

Jogo de linguagem em coringa de Todd Phillips: uma base de integração conceptual e moral / Language Game in *Todd Phillips' Joker*: a basis for conceptual and moral integration

*Eduardo Alves da Silva **

RESUMO:

No presente artigo apresentamos uma análise filosófica-linguística sobre a construção e formação de sentido da moralidade no filme *Coringa* de Todd Phillips de 2019. Utilizamos como teorias, conceitos operacionais e ferramentas analíticas as noções de Jogo de Linguagem (WITTGEINSTEIN, 1979), Integração Conceptual (FAUCONNIER; TURNER 2002) e *Frame Moral* (LAKOFF, 1995, 1996, 2002). A ideia é que para construir significado, o interlocutor que interage com o filme necessita integrar conceitos e não apenas isso, também precisa integrar moralidades distintas apresentadas na obra. De acordo com uma metodologia baseada no paradigma indiciário (GINZBURG, 1989), usando como objeto as integrações conceptuais apresentadas na película, alicerçado numa perspectiva qualitativa de pesquisa (SILVERMAN, 2000), acreditamos que a construção de sentido ontológica e filosófica em *Coringa* pode perpassar muitos aspectos morais até a concepção subjetiva da definição do antagonista.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo de Linguagem; Integração Conceptual; *Frame Moral*

ABSTRACT:

In this paper, we present a philosophical-linguistic analysis of the construction and formation of a sense of morality in Todd Phillips' 2019 film *Joker*. We use as theories, operational concepts and analytical tools the notions of Language Game (WITTGEINSTEIN, 1979), Conceptual Integration (FAUCONNIER; TURNER 2002) and *Moral Frame* (LAKOFF, 1995, 1996, 2002). The idea is that in order to build meaning, the interlocutor who interacts with the film needs to integrate concepts and not only that, he also needs to integrate different moralities presented in the movie. According to a methodology based on the evidentiary paradigm (GINZBURG, 1989), using as object the conceptual integrations presented in the film, based on a qualitative research perspective (SILVERMAN, 2000), we believe that the construction of ontological and philosophical meaning in *Joker* can permeate many moral aspects to the subjective conception of the definition of the antagonist.

KEYWORDS: Language Game; Conceptual Integration; moral *framework*

* Doutor em Estudos da Linguagem (UFRN) e Professor da Universidad del Sol (UNADES).

Introdução

Desde muito tempo o debate sobre o significado permeia reiteradamente a vida do homem biopsicossocial, integrando sua práxis e seu devir ao longo do tempo. Nas perspectivas de Platão (1996) e, numa outra mão, de Aristóteles (1996), este de maneira mais lógica e aquele referto em idealismo, buscava-se na língua um pavimento epistemológico para o sentido. Essa ontologia em relação às coisas do mundo traduzia-se, com efeito, na complexa dinâmica de interrelação do ser humano com seus muitos aspectos socioculturais, sentimentos, ideias e até mesmo morais.

Saussure (2012), já em seu *Cours*⁶⁹, igualmente debatia sobre a questão do significado de uma forma mais internalizada em relação ao sistema linguístico, encarando o signo linguístico (soma de sua imagem acústica com seu significado) como uma construção social e individual. Saussure acreditava numa construção de significado que estava alheia à subjetividade, pois seu conceito era dado na sociedade.

Signo linguístico é, pois, uma entidade psíquica de duas faces, que pode ser representada por sua imagem acústica e seu significado. Esses dois elementos estão intimamente unidos e um reclama o outro. Quer busquemos o sentido da palavra latina *arbor*, ou a palavra com que o latim designa o conceito “árvore”, está claro que somente as vinculações consagradas pela língua nos parecem conformes à realidade e abandonamos toda e qualquer outra que se possa imaginar (SAUSSURE, 2012, p.80).

Além do estruturalismo inaugurado pelo genebrino, dentro das teorias da linguagem, outros pensamentos de conceptualização e autores surgiram tais como Wittgenstein e as semelhanças de família (1979), teoria dos protótipos de Rosch (1978), Lakoff e a metáfora conceptual (1980) entre outros tantos.

