

La paradoja del Joker: un héroe posmoderno*



Nuria Cabezas Hernández**

Recibido: 2024-06-07 • Enviado a pares: 2024-08-07
Aprobado por pares: 2024-10-16 • Aceptado: 2024-11-02
Doi: <https://doi.org/10.22395/angr.v24n48a09>

Resumen

Este artículo tiene como objetivo el estudio del caso de la película *Joker* (2019) como ejemplo de fusión de dos paradigmas opuestos. La influencia cultural del cine en la sociedad y la adaptación de las industrias culturales a las corrientes sociales lleva a pensar que la industria del cine asociada a los superhéroes ha tomado parte de la estética y propuesta de la posmodernidad al tiempo que la estética posmoderna se ha infiltrado en el cine más clásico de superhéroes, convirtiendo a los villanos en protagonistas aclamados. ¿Ha acabado *Joker* con el héroe clásico? La metodología empleada consiste en un análisis narrativo y estético de la película *Joker* y películas relevantes de las últimas décadas en relación tanto con el cine de superhéroes como con el cine posmoderno a partir del cual se confirma el siguiente hallazgo: el cine de superhéroes, a pesar de su evolución, se ha mantenido en la tendencia más *mainstream* con un lenguaje audiovisual más clásico. Sin embargo, los superhéroes y en concreto el cine de los estudios de Marvel y DC ha acabado influido por la posmodernidad y como se muestra en las conclusiones tanto su protagonista, la trama y las relaciones con otros personajes, como sus aspectos más representativos, incluyendo tanto su estética como sus valores, han sucumbido a los valores que se asocian a la posmodernidad. Esto permite concluir que la película *Joker* ha supuesto un punto de inflexión que ha llevado a transformar a protagonistas posmodernos en villanos *serial killers* aclamados.

Palabras clave: cine, estética, historia del cine, cultura de masas, industria cultural, sociología de la comunicación, medios de comunicación de masas, impacto de la comunicación

* Este artículo es parte de mi investigación como profesora de la Universidad Carlos III de Madrid, España.

** Profesora Asociada en la Universidad Carlos III de Madrid. Doctora en Investigación en Medios de Comunicación especializada en estudios filmicos. España. Correo electrónico: ncabezas@hum.uc3m.es. Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-3150-8953>

The Joker's Paradox: A Postmodern Hero

Abstract

This article takes as a case study the film *Joker* (2019) to show the fusion of two opposing paradigms. The cultural influence of cinema on society and the adaptation of cultural industries to social trends suggests that the superhero film industry has adopted some of the aesthetics and ideas of postmodernism, while postmodern aesthetics have infiltrated more classic superhero films, turning villains into acclaimed protagonists. Has *Joker* put an end to the classic hero? This article follows a method consisting on a narrative and aesthetic analysis of the *Joker* film and other relevant films from the last few decades dealing both with superhero films and postmodern cinema. This confirmed our hypothesis: Superhero movies, despite their evolution, have remained in the mainstream trend with a more classic audiovisual language. However, superheroes and specifically Marvel and DC Studio films became influenced by postmodernity and, as conclusions show, their protagonists, plots, and relationships with other characters have subsided to the values associated with postmodernism, including both their aesthetics and values. This leads us to conclude that the *Joker* film has marked a turning point leading to the transformation of postmodern protagonists into acclaimed serial killer villains.

Keywords: cinema, aesthetics, film history, mass culture, cultural industry, sociology of communication, mass media, impact of communication

A parábola do *Joker*: um herói pós-moderno

Resumo

Este artigo tem como objetivo o estudo do caso do filme *Joker* (2019) como exemplo de fusão de dois paradigmas opostos. A influência cultural do cinema na sociedade e a adaptação das indústrias culturais às correntes sociais levam a crer que a indústria do cinema associada aos super-heróis tomou parte da estética e proposta da pós-modernidade, ao mesmo tempo em que a estética pós-moderna se infiltrou no cinema mais clássico de super-heróis, transformando os vilões em protagonistas aclamados.

