

DIA 2

CORINGA

6 agosto, quinta-feira, das 10h às 12h30

CORINGA

1 – PROGRAMA NARRATIVO de Arthur

→ O **Programa Narrativo** de Arthur é gerado a partir do contrato com a mãe, uma doente que precisa de seus cuidados, e com um destinador, Murray, apresentador de TV que pode lhe destinar a “fama” como humorista de nome “Coringa”.

→ Há dois objetivos, duas fraturas a liquidar no PN de Arthur; no plano da ação, é ser humorista, mas, no plano afetivo, ele quer-ser “amado” e acolhido pelos “outros”.

→ O PN de Arthur tem como **antiprograma** narrativo o fato de ser louco que precisa de remédios controlados, assim como a descoberta da verdade sobre seu pai e sua mãe e sobre os abusos sofridos na infância e tudo mais que encontra pela frente. Tem o objetivo de VENCER este antiprograma.

→ No **Contrato**, Arthur tem a ilusão de que tem uma **mãe bondosa** e pela qual dedica sua vida, e que escreve cartas para o perfeito da cidade, um homem poderoso.

→ Na **manipulação**, descobre que a **mãe é uma farsa**, e que seu pai nunca existiu, ele sequer era filho dela, foi adotado e depois estuprado sob seus cuidados. Ele a mata.

→ Na **sansão**, ele acerta as contas com seu destinador, Murray, sobre a verdade de seu propósito inicial, se sua morte valeria mais que sua vida, diante das câmeras. E ele REVERTE a EXPECTATIVA e **mata o seu destinador**.

→ E a cena que parecia previsível se transforma em uma **Surpresa. Impactou** o final do filme. Foi a estratégia montada nesse eixo passional de Arthur, de se matar caso não fizesse sucesso como humorista, que **fechou o sentido** do filme, surpreendendo o espectador.

→ Há um **sentido** relacionado às paixões e a loucura de Arthur, também para fechar o roteiro no final, que é a frase de sua agenda: **vale centavos a mais com a sua morte que com sua vida**. Arthur terá obrigatoriamente um Programa Narrativo com esse



destino contido na frase para **resolver**, e que causará a SURPRESA no final, quando muda os rumos do destino e não se mata.

→ E esse tipo de cena surpreendente tem o nome de “**narrativa concessiva**”, a parte desta teoria que ajuda o roteirista a escrever cenas e personagens em forma de “**surpresa**”. Ela é o inverso da narrativa implicativa, ligada à ação.

→ O arco **passional** de Arthur, diferente da curva da ação, é invisível e regida pelo “sentir”, se transforma aos poucos; a partir deste sentimento de **amor** pelo próximo, no **primeiro ato**, que se transformará nas paixões da “**raiva**” (ao ser chamado de MENTIROSO) e do “**ressentimento**”, no segundo ato. E para uma **vingança**, no terceiro ato.

→ Arthur **fecha seu PN** no terceiro ato, se livrando da pele de Arthur, o bonzinho, e se incorpora ao time de vilões como “Coringa”, com competência de “poder-matar” quem não consegue lhe ver como ele gostaria de ser visto e amado. Fica o “ressentimento”, que é a paixão principal do Coringa, com relação ao Batman.

OBS: Sua **curva invisível** foi de se transformar em um sujeito **calmo e agradável**, apesar de ter ações de um louco, sem potência, no primeiro ato, para um sujeito raivoso e **vingativo**, no terceiro ato.

2 – PONTOS DE VIRADA

Os dois pontos de virada ocorrem quando há uma PERCA de CONTROLE de ARTHUR. Quando **mata os rapazes** no METRÔ e quando MATA a **mãe** no HOSPITAL.

Essas cenas de morte encerram o primeiro e o segundo atos, e finalmente encerra a história no terceiro ato com uma **SURPRESA**; ele não se mata, mas mata o seu DESTINADOR.

→ O ponto de virada final de Coringa está ligado à **sanção da verdade** sobre sua mãe e sua **doença mental**. Assim o terceiro ato é para se vingar de todo o mal que lhe fizeram, um julgamento que inverte o sentido da expectativa programada.

Linha do tempo do filme “Coringa”

Primeiro ato

Pág. 02 à 36

De 00:01 à 38:00

Segundo Ato

Pág. 37 à 72

De 08:00 à 82:40

Terceiro Ato

Pág. 73 à 102

De 82:40 a 1:40:00