Neste artigo, rompendo com a tradição clássica e com outras teorias de linguagem que debatem a questão do significado, propomos uma análise da formação identitária moral no filme de Todd Phillips *Coringa*, utilizando para isso as noções de integração conceptual conforme Fauconnier e Turner (2002). Como base para a aplicação da teoria

⁶⁹ Curso de Linguística Geral (1916). Obra póstuma do linguista genebrino Ferdinand de Saussure.

mencionada, utilizamos filosoficamente as noções de jogo de linguagem de Wittgenstein (1979) e o *frame*⁷⁰ moral conforme apresentado por Lakoff (1995, 1996, 2002).

Acreditamos que para a formação de sentido ter substrato por parte da audiência que vê o filme, é necessária uma integração de conceitos aproximando sempre universos morais essencialmente diferentes. O espectador do filme tem à sua disposição *frames*, ou quadros morais, para construir significado do que é apresentado, principalmente pelo personagem Coringa. No final do processo o indivíduo que assiste ao filme engendra uma entidade conceptual nova, inventiva e criativa que é fruto da integração desses *frames*.

Essa compreensão, em nossa visão, é apenas devida pelo fato de ocorrerem integrações conceptuais que funcionam na superfície do texto veiculado pelo jogo de linguagem do filme. Tal jogo de linguagem provém de muitas formas de vida, que são apenas possíveis de compreender caso a audiência “viva” e integre essa forma de vida. No caso deste artigo, a forma de vida vivida pelo antagonista Arthur Fleck, o coringa.

Nas seções iniciais serão apresentadas as teorias, conceitos e ferramentas analíticas aqui utilizados, seguidos de uma análise de situações vistas no filme *Coringa* de Todd Phillips. Tecnicamente, a pesquisa é do tipo básica, usa a perspectiva qualitativa conforme prevê Silverman (2000), usa metapesquisa e levantamento bibliográfico e aplica a metodologia indiciária de acordo com Ginzburg (1989), que funciona credenciando o pesquisador a buscar evidências para compor sua conclusão, analisando-as de forma introspectiva (WENTWORTH, 2011).

Wittgenstein e seu jogo de linguagem

Segundo Ludwig Wittgenstein, filósofo austríaco, compreender uma linguagem equivalia a viver uma forma de vida (WITTGENSTEIN, 1979). Em sua visão, na obra *investigações filosóficas*, apenas era possível compreender a verdadeira dinâmica de uma interação pela linguagem, seja qual fosse, estando, de fato, na pele de seus participantes. O significado não estava dissociado de seu contexto de ocorrência, sendo fundamental os interlocutores viverem essa forma de vida. Segundo ele:

Pode-se imaginar facilmente uma linguagem que seja constituída somente de comandos e informes de batalha. – Ou uma linguagem

⁷⁰ Uma releitura da semântica de *frames* conforme apresentada por Charles Fillmore (1976) dentro da qual George Lakoff debate sobre quadros conceptuais de moralidade que ajudam um indivíduo a construir sentido a partir de valores socioculturais os quais um ser está envolvido com o entorno.

constituída apenas de questões e de uma expressão de afirmação ou de negação. E inúmeras outras. – E representar uma linguagem equivale a representar uma forma de vida. (WITTGENSTEIN, 1979, p.23)

Entretanto chamamos a atenção que constantemente compartilhamos modos de vida sem necessariamente estarmos munidos de subjetivismo. É isso que nos permite compreender várias atividades sociais. Dessa forma, para se ter exata dimensão de conceptualização de uma situação, é preciso viver uma nova forma de vida veiculada pela situação comunicativa e jogar o jogo de linguagem.

Segundo Wittgenstein, o jogo de linguagem é uma experiência holística, que considera a negociação entre seus participantes e que é praticada no momento do uso da linguagem. Essa prática leva em consideração seu contexto de uso. Essencialmente, qualquer atividade comunicativa evidencia um jogo de linguagem, desde a interpretação de uma obra de arte a uma roda de piadas entre amigos. No caso de nosso artigo, acreditamos que a formação indentitária moral do personagem Coringa também é um jogo de linguagem entre o diretor Todd Phillips e sua audiência, que acaba por entrar na pele do personagem do filme, integrando conceitos e *frames* morais.

