saberes e práticas que dizem respeito a configuração de objetos e sistemas de comunicação. Como configuração, o autor alude ao ato de figurar, ou seja, de criar uma figura, uma representação. Nesse sentido, ao representar conceitos em objetos e sistemas o design atua como um “instrumento para a materialização e perpetuação de ideologias” (Bomfim, 1997, p. 32). Fry, por sua vez, apresenta a transdisciplinaridade a partir da capacidade que o design possui de prefigurar modelos de mundo. O autor criou uma abordagem de pesquisa conhecida como *Design Futuring* que observa essas pré-figurações como produtos de design-ficção. Para tanto, Fry separa o design em duas vertentes: a



linear e a relacional. Como linear, o design pode ser entendido como uma ferramenta dentro de uma linha de produção industrial, e relacional, quando busca contextualizar de maneira crítica o seu papel linear dentro do ordenamento industrial (Fry, 2009). Esses conceitos quando aplicados as relações entre design e cinema, mostram que o design vem se posicionando como linear nas atividades que ocupa no cinema, como, por exemplo, na cenografia (*production design*), que diz respeito a organização dos elementos onde a cena será filmada, bem como na organização dos profissionais que criam esses elementos. Além disso, o design é linear no figurino (*costume design*), que configura o aspecto visual dos trajes vestidos pelos personagens, na cinematografia, na montagem e os efeitos visuais, que podem ser entendidos como o enquadramento e o movimento da câmera, o ritmo sequencial pelo qual as imagens são mostradas e nos efeitos óticos que permitem sobrepor múltiplas imagens em processos tradicionais ou digitais. Essas atividades podem ser realizadas por profissionais que usam técnicas de desenho, composição e fotografia para projetar os elementos visuais que aparecerão no filme. Nesse processo, é comum a confecção de *storyboards*, o *layout* de cenários e das roupas dos personagens, o *layout* tipográfico dos créditos iniciais, entre outros. Todas essas atividades são realizadas em função dos(as) idealizadores(as) da obra audiovisual dentro do ordenamento linear da produção. O design, quando visto sob a vertente relacional, pode ser analisado a partir dos efeitos que as visualizações criadas por meio dessas atividades lineares promovem na sociedade. Sob esta perspectiva, sua atuação não se encerra no contributo técnico a serviço dos(as) idealizadores(as), mas ela compreende também a produção de sentido que imagens e discursos produzem e fazem circular na sociedade.

Isso posto, esta pesquisa observa de maneira crítica o espaço técnico-científico que o design vem ocupando no cinema, pois tal enquadramento pode isolar o campo da responsabilidade ético-política das visualizações que produzem na sociedade. Para lidar com esse problema, utilizou-se um instrumento de análise fílmica que observa os filmes como produtos de design-ficção sob três lentes analíticas: o horizonte social, a ação figural e o campo discursivo. A partir dos resultados, são feitas algumas perguntas que podem evidenciar questões ético-políticas ligadas ao discurso do filme. O instrumento foi utilizado na análise de como o design atua no imaginário do filme Coringa (Todd Phillips, 2019). Este artigo apresenta os resultados.

2 Metodologia

O instrumento de análise utilizado para entender a atuação do design no cinema, teve como fundamento o método da leitura atenta, empregado por Bizzocchi e Tanenbaum (2011) em seus estudos sobre o cinema. O método consiste em assistir um filme repetidas vezes, sendo que em cada iteração, a obra é observada por meio de uma lente analítica específica. As lentes utilizadas nessa pesquisa se baseiam nas categorias de horizonte social, ação figural e campo discursivo, conforme propostas nos estudos críticos da mídia de Kellner (2001).

Por horizonte social, entende-se o campo da experiência e das práticas sociais que produzem o imaginário cultural. Observar o horizonte social de um filme contribui para situar o seu discurso em termos de período, produção e recepção. Que podem ser analisadas por meio da bilheteria, das entrevistas, artigos, venda



de produtos correlatos e críticas e elogios que grupos governamentais e sua oposição direcionaram ao filme (Kellner, 2001).

A ação figural diz respeito ao estudo dos elementos que compõem a imagem fílmica. Esses podem ser observados por meio da análise do espaço bidimensional onde a cena acontece (Kellner, 2001). Mauad (2005) apresenta algumas categorias para se observar o espaço imagético. O espaço do quadro, que se refere aos limites do enquadramento da imagem. O espaço geográfico, que se refere a locação onde a imagem se passa. E o espaço de figuração e objetos, que diz respeito a relação entre os personagens e objetos de cena. A essas categorias foi adicionada a categoria do espaço-tempo, para dar conta da montagem e do movimento de câmera que adicionam sentidos as imagens sequenciais dos filmes.