Será que o *Joker* acabou com o herói clássico? A metodologia utilizada consiste em uma análise narrativa e estética do filme *Joker* e de filmes relevantes das últimas décadas, tanto em relação ao cinema de super-heróis quanto ao cinema pós-moderno, a partir da qual se confirma a seguinte constatação: o cinema de super-heróis, apesar de sua evolução, manteve-se na tendência mais mainstream com uma linguagem audiovisual mais clássica. No entanto, os super-heróis — em especial, os filmes dos estúdios Marvel e DC — acabaram sendo influenciados pela pós-modernidade e, como mostrado nas conclusões, tanto o protagonista, a trama e as relações com outros personagens, como seus aspectos mais representativos, incluindo tanto a estética quanto os valores, sucumbiram aos valores associados à pós-modernidade. Isso permite concluir que o filme *Joker* constituiu um ponto de inflexão que levou à transformação de protagonistas pós-modernos em vilões serial killers aclamados.

Palavras-chave: cinema; estética; história do cinema; cultura de massa; indústria cultural; sociologia da comunicação; meios de comunicação de massa; impacto da comunicação.

Introducción

El cine, como representación de la realidad (ya sea fiel, distópica o aspiracional), se adapta a la sociedad y, a la vez, muestra elementos de un imaginario social y los difunde. "Los contenidos audiovisuales, entendidos como herramienta de socialización y medios de transmisión de cambios en la sociedad del momento, se han ido adaptando a las demandas de un público cada vez más diversificado y exigente" (Cuenca Orellana, 2022).

En este sentido se asocia la idea de imaginario social a la de "mentalidad colectiva", "una especie de estructura mental que sólo se transforma muy lentamente, dando lugar en ocasiones a una permanencia que se incorpora a los hábitos mentales de todos aquellos que participan en la formación social" (Barros, 2005)¹. Por lo tanto, la sociedad influye en las películas de cada época y las películas reflejan e influyen en la sociedad en cada momento.

El propósito de este artículo, teniendo en cuenta la relación entre el cine y el imaginario colectivo o social, es plantear la posibilidad de que el cine posmoderno haya transformado el cine de superhéroes más proclive a características del cine clásico, fusionando así características de ambas corrientes en una película que ha logrado una gran popularidad a nivel internacional, a saber, *Joker* (Phillips, 2019). ¿Ha vencido el cine posmoderno al cine clásico, en concreto el cine de superhéroes, en su propio terreno o murió el protagonista posmoderno con la película *Joker*? Esto es importante porque mostraría cómo el paradigma clásico del superhéroe, que parecía superado en el cine posmoderno, reabsorbe y fagocita de algún modo al personaje posmoderno convirtiéndolo en un nuevo héroe clásico, en este caso con valores posmodernos. Esto, a su vez, merece atención, no solo en términos de evolución de la narrativa cinematográfica, sino también como reflejo de la sociedad que genera estos cambios.

Para ello, primero es necesario definir qué se entiende por posmodernidad y cine posmoderno. En cuanto a posmodernidad, merece la pena aclarar que no se trata de una visión cronológica, sino que se hace referencia al concepto siguiendo la concepción de Bauman de "modernidad líquida" (2000) y más concretamente se sigue la definición para el cine de Imbert: "Por posmoderno entiendo, pues, no tanto una periodización como una desestabilización de los modelos heredados de la modernidad —tanto los modos de representación como los modos narrativos— y esto afecta directamente a la estructura formal del cine" (2010, p. 16). Siguiendo en esta línea se considera el cine posmoderno como "este cine de la ruptura, del cuestionamiento identitario, de la fractura de la realidad, de la confrontación con el horror, un cine que llega a veces a una 'pornografía del horror' por la hipervisibilidad que ha alcanzado" (Imbert, 2010, p. 16). El cine clásico, en cambio,

¹ Las citas de obras en otro idioma distinto al castellano son traducción propia del original.

es aquel que respeta las convenciones visuales, sonoras, genéricas e ideológicas cuya naturaleza didáctica permite que cualquier espectador reconozca el sentido último de la historia y sus connotaciones. El cine clásico, entonces, establece un sistema de convenciones semióticas que son reconocibles por cualquier espectador de cine narrativo, gracias a la existencia de una fuerte tradición (Zavala, 2005, p. 46).

Se pasa así, de las convenciones a la ruptura, a la individualidad y a un uso de los recursos expresivos y audiovisuales diferentes. El mismo Zavala realiza un esquema en el que se puede comprobar las diferencias entre cine clásico, moderno y posmoderno (Zavala, 2005) o la evolución de uno a otro, dependiendo del punto de vista con el que se mire.

Por otra parte, el cine de superhéroes se enmarca habitualmente o a priori en el cine clásico, ya que cuenta con muchas de esas características opuestas al cine posmoderno. Los protagonistas son héroes con valores y una ética clara y definida.