***Frame* moral e integração conceptual**

Os conceitos de *frame* moral e integração conceptual são indispensáveis para a concatenação filosófica-linguística aqui apresentada. *Frames* morais, essencialmente, são quadros de valores positivos ou negativos que compõem a moralidade de um conceito. Por outro lado, a integração conceptual é uma ferramenta analítica que permite a compreensão da junção desses quadros morais.

***Frame* moral**

Frame é um mecanismo de análise conceptual e discursiva debatido primeiramente por Charles Fillmore (1982). Fillmore pontuava que para se compreender um conceito qualquer, antes era preciso considerar todo o ambiente interdiscursivo dessa definição. Para se compreender tal conceito era preciso que se levasse em consideração outros conceitos interrelacionados a ele por natureza. O exemplo levantado por Fillmore foi o de transação comercial, conceito que não poderia ser entendido sem que se levasse em consideração conceitos afins como comprar, vender, mercadoria, dinheiro, desconto,

loja etc. Tais conceitos estariam em uma alta esfera de interconexão que formaria um conjunto muito coeso de entidades conceptuais usadas para uma situação comunicativa qualquer.

Refinando tal visão e a aplicando ao debate político e moral, Lakoff (1995, 1996, 2002) apresenta a noção de *frame* moral. Esse tipo específico de *frame* dá conta, também, de entidades conceptuais interrelacionadas, porém, com um viés inclinado para a moralidade. Lakoff define moralidade sob a forma de valores positivos com os quais determinadas pessoas se identificam, ajudando estas a compor uma definição moral sobre determinada demanda conceptual. Esta ação moral, segundo ele, é constituída de dois princípios governantes. O primeiro princípio é o que define essa moralidade como algo de valor positivo, que é desejável para o indivíduo. O segundo princípio versa que existe uma necessidade de obrigação a fim de pagar de volta dívidas morais. Segundo Lakoff:

O primeiro princípio: ação moral é dar algo de valor positivo; ação imoral é dar algo de valor negativo. O segundo princípio: há um imperativo moral para pagar nossas dívidas morais; o não pagamento de dívidas morais é imoral (LAKOFF, 1995, p.2, tradução nossa)

Lakoff apresenta, como exemplo, o *frame* do pai severo e do pai amoroso que, segundo ele representam, no espectro do eleitorado norte-americano, progressistas e conversadores. O pai severo se identificaria com valores morais mais duros, conservadores e, de certo modo, mais preconceituosos. No caso do pai amoroso, Lakoff define tal espectro como pessoas que se identificam mais com valores liberais, de flexibilidade moral e de tolerância. Tal debate serviu para ilustrar como o eleitorado americano votava dentro do sistema democrático dos Estados Unidos.

No caso do nosso estudo, temos *frames* morais que estão em dois espectros dentro do filme *Coringa*, fornecendo *inputs* (informações) que vão ajudar a audiência a formar uma integração conceptual para cada situação apresentada. Algumas vezes essa moralidade se aproxima de um espectro positivo e outras vezes de um espectro negativo. Nas situações apresentadas na película, tais espectros morais refletem escolhas subjetivas de sentimentos e emoções que precisam ser integradas para que a identidade do Coringa faça sentido. Sobre integração de conceitos, tratamos a partir de agora.

Integração Conceptual

A integração conceptual é uma teoria maximalizada de conceptualização e categorização primeiramente levantada por Fauconnier e Turner (2002), que teve como base vários estudos desde espaços mentais (FAUCCONNIER, 1984, 1996) e estudos sobre mesclagem de domínios discursivos (FAUCCONNIER; SWEETSER, 1995, FAUCCONNIER; TURNER, 1996, 2003).