O campo discursivo por sua vez, pode ser entendido como a miríade de relações simbólicas trocadas entre o filme e o sujeito que o assiste. É a partir do campo discursivo que se operam interpretações hermenêuticas que promovem no espectador, um tipo de educação. O campo discursivo pode ser analisado por meio dos fundamentos cognitivos, filosóficos, existenciais, antropológicos, mitológicos, poéticos e estéticos, conforme apresentados por Almeida (2014, 2017) para os estudos do cinema.

Finalmente, na última etapa da análise fílmica são feitas algumas perguntas que possibilitam, com base dos resultados das lentes, evidenciar questões ético-políticas inerentes ao discurso do filme. São elas: quais os ideários representados pelos personagens? Em quais relações de poder se encontram? E se existem controvérsias que os ideários buscam esconder. O fundamento teórico que direcionou essas perguntas é inspirado dos achados de Alfredo Bosi no livro *Ideologia e contra ideologia* (2010). Conforme explica o autor, o conceito de ideologia pode ser entendido como o conjunto de ideários dominantes de determinada sociedade. Já a contra ideologia é a oposição direta a esse conjunto de ideários. A esses dois conceitos, adicionou-se um terceiro fundamentado no trabalho de Foucault (2002, 2004), que concebe ideologia e contra ideologia como regimes de verdade que são, em última instância, técnicas de dominação pelas quais o Estado moderno mantém o controle da população. Em um contexto em que a formação da subjetividade passa por uma ética de si, em uma constante luta dos sujeitos com os regimes que os cercam. Por meio do conceito foucaultiano de regimes de verdade, pode-se perceber que as visualizações criadas pelo design no cinema, possuem um papel formativo na sociedade ao construir modelos de visualização que podem vir a ser dominantes. O quadro 1 resume os termos-chave que compõem o instrumento.

Quadro 1: Instrumento de análise fílmica

Lentes analíticas	
Horizonte social	• Período, produção e recepção
Ação figural	• Espaço do quadro, geográfico, de figuração e objetos, tempo
Campo discursivo	• Cognitivo, estético, filosófico, existencial, antropológico, mitológico e poético



Questões ético-políticas

- Quais os ideários representados pelos personagens?
- Em quais relações de poder se encontram?
- Existem controvérsias que os ideários buscam esconder?

Fonte: dos autores, 2023.

3 Resultados da análise do filme Coringa

O filme Coringa (2019) de Todd Phillips, pertence em termos de classificações ao gênero do drama e super-heróis. Seu texto aborda as relações de trabalho sob o ponto de vista de um comediante de *stand-up* fracassado, que sofre de uma doença psicológica e reage a situação provocando uma revolta social. A seguir, apresenta-se o resultado das leituras realizadas

3.1 Horizonte social

O Coringa é um personagem dos quadrinhos criado pela empresa norte-americana DC Comics que, atualmente, faz parte da Warner Bros. Discovery, um conglomerado de mídia que possui empresas que produzem filmes, games, programas de televisão, livros, quadrinhos e música, além de empresas que atuam na distribuição desses produtos por meio de radiodifusão, *streaming*, licenciamento e publicações. No cinema, o Coringa foi retratado como vilão em filmes como Batman: o homem-morcego (Smith, J.; Krizma, S., 1966, 105 min), Batman (Tim Burtom, 1989, 126 min), Batman: o cavaleiro das trevas (Christopher Nolan, 2008, 152 min) e Esquadrão suicida (David Ayer, 2016, 123 min). Em Coringa (2019), o diretor Todd Phillips optou por apresentar uma história centrada no contexto que levou o personagem a se tornar quem é, da mesma maneira que Moore havia feito na revista em quadrinhos Batman: a piada mortal, de 1988. Na revista, Moore apresenta o Coringa como um trabalhador que tem o desejo de se tornar comediante de *stand-up*, mas como não é bom o suficiente se encontra em situação de pobreza. Ao receber a notícia de que será pai, o personagem aceita participar de um roubo que marca para sempre o seu ingresso na criminalidade. A inovação de Moore, foi estabelecer a formação do personagem em meio a um drama social.