Los héroes de las grandes películas contemporáneas muestran muchos rasgos del héroe clásico. Sus propios dilemas clásicos, la excelencia en sus esfuerzos y el sentido del servicio a los demás pueden inspirarnos para verlos como un espejo psicológico en el que el hombre de hoy busca su propio rostro (Plencner *et al.*, 2014).

Los superhéroes, más allá de cualquier personaje convertido en héroe, parten de una serie de características muy diferentes a las posmodernas.

Los Superhéroes siguen un código y grupo de principios que pueden ser o no explícitos pero los cuales envuelven al menos (a) la protección de inocentes, ciudadanos o testigos, gente normal señalada por criminales o en peligro, (b) cierta noción de la justicia que a veces sobrepasa la ley, pero normalmente enmarcada entre las preocupaciones liberales de la libertad individual y la propiedad privada, y (c) el rechazo a matar (Braun, 2013, p. 24).

Desde un punto de vista de la industria, el cine de superhéroes, transformado en franquicias que comienzan con el cómic y se expanden hasta un *merchandising* amplísimo, se ha convertido en parte muy relevante del cine comercial.

Según Schatz,

Hollywood produce actualmente tres tipos diferentes de películas: El éxito de taquilla diseñado para el mercado multimedia con el estatus de franquicia en mente, la película *mainstream* protagonizada por una estrella de clase A con potencial de éxito latente, y el largometraje independiente de bajo coste dirigido a un mercado específico y con pocas posibilidades de alcanzar algo más que el estatus de "película de culto" (Schatz *et al.* 1993, p. 30).

Aquí no se distinguirá entre las categorías de éxito de taquilla y película *mainstream*, ya que la diferencia entre ambas se basa más en criterios económicos.

La representación del superhéroe ha ido variando ampliamente durante las diferentes etapas creativas —iniciándose en la Edad Dorada (1938-1956), pasando por la Edad Plateada (1956-1971), la Edad de Bronce (1971-1986) y finalizando en la Edad Moderna u Oscura (1986-actualidad)—, propiciada por varios cambios en la industria del entretenimiento, así como por la demanda de lectores en constante cambio (Montañana-Velilla y Martín-Núñez, 2023).

Esta evolución ha llevado a encontrar superhéroes mucho más complejos y oscuros:

El éxito del superhéroe en el último tercio del siglo XX e inicio del siglo XXI se centra en explorar territorios que anteriormente no se habían transitado. El viaje del superhéroe se construye a través de emociones y experiencias más complejas y tortuosas, a partir de conceptos como la ausencia, el temor, el trauma, el duelo, la venganza o la pérdida, que van moldeando una personalidad mucho más multidimensional y no tan naif como en las décadas anteriores, enfrentándose a serios conflictos éticos y morales. Estamos ante un héroe que rompe con los estereotipos clásicos, en oposición a un superhéroe tradicional arquetípico basado en narrativas de "*happy ending* y *last minute rescue*" (Montañana-Velilla y Martín-Núñez, 2023).

El cine de superhéroes, en el que se enmarcan el Joker y Batman es, por lo tanto, un cine principalmente comercial y, a la vez, un cine que a pesar de su evolución nunca ha llegado a traspasar los límites que cruzan los protagonistas posmodernos: de evitar matar y evitar el crimen a criminal *serial killer*.

1. Objetivos y metodología

El cine es un poderoso transmisor de contenidos que presenta valores y pensamientos de las sociedades en las que se crea y se consume. Este artículo pretende responder a las preguntas anteriormente mencionadas relativas a la evolución social: ¿es el cine de superhéroes el que ha acabado con la posmodernidad como corriente predominante y se está produciendo una vuelta a los protagonistas y otros elementos clásicos o ha vencido el cine posmoderno al cine clásico en su propio terreno? Dicho de manera más simple, y por analogía, ¿tenemos en *Joker* una suerte de nuevo orinal de Duchamp, que, una vez introducido en un museo, es fagocitado e integrado por el mismo sistema al que criticaba o más bien se ha producido una síntesis de dos paradigmas aparentemente incompatibles? La tesis que se defenderá a lo largo de esta investigación es que *Joker* ha transformado el cine de superhéroes, que sigue tradicionalmente un canon más bien clásico al fusionar características del cine posmoderno.