Em sua premissa básica, a integração conceptual consiste na capacidade humana de mesclagem de dois ou mais conceitos distintos para a emergência de um outro totalmente novo e criativo provindo das entradas iniciais. Em suma, dois conceitos se unem para formar um terceiro totalmente novo que contém elementos de seus *inputs* de origem e também características novas pertencentes só a ele. Essas informações de entrada são processadas em espaços mentais⁷¹.

Esses espaços mentais processam informações para construir uma entidade conceptual nova, selecionando informações pertencentes a cada um dos conceitos que será usado na integração. Existem pelo menos quatro espaços, sendo eles dois espaços mentais de *input* de informação, um espaço genérico (que funciona processando os análogos) e um último espaço-mescla, sendo este o próprio resultado da integração conceptual.

Mesclas surgen em redes de espaços mentais. [...] há quatro espaços mentais: as duas entradas, o espaço genérico e a mescla. Esta é uma rede mínima. As redes de integração conceitual podem ter diversos espaços de entrada e até múltiplos espaços mesclados (FAUCCONNIER; TURNER, 2002. p.47, tradução nossa).⁷²

Na figura, *generic space* é o espaço genérico, *input 1* e *2* são, respectivamente, os espaços mentais de informação 1 e 2 e *blend* é o espaço-mescla. Como mencionado, os espaços de *input 1* e *2* fornecem informações que são processadas em um espaço genérico e são projetadas no espaço-mescla, dando fim ao processo de integração conceptual.

⁷¹ Segundo Fauconnier (1984), espaços mentais são lugares mentais abstratos que, a integração conceptual, serve para processar informações conforme pensamos e falamos, no momento exato de uma situação comunicativa-discursiva.

⁷² *Blends arise in networks of mental spaces. [...] there are four mental spaces: the two inputs, the generic space, and the blend. This is a minimal network. Conceptual integration networks can have several input spaces and even multiple blended spaces.*

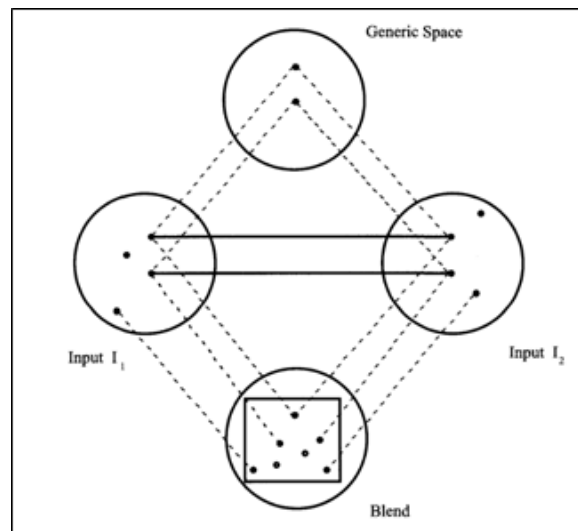


Figura 2: Modelo Básico de Integração Conceptual. Fonte: Adaptado de Fauconnier e Turner (2002, p.46)

No nosso caso, dentro da análise, vamos fornecer informações que formam dois espaços de *input* que são utilizados para compor a identidade do personagem Coringa, incluindo seus aspectos morais.

Análise

Dividimos o espaço de análise em dois momentos: um de composição e um de conclusão. O primeiro momento de composição diz respeito às graduais mudanças pelas quais o personagem Arthur Fleck passa. O segundo momento diz respeito à sua integração como Coringa, figura que absorve a moralidade debatida durante sua vida pregressa.

Percurso moral de Arthur Fleck

Durante todo o filme de Todd Phillips, a audiência é apresentada a situações que exigem integração de conceitos para a construção do sentido. Na maioria das vezes, a mesclagem desses conceitos advém de quadros conceptuais muito distintos para a composição da identidade moral de Arthur Fleck como o Coringa. Seu percurso coloca o interlocutor do jogo de linguagem do filme diante de dilemas morais que exigem integração entre seus valores para que se tenha compreensão do que o filme propõe.