Em termos estéticos e narrativos o filme de Phillips foi influenciado por dois filmes do diretor Martin Scorsese, o filme *Taxi Driver* (1976, 113 min) e *O rei da comédia* (1983, 109 min). Esses filmes fazem críticas a sociedade nova-iorquina das décadas de 1970 e 1980, posicionando aspectos do contexto social desse período como catalisadores da ação violenta de seus personagens. Em Coringa, para manter relação com os quadrinhos, a cidade se chama Gotham, mas é possível traçar correlações com eventos que marcaram Nova York na década de 1980. Como, por exemplo, um tiroteio ocorrido no metrô de Manhattan que ficou conhecido como o caso do “vigilante do metrô”. Na ocasião, Bernhard Goetz, um homem branco de trinta e sete anos atirou contra quatro jovens negros de dezenove anos. Os jovens já tinham passagem pela polícia, e na versão dada por Goetz em seu depoimento, ele reagiu a uma tentativa de assalto dentro do vagão. Nessa reação, porém, Goetz



atirou em três dos jovens e perseguiu o quarto jovem atirando nele pelas costas, o que o deixou paraplégico. Após o ocorrido, Goetz fugiu da polícia e foi preso. Como nenhum dos jovens morreu, ele foi inocentado e solto e se tornou um tipo de celebridade social que incentivou grupos de patrulha contra a criminalidade na cidade, assim como discussões sobre o racismo e autodefesa. A influência desse evento em *Coringa* se dá por meio de uma cena em que o personagem sofre uma agressão no metrô e reage atirando em seus opressores. Phillips adaptou o evento retirando dele a questão do racismo e deu ênfase à questão de classe social, pois os jovens que agridem o *Coringa* são brancos e trabalhadores da bolsa de valores. No filme, assim como ocorreu com Goetz, o *Coringa* se torna um tipo de celebridade que dá início a um movimento social (Gilcrease, 2020; Previdelli, 2020).

Em relação à recepção, o filme arrecadou cerca de U\$1 bilhão das bilheterias mundiais. Foi indicado para 239 categorias no circuito de festivais entre 2019 e 2020, dos quais venceu 121. Em relação às críticas, notou-se um desconforto marcado pelo medo de que o filme pudesse influenciar atos violentos. Na revista *Time*, o filme foi citado como confuso, por transformar o *Coringa* em um herói em uma chave que opõe ricos e pobres. De um lado o *Coringa* é herói e “porta-voz dos oprimidos” e de outro “um vilão assassino”, de maneira que o filme sustenta um “discurso duplo” e desonesto. Foi criticada também a escolha do filme de representar a década de 1981, se distanciando dos problemas da sociedade digital contemporânea e o papel das redes sociais (Zacharek, 2019). Para a crítica do *Variety*, o filme “flerta com o perigo” e transforma o mal na “forma mais doentia possível do *cool*” (Gleiberman, 2019). Por fim, o *The Guardian* e o *The New York Times* apresentaram o filme como superficial, desinteressante, que anseia por um nihilismo que não apresenta (Bradshaw, 2019; Scott, 2019).

Por fim, notou-se que a ambiguidade existente no filme suscitou perguntas como “o *Coringa* de Joaquin Phoenix se adequa a esquerda ou a direita alternativa?” (Quora, 2019), e “Arthur Fleck, o *Coringa*, é de esquerda ou de direita?” (Quora, 2020). Não há uma resposta simples para essas questões, justamente porque o personagem criado por Phillips foge a esse tipo de categorização. Dessa maneira, notou-se que os dois lados do espectro político utilizaram do filme para expressar seus ideários. Nas redações, circularam textos como “*Coringa* é de esquerda e retrata um mundo sem Deus” (Revista Forum, 2019), “*Coringa*: a loucura de uma época e a necessidade inquestionável do fim do capitalismo (Navarro, 2019), “O *Coringa* é a extrema direita” (Fonseca, 2019). O próprio diretor, em entrevista ao *The Wrap*, expressou que a indignação que o filme suscitou se tornou uma mercadoria que se adequa as ideologias de extrema esquerda e extrema direita (Sanchez, 2019). Adams (2019), por sua vez, explica que o *Coringa* não é “partidário, ou mesmo ideologicamente coerente”, ele serve como um “relato preocupante do que acontece quando impulsos antisociais, independentemente de suas origens, são deixados descontrolados – seja por ignorância ou indiferença” (Adams, 2019). Finalmente, Uetricht (2019) sintetiza esse argumento dizendo que o filme *Coringa* não é um retrato da extrema direita e nem da extrema esquerda, mas um retrato da falência do ideário moderno de um estado de bem-estar social.