Respecto a la metodología, en esta investigación se parte del análisis narrativo de los textos fílmicos, ya que se estudiarán las películas y no los guiones de las mismas. La razón de esta decisión es que es la película final la que recibe el espectador y, por tanto, con la que interactúa.

En el análisis se compararán las características que definen o suelen acompañar el cine posmoderno señaladas por Imbert (2010), tales como ambivalencia, la identidad o la crisis identitaria; el exceso en los límites del cuerpo y el sexo; la relación con el otro; las derivas en diversos sentidos como los "no lugares" y los personajes *border-line*; la violencia y la muerte; el horror y el miedo. Todas ellas en contraposición con el cine clásico, entendido como corrientes conceptuales que conviven temporalmente. Cuando se habla de cine comercial, *mainstream*, no es que este esté al margen de la posmodernidad. Esta es parte inherente de una sociedad donde el capitalismo es dominante. Sin embargo, incluso las películas más exitosas y representativas del cine posmoderno que han sido grandes éxitos de taquilla probablemente han alcanzado su popularidad pensando en la recaudación, pero no con la misma estrategia comercial que caracteriza a las franquicias de superhéroes. Probablemente, han priorizado también otros criterios artísticos, culturales, narrativos y temáticos, que quizá no son tan relevantes en las películas de Marvel o DC.

El estudio de la narración de la ficción debe partir de una serie de componentes fundamentales: personajes, situaciones, acontecimientos y transformaciones (Sulbarán, 2000). En este caso se estudiará: i) el protagonista, definiendo los distintos tipos de protagonista desde el héroe clásico al *serial killer* y la evolución de su personalidad, ii) el objetivo del protagonista, iii) su relación con el resto de personajes, iv) la evolución de la trama y v) el final de la historia, abierto o cerrado, y la resolución o no del conflicto, así como vi) los recursos visuales y simbólicos de la película como los colores y su significado. Otras características destacables como las presentadas en Osipov (2024) sobre los aspectos comunicativos del Joker como ícono de villano se tendrán en cuenta para las conclusiones, pero no forman parte de este análisis.

Estas herramientas permiten estudiar las diferentes películas clave como muestra representativa de esta evolución: *Matrix* (Wachowski, 1999), previa a los estudios Marvel, podría considerarse la primera película de superhéroes de este nuevo periodo. Fue estrenada solo tres años después de *Crash* (Cronenberg, 1996), una de las películas más representativas del cine de la posmodernidad. Desde entonces el cine de superhéroes ha irrumpido en el cine *mainstream* y mientras Michael Haneke estrenaba la versión estadounidense de *Funny Games* (Haneke, 2007), donde los protagonistas avanzan hacia el *serial killer*, Marvel Entertainment preparaba el estreno de *Iron-Man* (Favreau, 2008). *Funny Games U.S.* (Haneke, 2007), es muy representativa del cine de posmodernidad protagonizado por *serial killers*, siendo la película que llega al límite

de mostrar violencia con niños, algo casi tabú en la historia del cine. Por su parte, *Iron-Man* (Favreau, 2008) es la primera película de Marvel y también muy representativa de la evolución del héroe, lo mismo que sucede con *El caballero oscuro* (Nolan, 2008), donde héroes y villanos cruzan la línea. De tal forma que no se puede afirmar que haya algún fundamento lógico para preferir a Batman o a Joker, como demuestra Barkman (2023). Finalmente, *Joker* (Phillips, 2019) es la obra clave de este artículo, ya que se plantea como punto de inflexión que aúna los aspectos más opuestos de las dos corrientes: un cine de héroes y valores frente a un cine posmoderno con protagonistas inadaptados y criminales.

Sin embargo, estas dos corrientes no solo se han influido mutuamente, sino que, con *Joker*, la posmodernidad ha entrado en el cine de superhéroes *mainstream* y le ha dado la vuelta utilizando sus recursos. En 2017 los estudios DC, también dedicados a historias de superhéroes, comenzaron a estrenar películas. Su segunda película, *Joker* (Phillips, 2019), parece haber transformado el cine de superhéroes introduciendo los elementos más radicales de la posmodernidad en una historia producida para el cine *mainstream*, partiendo de héroes y villanos reconocidos. Gracias a esta fusión, una película con los ingredientes posmodernos más alejados de los héroes se ha convertido en un éxito en taquilla. De hecho, *Joker* se convirtió en la película con clasificación R² más taquillera de la historia, la séptima a nivel global, superando así a las películas más populares de Disney y Pixar de ese año³.