Dentre as muitas possibilidades de integração de conceitos morais exibidas no filme em relação a Arthur Fleck, podemos listar as seguintes: o dilema da sua paternidade, a existência de sua namorada Sophie, a justificativa da morte dos três investidores, a

justificativa de suas ações de modo geral, o resultado da participação do Coringa no programa e a constituição do próprio programa (Tabela 1).

Integrações Morais em Coringa de Todd Phillips	
1. O dilema da sua paternidade	<i>Pai amoroso x Pai severo (em relação a Thomas Wayne)</i>
2. Existência de sua namorada Sophie.	<i>Identidade x não existência – em relação às elocubrações mentais de Arthur em torno de sua existência real/ideal.</i>
3. A justificativa da morte dos três investidores	<i>Justiça x Crueldade (em relação à morte dos três investidores)</i>
4. Justificativa de suas ações de modo geral	<i>Patologia mental x pura maldade (em relação às suas ações de modo geral)</i>
5. Ponderação sobre a participação no Franklin Murray Show.	<i>Benevolência x Maldade – em relação ao convite de Murray Franklin para Arthur Fleck participar de seu programa</i>
6. Constituição do próprio programa Franklin Murray Show	<i>Comédia x Terror – em relação ao que o programa acaba por se tornar no final</i>

Tabela 1: Possibilidades de integrações morais. **Fonte:** Elaborado pelos autores

Em relação à primeira situação moral, sobre a paternidade de Arthur Fleck, deve se considerar basicamente duas situações: se Thomas Wayne é um pai amoroso ou um pai severo. Arthur acreditava que Thomas Wayne, candidato a prefeito de Gotham City, era seu pai devido ao fato de sua mãe ter afirmado que ambos tiveram um caso amoroso quando ela trabalhava como empregada doméstica em sua mansão. O dilema nunca é resolvido, deixando essa integração moral para o interlocutor do filme. De qualquer forma, para a resolução desta demanda conceitual moral, o interlocutor deve, em seu espaço mescla, ter *inputs* mais salientes sobre quem tem mais razão: Thomas Wayne em negar a paternidade ou Arthur Fleck em insistir nela.

Em relação à segunda situação, durante o filme uma personagem é apresentada como interesse romântico e alívio emocional em meio ao tom cinza apresentado em *Coringa*. Essa personagem é Sophie, interpretada por Zazie Beetz. Durante muitas cenas essa personagem dá sinais de existir e de não existir, sugerindo que, talvez, ela possa ser

fruto de sua imaginação. Essa emergência no espaço mescla da personagem Sophie mesclada a uma não-Sophie é credenciada num contrafactual que será decidido pelo interlocutor do filme. No final, cabe ao expectador decidir se a moça doce e meiga de moralidade afetiva existe ou não na realidade.

Em relação à justificativa sobre a morte dos três investidores no metrô, uma outra integração moral é devida. Em dado momento da película, o personagem Arthur Fleck entra num embate contra três investidores da bolsa de Gotham City e acaba por matá-los depois deles o humilharem e espancarem. Sua justificativa é verbalizada durante o programa de entrevistas de Murray Franklin, quando Arthur revela que foi ele quem matou os investidores. Sua justificativa é por autopiedade, alegando que eles eram horríveis como seres humanos. De uma outra frente, a audiência tem que levar em consideração o fato de Arthur ter feito aquilo por mera doença mental ou por auto defesa, caso contrário morreria pelo espancamento. Tal quadro moral coloca o interlocutor do filme numa posição de integração conceptual de valores sobre psicopatia, empatia pelo sofrimento de Arthur ou por sua própria maldade. No fim, o indivíduo que assiste ao filme integra esses modelos de uma forma que lhe dirá se o que fez foi correto, errado ou justo diante de seu sofrimento.