3.2 Ação figural

Enquanto ação figural, o filme é repleto de metáforas visuais. Em relação ao espaço do quadro, a câmera mostra planos abertos e repletos de prédios, onde o personagem se torna pequeno e quase invisibilizado pela cidade. Os planos médios apresentam Fleck em um contexto de confinamento, como se as paredes e o ambiente o pressionassem. Na maioria das vezes, a câmera se posiciona como se o espectador estivesse no ambiente observando a cena. É comum que a câmera se movimente e encontre objetos desfocados que revelam parcialmente o que está acontecendo. Esse recurso é usado geralmente nos *closes* que mostram os diálogos, neles, a câmera foca os olhos e a boca dos personagens deixando o entorno desfocado. Esse recurso cria um tipo de opressão claustrofóbica que corrobora com a tensão da narrativa.

Enquanto espaço de figuração, Fleck é extremamente magro, como se a pobreza pudesse ser vista em seu corpo. Quando a câmera foca em suas costas no vestiário onde ele trabalha, pode-se ver alguns hematomas da violência e injustiças que sofreu em seu processo de adaptação na sociedade. Bridges, designer de figurino, descreve o visual do personagem da seguinte maneira, “quando nós conhecemos Arthur, ele não tem muito estilo, ele é mais prático, tem um aspecto vago de homem jovem, mas também o *look* de um homem velho” (Warner Bros. Entertainment, 2020).

O espaço geográfico onde se situa a cidade fictícia de Gotham remete a cidade de Nova York da década de 1980. No *making off* do filme, o diretor de arte Friedberg conta que sua inspiração foi, precisamente, a Nova York de 1981 e a forma como ela lidava com o lixo, de maneira distinta entre pobres e ricos (Warner Bros. Entertainment, 2020). A cidade é frequentemente mostrada a noite, sendo que a direção de arte tende para o claro e escuro, uma técnica utilizada na pintura onde se predomina a luz e a sombra na composição. O destaque aparece nas cores saturadas dos letreiros neons acesos na cena urbana. Fleck mora em um apartamento de subúrbio, em um bairro onde se vê a pobreza no desgaste dos materiais, na idade dos imóveis, na sujeira, nos ratos.

Por fim, a metáfora que se sobressai é sem dúvida a escada de uma locação que fica no Bronx, em New York, e leva a um apartamento com arcos na fachada construído em 1927, onde mora Fleck. Nela, espaço geográfico, espaço de objeto e o espaço tempo aparecem juntos. O esforço desprendido pelo personagem ao se deparar com esse cenário urbano somatiza toda a violência e opressão da qual Fleck é alvo. Os degraus se tornam um obstáculo que o personagem sobe todos os dias ao voltar para casa, no início no filme. Como uma alegoria ao peso da sociedade que o oprime. Finalmente, quando o personagem se torna o Coringa, ao remate do filme, o local é visto novamente, mas dessa vez ele parece ser leve a fim de refletir o estado de liberdade, potência e confiança que faz o personagem dançar sob os degraus que outrora o oprimiam.

3.3 Campo discursivo

No filme, Coringa é Arthur Fleck, um homem que mora com a mãe em um bairro de periferia. Ele atua como palhaço em uma companhia de entretenimento e seu trabalho é fazer anúncios para empresas ou atividades recreativas em hospitais. Fleck é pobre e sofre com uma doença psicológica da qual tem distúrbios de riso.



Com isso, é frequentemente tornado vítima de *bullying* na sociedade. Ao longo do filme, o personagem somatiza diferentes formas de violência da qual é alvo e extravasa a raiva que sente por meio de mais violência. Para isso, o roteiro apresenta dois caminhos narrativos que se sobrepõem para a formação do personagem, a relação de Fleck com o trabalho e as pessoas que se aproveitam dele, e a relação de Fleck com sua mãe Penny, que fornecerá o contexto para o personagem descobrir sobre o seu passado e se tornar o Coringa. Ambos os caminhos se colocam como fundamento existencial na construção do personagem.