2. El protagonista: del héroe clásico al *serial killer*

Con el fin de analizar la evolución y transformación del protagonista y responder a la pregunta inicial, en esta sección se definen los tipos de protagonistas, distinguiendo: i) el héroe clásico como superhéroe o héroe mesiánico; ii) el héroe moderno cotidiano o primer tipo de antihéroe, definido por Vogler (2002), iii) el antihéroe posmoderno o antítesis del héroe, definido por Brombert (1999), y iv) el *serial killer*.

El protagonista como héroe es la opción clásica, repetida en innumerables ocasiones, como recoge Campbell, lo que da lugar a diversas tipologías dentro del mismo. Se define como un personaje con grandes virtudes, "es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales" (Campbell, 2015, p. 35). Es un personaje con virtudes excepcionales, morales o relacionadas con capacidades como el ingenio, la sabiduría, etc. Además, en el caso de los superhéroes, se relacionan con superpoderes, altas capacidades normalmente de tipo físico, como fuerza más allá de la humana, invisibilidad u otras, acompañadas de destrezas

2 Películas para mayores de 17 años.

3 Véase "2019 Worldwide grosses". www.boxofficemojo.com. Box Office Mojo. Consultado el 5 de marzo de 2024.

y altas facultades con algún tipo de utensilio, ya sean armas de ataque o defensivas. En este apartado se incluiría Neo o Thor: son los elegidos.

En segundo lugar, los héroes *modernos* o *cotidianos* corresponden con el primer tipo de antihéroe que define Vogler. Se trata de "personajes cuyo comportamiento es muy parecido al de los héroes convencionales, pero que manifiestan un toque de cinismo o bien arrastran alguna herida" (2002, p. 72). Esta definición incluye lo que otros autores entienden como héroes modernos, personajes de la modernidad o de vanguardia. En este apartado se puede incluir a *Iron-Man* (Favreau, 2008) o a Batman. Son personajes con los que se puede identificar el espectador ya que son más cercanos a la realidad, sin virtudes o poderes especiales, más bien con defectos con los que identificarse. *Iron-Man* simplemente cuenta con un gran poder económico y una empresa de inventos bélicos que es el origen de su "superpoder", pero no parte de ninguna característica esencial personal del personaje. Algo parecido sucede con Batman. Como señala Gutiérrez Delgado (2012), el protagonista puede no ser un héroe al inicio, pero se esfuerza por lograr una solución: "el héroe puede adquirir ciertas cualidades durante la trama que le ayudarán a salir victorioso de las dificultades" (Gutiérrez, 2012, p. 51).

El héroe está dispuesto a solucionar un conflicto, incluso si lo ha creado él mismo, en cualquiera de los dos casos. Además, ese conflicto es algo complicado de solucionar para él, aunque tenga altas capacidades en otros asuntos.

El segundo tipo de antihéroe que define Vogler es el posmoderno. En este tercer tipo de protagonista, los personajes se caracterizan por ser "héroes trágicos cuyas acciones podemos incluso deplorar" (Vogler, 2002, p. 72). Más que un modelo, son un reflejo de la sociedad. Destacan por no tener una dirección y ser inadaptados en cierto sentido. El antihéroe "suele ser un trastornado o un perturbador" (Brombert, 1999, p. 2). Esta falta de adaptación a la sociedad es debida a enfermedades mentales y perturbaciones psicológicas y, otras veces, a sus valores y principios, ya que chocan con los valores socialmente aceptados.

Una clasificación interesante y extensa, dentro de este grupo, es la que realiza Imbert proponiendo diferentes tipos de personajes del cine de la posmodernidad. Los personajes *borderline*, son precisamente este tipo de antihéroe perturbador. Son personajes "en ruptura con el sistema —desintegrado—, a la deriva [...] tentado por el desorden, lo irracional, fascinado por la violencia, inquietado por la muerte" (Imbert, 2010, p. 266). Es decir, protagonistas que han sobrepasado los límites, aunque algunos también saben comportarse con normalidad. En cualquier caso, todos son protagonistas que, lejos de intentar superar ese caos o esa angustia existencial en la que están inmersos, simplemente la exploran y se sumergen en ella. Son personajes

patológicos, con rasgos, características o valores negativos. Aquí se puede incluir al protagonista de *Crash* (Cronenberg, 1996).