Em se tratando da integração conceptual das suas ações de modo geral, ao lidar com seus rompantes de loucura, mais uma vez, a audiência está diante de valores morais distintos. De um lado, a violência de suas ações está subsidiada e credenciada por sua patologia mental, o que inspira pena por parte de quem assimila suas ações e, de outro lado, suas justificativas estariam validadas por um sentimento de autodefesa por apenas responder a uma série de eventos ruins e dissabores contra ele endereçados. Obviamente, no final, no espaço-mescla, temos um substrato moral que valida tanto sua psicopatia como uma espécie de revanchismo contra tudo o que sofreu, o que termina com a morte de Murray Franklin bem na sua frente e por suas próprias mãos quando o Coringa lhe dá um tiro na cabeça (figura 2). Isso tudo leva a audiência a uma ponderação sobre sua participação no programa de *talk show*⁷³.

⁷³ Tipo de programa televisivo dentro do qual um entrevistador faz perguntas ao convidado, consistindo em um bate-papo entre os participantes.



Figura 3: O Coringa atira em Murray Franklin. Fonte: *Coringa* de Todd Phillips (2019)

Murray Franklin, ao ver um vídeo de Arthur Fleck na internet que viralizou sobre piadas sem graça, achou que seria uma boa ideia trazer o famigerado personagem a seu *talk show*. Essa situação também exige por parte de quem vê o filme uma integração moral das considerações que levaram Murray a convidá-lo. É preciso saber se ele o fez para ajudar ou para prejudicar o personagem de Joaquim Phoenix. A própria situação gera um dilema pois uma pessoa sem graça está sendo convidada para um show de humor, do qual se espera receber pessoas engraçadas. A integração desse tipo de moralidade por parte do interlocutor já é bastante elevada pois, com efeito, não é possível saber qual intenção o apresentador do programa teve. Essa suposta benevolência ou maldade cabe à audiência decidir, somando valores para o bem ou para o mal. No final do processo temos uma ação eivada de ironia ao chamar Arthur para o show e de caridade ao dar chance a um anônimo ficar famoso.

Durante o *talk show* de Murray Franklin, o interlocutor também, gradualmente, integra conceitos para avaliar o próprio programa em si: é um programa de frivolidades ou um show de terror? A concepção do *Murray Franklin Show* balança num limbo entre horror e divertimento. A audiência espera um show de humor normal e de piadas e conversa afável, porém, durante a entrevista, o clima começa a ficar pesado numa transição de comédia para terror com requintes de crueldade, algo totalmente fora do *frame* natural da comédia. No fim do processo, temos a emergência de um programa que reúne elementos tanto de comédia quanto de assassinato e horror, que passa a se tornar o *Frank Murray Show*.

É justamente a partir de sua participação no programa de entrevistas que sua concepção nasce. A audiência, finalmente, é levada à integração final de conceitos, o que leva ao engendramento de seu quadro moral.

A formação moral do Coringa

Para a compreensão final desse jogo de linguagem, que podemos nomear de “definição de Coringa”, precisamos, conforme Wittgenstein sugere, considerar a linguagem em sua forma de vida da maneira que é usada no filme, na proposição do diretor Todd Phillips. Além disso, todas as situações apresentadas no filme contribuem para essa concepção final da identidade do personagem.

No momento em que Arthur Fleck, já assumindo sua nova personalidade de Coringa, fruto da integração de seu eu anterior com o palhaço psicopata, entra no *talk show* do personagem Murray Franklin, é que finalmente a formação identitária moral do personagem parece ter emergência.

Depois de uma discussão entre o apresentador e convidado, o coringa saca uma arma e mata Murray Franklin, o que gera uma surpresa por parte da audiência. Numa entrevista comum, o convidado terminaria sua participação e sairia do show, encerrando o episódio do programa televisivo. Nesse caso, não apenas o final parece disruptivo com as expectativas da audiência como ainda mais perturbador, pois um palhaço, em essência inofensivo e engraçado, torna-se seu contrafactual macabro: um psicopata assassino. A figura 3 apresenta as partes morais isoladas do Coringa usadas como base no percurso do filme.