Em relação ao caminho narrativo do trabalho, Fleck é agredido por adolescentes, por seu chefe, pelo colega de trabalho Randall, e por fim, por três jovens que trabalham na bolsa de valores. Nessa última situação, Fleck está com uma arma e mata os jovens no metrô vestindo uma roupa de palhaço. Ao fugir do local, ele entra em um banheiro público e começa a dançar como se estivesse feliz. A felicidade parece derivar de um sentimento de potência gerado pela resposta dada a agressão da qual vinha sendo vítima. Em todas essas situações, o *bullying* é algo que aparece recorrente nos diálogos e reações dos personagens. A reação de Fleck, nesse primeiro caminho narrativo, gera em Gotham uma revolta social em que as pessoas que vivem na pobreza começam a vestir máscaras de palhaço e protestar contra a situação de disparidade social em que vivem. O segundo caminho narrativo, apresenta uma história de maus tratos familiares que o personagem sofreu quando criança. Fleck investigará sobre o seu passado e em determinado momento irá ao asilo Arkham a procura dos registros de quando a mãe foi internada. Penny foi internada após ser considerada culpada por colocar em risco a vida de Fleck. O relato diz que um antigo namorado agredia tanto ela como o filho a ponto de a criança ter a cabeça lesada pela violência que sofria, o que sugere que a doença psicológica de Fleck deriva desse trauma. A resposta, no entanto, é deixada em aberto pois, na versão de Penny, a internação se deu após engravidar de Thomas Wayne como parte de um esquema para isolá-la. Esse segundo caminho narrativo leva Fleck a descobrir sobre o seu passado e optar por revidar a violência que sofreu com mais violência, se tornando o Coringa.

O fundamento poético aparece por meio da crítica que o filme faz à estrutura maniqueísta cristalizada em histórias de super-heróis. Coringa é um personagem largamente conhecido e sabe-se, de partida, que esse personagem será mal. No entanto, ao estabelecer o contexto social que torna Fleck vítima da sociedade, o diretor cria uma relação entre ele e o público para além da dicotomia mocinho e bandido. Para Garcia (2022), a “multiplicidade interpretativa” que o filme permite, “demonstra a própria possibilidade de reconstruir histórias já classicamente instauradas, como a do personagem Batman” (Garcia, 2022, p. 13).

Em relação às perguntas propostas, sobre “quais os ideários representados pelos personagens?” e em “quais relações de poder se encontram?” são apresentados no imaginário de Coringa os ideários contra ideológico e o da ética de si. O ideário do sujeito que constrói sua própria ética aparece quando Fleck é levado a se desfazer do que sabe sobre o passado e reencontrar um tipo de verdade sobre a sua própria história. Ao fazê-lo, Coringa constrói um tipo de ética, ele não mata o amigo anão que o tratou bem, mas revida quem o agrediu com extrema violência. A narrativa do filme leva a entender que a violência sofrida o faz cometer atitudes violentas em uma espécie de autodefesa que se revela, por fim, como um tipo de vingança àqueles que o agredem. No filme, a simbologia desse levante



inspira um tipo de insurreição social antissistema e instiga o reconhecimento de outras pessoas que se encontram em situação de vulnerabilidade social em um Estado pretensamente falido. Esse estado de revolta abre espaço para que o ideário contra ideológico apareça por meio daqueles que se reconhecem em situação de vulnerabilidade social. É dessa maneira que os moradores de Gotham promovem um tipo de anarquia revolucionária. Seu objetivo não é claro, não há um plano de governo, apenas o desejo de mudar uma situação de opressão influenciados pela figura do palhaço. Ao se construir como Coringa, Fleck toma para si o lugar do agressor e aplica, com suas próprias mãos um tipo de justiça social própria, decidindo quem deve viver ou morrer. Portanto, o personagem se torna um tirano. Sua construção como sujeito deriva da desconfiança com o sistema estatal e das relações de poder que o cercam. O sujeito da ética de si foucaultiano passa pela noção das escolhas individuais sobre como reagir à homogeneização perpetrada pelo Estado moderno e suas relações de poder. No entanto, ao construir sua própria ética é necessário que o sujeito leve em conta o outro, pois, como explica Foucault, o modelo de sociedade ética é aquele onde o indivíduo faz o bem para si e dessa maneira também o faz para o outro. A ética de si implica na responsabilidade de pensar e cuidar de si e do outro.

Por fim, ao questionar se “existem controvérsias que os ideários buscam esconder?” percebeu-se que o filme possui um discurso polissêmico. Isso porque se apropria do ideário maniqueísta cristalizado nas histórias de super-heróis e o desconstrói ao posicionar o Coringa como uma vítima da sociedade. Ao colocar a diferença social e a falência do Estado como vilões, o filme sugere o ideário de que a sociedade com um Estado fraco cria sua própria violência, o que dá espaço para heróis ou tiranos. Como relata Garcia (2022), ao reagir decidindo quem vive ou quem morre, o Coringa assume o papel do Estado e, ironicamente, reflete o próprio herói Batman, cujo pretexto é auxiliar o Estado pretensamente falido de Gotham fazendo justiça com as próprias mãos (Garcia, 2022). Com resultado do uso do instrumento de análise fílmica, o quadro 2 sintetiza os principais resultados obtidos a partir das múltiplas leituras do filme *Coringa*.

Quadro 2: Resultados de análise do filme *Coringa*

Coringa (Todd Phillips, 2019)	
Horizonte social	<ul style="list-style-type: none"> • Crítica à falência do ideário moderno de um estado de bem-estar social;
Ação figural	<ul style="list-style-type: none"> • Espaço do quadro: planos médios que geram contexto de confinamento, espectador imerso na cena; • Espaço de figuração: corpo do personagem reflete a pobreza; • Espaço geográfico: Nova York da década de 1980; • Espaço geográfico, de objeto e espaço-tempo: escada como metáfora do estado de felicidade/opressão do personagem;
Campo discursivo	<ul style="list-style-type: none"> • Existencial: constituição de si por meio do encontro com o passado • Poético: reforma do maniqueísmo das histórias de super-heróis.



Questões ético-políticas	
Quais os ideários representados pelos personagens?	<ul style="list-style-type: none"> • Ética de si como processo de autodefesa; • Desconfiança com o sistema estatal e flerta com a celebração da anarquia social
Em quais relações de poder se encontram?	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem sofre com a marginalização social, <i>bullying</i> e críticas que o tornam vulnerável;
Existem controvérsias que os ideários buscam esconder?	<ul style="list-style-type: none"> • O discurso polissêmico inverte o maniqueísmo e coloca o <i>Coringa</i> como vítima da sociedade; • Uma sociedade com um Estado fraco cria sua própria violência, o que dá espaço para heróis ou tiranos fazerem justiça com as próprias mãos;
Como o design atua?	
	<ul style="list-style-type: none"> • Visualização dos ideários contra ideológico e da ética de si perante a falência do ideário moderno de um estado de bem-estar social.

Fonte: dos autores, 2024.

4 Conclusão e considerações finais

A partir da análise realizada, ficou evidente que a atuação do design no contexto do filme não se limita exclusivamente à construção da forma visual de um filme. Isso porque, quando visto sob uma ótica transdisciplinar, o design configura imagem e discurso tornando visíveis ideários que promovem e fazem circular sentidos na sociedade. Esse tipo de atuação não se encerra na produção de uma imagem técnica pois se relaciona com os indivíduos a partir do horizonte social e do campo discursivo para o qual a imagem se faz. Nesse contexto, o design infere sob a formação da própria sociedade.

Por meio da análise do filme *Coringa*, percebeu-se que o design atua fazendo ver os jogos de verdade que se escondem por trás da dicotomia herói e vilão. A contextualização do personagem em um contexto que o invisibiliza e o oprime é exposta no roteiro e na cinematografia, por meio de ângulos de câmera e composição. O estado de potência que o personagem sente ao lutar por sua visibilidade é passado por meio da dança, da metáfora da escada e das atitudes, e pela própria citação de Fleck ao expressar que se sentia vivo. *Coringa*, portanto, torna visível a ação do Estado moderno no processo de homogeneização social, assim como, a da luta pelo cuidado de si que se impõe nesse processo. No entanto, em sua busca por liberdade, o personagem *Coringa* se inclina a tirania e ao abuso de poder, pois não leva em conta o espaço do outro na ética do cuidado de si. Diante de tais resultados, cumpriu-se o objetivo deste artigo, de observar como o design atua no imaginário cinematográfico do filme *Coringa*.



Ampliar o horizonte de análise por meio do conceito de design-ficção permitiu que o filme fosse analisado sob diferentes lentes, levando em conta tanto os aspectos formais da imagem fílmica como os aspectos discursivos. Observar os filmes como produtos de design-ficção evidencia que a disposição de ferramenta técnica que o design vem ocupando no contexto da produção cinematográfica apenas o afasta da responsabilidade ético-política existente nas visualizações que coloca na sociedade. Com efeito, a questão que se coloca a partir do contexto relacional de design e abre caminho para estudos futuros, é de que maneiras as visualidades criadas pelo design a partir dos filmes, poderão pré-visualizar sociedades mais éticas e inclusivas.