Figura 4: Palhaço. Fonte: www.leonardo.ai (imagem genérica de palhaço gerada pelo site)

Figura 4: Coringa. Fonte: <https://www.google.com/amp/s/www.bbc.com/news/entertainment-arts-47802482.amp>

Figura 5: Arthur Fleck. Fonte: <https://www.mycast.io/talent/arthur-fleck>

Na formação de sua identidade moral temos o conceito de PALHAÇO, PSICOPATA e ARTHUR FLECK. De um lado temos o *frame* moral que representa PALHAÇO e, de um outro lado, os *frames* morais PSICOPATA e ARTHUR FLECK. No primeiro *frame*, PALHAÇO, estão em satélite conceitos relacionados como ALEGRIA,

FESTA INFANTIL, CIRCO, COMÉDIA, MAQUIAGEM etc. Em relação ao *frame* PSICOPATA, estão orbitando conceitos relacionados à proposta do filme que é ver o personagem Coringa como um homem mau. Tais conceitos podem incluir psicopatia, médico, psiquiatra, medicação etc. Finalmente para o jogo linguagem funcionar, o palhaço e o psicopata devem se fundir ao homem Arthur Fleck, que perpassou muitos dilemas morais até se tornar o que se tornou. Neste último *frame*, ARTHUR FLECK, orbitam conceitos a ele relacionados como MÃE, NAMORADA, SOPHIE, THOMAS WAYNE, PENA, PIEDADE, SOFRIMENTO, TALK SHOW e muitos outros.

O diretor intenta uma demanda para quem assiste ao filme de juntar os conceitos de alegria e tristeza, riso e choro e a alegria do palhaço com a maldade de um assassino somados ao ser humano Arthur Fleck (Tabela 2).

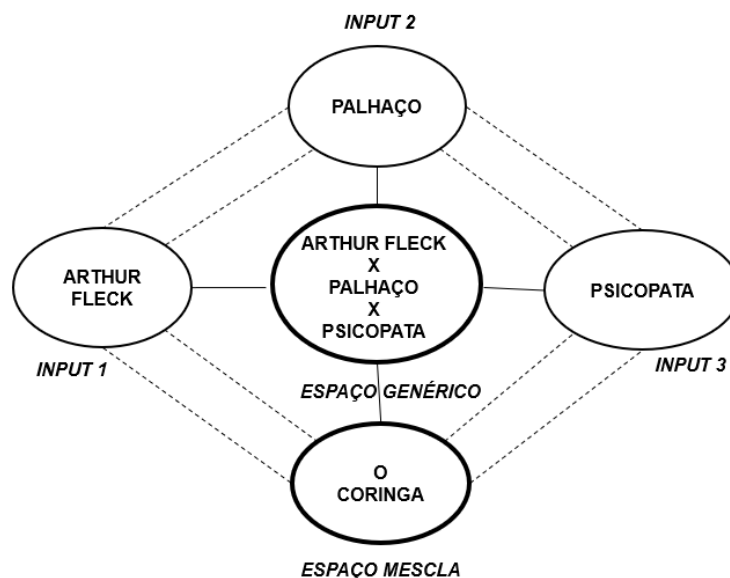


Tabela 2: Integração Conceptual do Coringa. **Fonte:** Elaborado pelos autores

No final do processo emerge uma estrutura conceptual nova que reúne não apenas as informações sobre palhaços e psicopatas, mas características próprias de Arthur Fleck no jogo de linguagem no filme: um palhaço psicótico que absorveu a personalidade e dissabores de sua persona.

A integração conceptual vivida no exemplo é a culminância das situações de dilemas morais vividos pelo personagem Arthur Fleck até se tornar, ao longo de sua vida de sofrimento, o Coringa. Sua moralidade é o zênite gestáltico das suas práticas mundanas e questões de julgamento de valores onde o resultado é mais do que a soma das partes. É,

antes de mais nada e de acordo com uma integração conceptual, um substrato único que possui identidade própria dentro do jogo de linguagem proposto no filme.

Conclusão

Através de uma metodologia venatória (indiciária) baseada nos preceitos de Ginzburg (1989), onde buscamos detalhes evidenciados mostrados no Filme *Coringa* (2019), investigamos as integrações conceptuais construídas a partir de *frames* morais existentes no jogo de linguagem proposto pelo diretor Todd Phillips.