Referências

- ADAMS, Sam. **Joker movie: Director Todd Phillips says his movie isn't political. That won't stop the alt-right memes.** [S. l.], 2019. Disponível em: <https://slate.com/culture/2019/09/joker-movie-joaquin-phoenix-alt-right-hero-incel.html>. Acesso em: 17 dez. 2023.
- ALMEIDA, Rogério de. Cinema e educação: fundamentos e perspectivas. **Educação em revista**, [s. l.], v. 33, p. 1–27, 2017.
- ALMEIDA, Rogério de. Possibilidades Formativas do Cinema. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual - REBECA**, [s. l.], v. 6, p. 1–18, 2014.
- BIZZOCCHI, Jim; TANENBAUM, Theresa. Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences. In: WELL PLAYED 3.0. [S. l.]: ETC Press, 2011. p. 289–316.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Revista Estudos em Design**, [s. l.], v. V, n. 2, p. 27–41, 1997.
- BOSI, Alfredo. **Ideologia e contraideologia: temas e variações**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- BRADSHAW, Peter. **Joker review – the most disappointing film of the year | Joker | The Guardian.** [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/oct/03/joker-review-joaquin-phoenix-todd-phillips>. Acesso em: 18 nov. 2023.
- BUNGARTEN, Vera. **A imagem cinematográfica: convergência entre Design e Cinema**. 2013. 231 f. Tese de Doutorado - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- CORINGA. direção: Todd Phillips. 122 min.: Warner Bros, 2019.
- FINGUERUT, Ariel. **Artigo: A Lealdade de Trump à Direita Alternativa - Notícias - Unesp - Universidade Estadual Paulista - Portal.** [S. l.], 2017. Disponível em: <https://www2.unesp.br/portal#!/noticia/28738/artigo-a-lealdade-de-trump-a-direita-alternativa/>. Acesso em: 17 dez. 2023.
- FONSECA, Joel Pinheiro da. **O Coringa é a extrema direita - 08/10/2019 - Joel Pinheiro da Fonseca - Folha.** [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/joel-pinheiro-da-fonseca/2019/10/o-coringa-e-a-extrema-direita.shtml>. Acesso em: 17 dez. 2023.



FOUCAULT, Michel. A ética do cuidado de si como prática da liberdade. *In: ÉTICA, SEXUALIDADE E POLÍTICA - COLEÇÃO DITOS & ESCRITOS*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. v. 5, p. 256–287.

FOUCAULT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2002.

FRY, Tony. **Design futuring: sustainability, ethics, and new practice**. Oxford, New York: Berg, 2009.

GARCIA, Yuri. Isso não é um palhaço! *Joker* (2019), o artista sob a sombra do morcego. **Revista Galáxia**, [s. l.], v. 47, p. 1–18, 2022.

GILCREASE, Grayson. **Trial by Media: Did Bernhard Goetz Inspire Joker? | POPSUGAR Entertainment**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.popsugar.com/entertainment/did-bernhard-goetz-subway-vigilante-inspire-joker-movie-47464995>. Acesso em: 17 nov. 2023.

GLEIBERMAN, Owen. **“Joker” Review: Joaquin Phoenix Is Hypnotic as a Damaged Killer Clown**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://variety.com/2019/film/reviews/joker-review-joaquin-phoenix-todd-phillips-1203317033/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Tradução: Ivone Castilho Benedetti. Bauru; São Paulo: EDUSC, 2001.

MAUAD, Ana Maria. Na mira do olhar: um exercício de análise da fotografia nas revistas ilustradas cariocas, na primeira metade do século XX. **Anais Do Museu Paulista: História e Cultura Material**, [s. l.], v. 13, n. 1, p. 133–174, 2005.

NAVARRO, Amanda. **Coringa: a loucura de uma época e a necessidade inquestionável do fim do capitalismo**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.esquerdadiario.com.br/Coringa-a-loucura-de-uma-epoca-e-a-necessidade-inquestionavel-do-fim-do-capitalismo>. Acesso em: 17 dez. 2023.

PREVIDELLI, Fabio. **Racismo ou legítima defesa? O polêmico caso Bernhard Goetz**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/racismo-ou-legitima-defesa-o-polemico-caso-bernhard-goetz.phtml>. Acesso em: 17 nov. 2023.

QUORA. **Arthur Fleck, o coringa, é de Esquerda ou de Direita? - Quora**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://pt.quora.com/Arthur-Fleck-o-coringa-%C3%A9-de-Esquerda-ou-de-Direita>. Acesso em: 17 dez. 2023.

QUORA. **Is Joaquin Phoenix’s “Joker” film more suited for leftists or the alt-right? - Quora**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.quora.com/Is-Joaquin-Phoenix-s-Joker-film-more-suited-for-leftists-or-the-alt-right>. Acesso em: 16 dez. 2023.

REVISTA FORUM. **Assessor de Bolsonaro diz que “Coringa” é de esquerda e retrata “um mundo sem Deus” | Revista Fórum**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://revistaforum.com.br/cultura/2019/10/6/assessor-de-bolsonaro-diz-que-coringa-de-esquerda-retrata-um-mundo-sem-deus-62491.html>. Acesso em: 17 dez. 2023.

SANCHEZ, Omar. **“Joker” Director Todd Phillips Rebuffs Criticism of Dark Tone: “We Didn’t Make the Movie to Push Buttons” (Exclusive) - TheWrap**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.thewrap.com/joker-director-todd-phillips-rebuffs-criticism-of-dark-tone-we-didnt-make-the-movie-to-push-buttons-exclusive/>. Acesso em: 17 dez. 2023.



SCOTT, A. O. 'Joker' Review: Are You Kidding Me? - The New York Times. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/10/03/movies/joker-review.html>. Acesso em: 18 nov. 2023.

UETRICH, Micah. Joker isn't an ode to the far right – it's a warning against austerity | Micah Uetricht | The Guardian. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/oct/10/joker-far-right-warning-austerity>. Acesso em: 17 dez. 2023.

WARNER BROS. ENTERTAINMENT. Joker | Behind The Scenes with Joaquin Phoenix and Todd Phillips | Warner Bros. Entertainment - YouTube. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cLVNJ50vCDI>. Acesso em: 24 nov. 2023.

ZACHAREK, Stephanie. The Problem With Joker Goes Beyond Its Brutal Violence | Time. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://time.com/5688305/joker-todd-phillips-review/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

Notas

¹ Finguerut (2017) explica que nos EUA, a Direita alternativa (*Alt-right*) é uma fração da extrema direita americana que se distancia de retóricas conservadoras em direção a uma retórica *anti-establishment*.

² Nesse sentido ver *Crítica da razão pura* (Kant, 1980).

Agradecimentos

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

Informações complementares

Financiamento

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

Contribuição de autoria

Concepção e elaboração do manuscrito: Estêvão Lucas Eler Chromiec.

Coleta de dados: Estêvão Lucas Eler Chromiec.

Análise de dados: Estêvão Lucas Eler Chromiec.

Discussão dos resultados: Estêvão Lucas Eler Chromiec.

Orientação, revisão e aprovação: Luciane Maria Fadel.

Preprint, originalidade e ineditismo

O artigo é original, inédito e não foi depositado como *preprint*.

**Verificação de similaridades**

O artigo foi submetido ao iThenticate e obteve um índice de similaridade compatível com a política antiplágio da Tríades em Revista.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de Comitê de Ética em Pesquisa

Não se aplica.

Conflito de interesse

Não há conflitos de interesse.

Conjunto de dados de pesquisa

Não há dados disponibilizados.

Utilização de ferramentas de inteligência artificial (IA)

Este artigo não contou com auxílio de ferramentas de inteligência artificial (IA) para redação de nenhuma das seções.

Licença de uso

Os autores cedem à Tríades em Revista: Transversalidades, Design e Linguagens os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution \(CC BY\) 4.0 International](#). Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico. Os autores têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico.

Publisher

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU). Publicação no Portal de Periódicos da UFJF. As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

Editores

Frederico Braidá. Vera Lúcia Nojima.

Formato de avaliação por pares

Revisão duplamente cega (*Double blind peer review*).

Sobre os autores**Estêvão Lucas Eler Chromiec**

Graduado em Desenho Industrial - Programação Visual pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (2010). Mestre em Design de Sistemas de Informação pela da Universidade Federal do Paraná (2020). Doutorando no Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Paraná (2021). Interessa-se por desenho, pintura, ilustração, cinema e desenvolvimento visual para publicidade e entretenimento.

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8067312372090277>

**Luciane Maria Fadel**

Graduada em Comunicação Visual pela Universidade Federal do Paraná (1987) e Engenharia da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1994), graduada em Licenciatura em 2º Grau pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1992), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001), doutorado em Typography & Graphic Communication - University of Reading (2007) e Pós-Doutorado em Narrativas orientado pelo Prof. Jim Bizzocchi na Simon Fraser University, Canada. É professora adjunta do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. Atua principalmente nos seguintes temas: design de interação, narrativas, user experience, novas mídias e digital storytelling.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7242368838666168>