Avaliamos que, de acordo com o que propunha Wittgenstein, o entendimento ontológico da identidade moral do personagem Coringa exige que os interlocutores – ou sua audiência – entendam o jogo de linguagem presente na película. O indivíduo que assiste ao filme é levado a compreender as regras desse jogo de linguagem, que é justamente a proposta de integrar *frames* ou quadros morais presentes nos dilemas da personagem para poder conceber como Arthur Fleck evoluiu (ou involuiu) para o Coringa.

Ao integrar conceitos morais distintos entre si, o interlocutor do filme absorve as regras do jogo de linguagem e seleciona os principais princípios morais apresentados no longo percurso conceptual de transformação que o personagem principal perpassa ao longo do filme. Finalmente, no espaço mescla da integração conceptual, emerge uma entidade conceptual única, que reuniu características de muitas frentes para formar, de maneira qualitativa, uma identidade própria, guiada pelas regras do jogo de linguagem.

Consoante Wittgenstein, quando afirmava que “há incontáveis espécies diferentes da aplicação a que chamamos de símbolos, palavras, proposições; e esta multiplicidade não é nada fixa (WITTGENSTEIN, 1979, p. 189), também acreditamos que a criação das definições de concepção identitária moral em *Coringa* de Todd Phillips é flexível. É dentro dessa miríada de possibilidades que é a integração conceptual entre filme e audiência, que o jogo de linguagem parece construir sentido.

REFERÊNCIAS

FAUCONNIER, Gilles; SWEETSER, Eve. *Spaces, worlds, and grammar*. University of Chicago press, 1995.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. A Mechanism of Creativity. *Poetics Today*, v.20, n.3, 1999.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. Blending As a Central Process of Grammar. In: *Conceptual Structure, Discourse, and Language* / Edited by Adele E. Goldberg, 1996.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. Polysemy and Conceptual Blending. in: (May 15, 2003). *Polysemy: flexible patterns of meaning in mind and language*, Brigitte Nerlich, Vimala Herman, Zazie Todd, & David Clarke, eds., p. 79-94, Berlin & New York, 2003.

FAUCONNIER, Gilles; TURNER, Mark. *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basic Books, 2002.

FILLMORE, Charles. Frame semantics and the nature of language. In: HARNARD, Steven R.; STEKLIS, Horst D.; LANCASTER, Jane. (eds.) *Origins and evolution of language and speech*. New York: New York Academy of Sciences, 1976.

FILLMORE, Charles. **Frame semantics**. In: LINGUISTIC SOCIETY OF KOREA (ed.). *Linguistics in the Morning Calm*. Seoul: Hanshin, p. 111-137, 1982.

GINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: _____. *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. Tradução de Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. p.143-179.

LAKOFF, George. Metaphor, Morality, and Politics, Or, Why Conservatives Have Left Liberals In the Dust. *Social Research*, vol. 62, n. 2, p. 177–213, 1995. Disponível em: www.jstor.org/stable/40971091. Acesso em 7 de julho de 2023

_____. *Moral Politics*. How liberals and conservative think. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

_____. *Moral Politics: What Conservatives Know That Liberals Don't*. Chicago: University of Chicago Press, 1996. Print.

ARISTÓTELES. *Aristóteles*. Nova Cultural 1996.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

PLATÃO. *Diálogos*. Nova Cultural 1996.

ROSCH, Eleanor. Principles of categorization. In: Rosch, E.; Lloyd, B. (Org.). *Cognition and categorization*. Hillsdale: Erlbaum, 1978.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso De Linguística Geral*. Pensamento-Cultrix Editora Ltda 2012.

SILVERMAN, David. *Doing qualitative research: a practical handbook*. London: Sage Publications, 2000.

WENTWORTH, John Broodhead. *The Logic of Introspection or Method in Mental Science*. Phillips and Hunt 2011.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, 1979. (Os Pensadores).

Imagem em movimento

CORINGA. Todd Phillips (roteiro e direção). Warner Bros (produtora e distribuidora). Estados Unidos: 2019. Streaming, DVD, Blu-Ray. (122 min), colorido.