Dando un paso más allá dentro de este grupo de antihéroes se encuentran los llamados *serial killers*, entre los que destacan los protagonistas de *Funny Games U.S.* (Haneke, 2007) y también el protagonista de *Joker* (Phillips, 2019). No solo son criminales, son asesinos. Los *serial killer* son asesinos en serie, distinguiéndose así del resto de asesinos y de los asesinos de masas. Siguiendo la definición del Instituto de Justicia Nacional estadounidense, tal y como recoge M. Newton, un asesino en serie es quien ha realizado tres o más crímenes, esto es,

una serie de dos o más asesinatos, cometidos como hechos separados, generalmente, pero no siempre, por un delincuente que actúa solo. Los delitos pueden ocurrir durante un período de tiempo que va desde horas hasta años. Muy a menudo el motivo es psicológico, y el comportamiento del delincuente y la evidencia física observada en la escena del crimen reflejarán connotaciones sádicas y sexuales (2006, p. 238).

El término *serial killer* se utilizó por primera vez en casos reales en la década de 1970, gracias al trabajo de Robert K. Ressler, especialista de la Unidad de Ciencias de la Conducta del FBI (BSU) y primer investigador en estudiarlos. Anteriormente, se utilizaban otros términos. Finalmente, la expresión llegó al cine en 1988 con el thriller *Cop*, del director James B. Harris.

En cualquier caso, la diferencia entre los protagonistas de la posmodernidad y los demás, es que los protagonistas clásicos, los héroes, incluso los cotidianos, buscan la felicidad:

La máxima aristotélica de que hay que ser virtuoso para ser feliz probablemente contenga algo de verdad: las personas no virtuosas suelen tener intensos sentimientos de culpa y vergüenza. Hemos visto que se es más feliz si se realizan proyectos dirigidos hacia objetivos, aunque estos no deberían estar demasiado distantes y tendrían que ser cooperativos (Argyle, 1992, p. 300).

Los protagonistas en la posmodernidad no buscan esa felicidad a través del viaje del héroe, ni de ningún planteamiento de persecución de objetivos clara. Algunos porque no creen que puedan encontrarla, producto de la crisis social y económica, y otros porque ni siquiera se lo plantean, por lo que lo único que les queda es expresar su frustración, explorarla y dejarse llevar sin límites.

3. Resultados

3.1. El protagonista y la evolución de su personalidad

En *Joker* se explora la enfermedad mental de Arthur, el protagonista, sus orígenes y el uso de la violencia como respuesta, "solución" y vía de escape a través de la pistola que recibe de un colega. Es un payaso depresivo, traicionado en el trabajo y despedido, engañado incluso por su propia madre y apaleado, que encuentra en el arma y en la violencia un elemento que empodera y es liberador. Tras el asesinato de unos desconocidos y el de su madre, Arthur (el Joker) se ha convertido en un *serial killer*.

Así, encontramos un protagonista que sí encuentra la felicidad, encuentra un propósito en la violencia sin ser ese su propósito inicial.

La diferencia con otros *serial killers*, como los protagonistas de *Funny Games* U.S. (Haneke, 2007), es que estos provocan la repulsa de sus víctimas y de los espectadores mientras que en *Joker* esto no sucede.

En el cine, los *serial killers* tienen una larga presencia, especialmente en películas de corte policiaco o criminal donde se intenta resolver el crimen o descubrir de quién se trata. El *serial killer* es habitualmente el antagonista, el villano. Sin embargo, en el cine posmoderno pasa a ser el protagonista, aumentando la fascinación por él y olvidando su psicopatología.

Este es el caso de los protagonistas de las dos versiones de *Funny Games*: horrorizan, pero los acompañamos durante toda la película. Se desconocen y tampoco se buscan sus motivaciones o el origen de sus acciones, algo que, aunque no justifique, explique sus acciones. "En los imaginarios en torno a la violencia desemboca en una fascinación por el horror, mezcla ambivalente de atracción y rechazo" (Imbert 2010, p. 303).

Evolución de la personalidad

Para entender esta fusión entre elementos de la posmodernidad y elementos clásicos en el cine de superhéroes es clave analizar la construcción de la personalidad de los protagonistas. Tras el análisis de la evolución de héroe a *serial killer*, se puede observar cómo el Joker se relaciona con el protagonista clásico y posmoderno, así como con las características que acompañan a cada uno de ellos. La construcción del personaje debe analizarse desde la exteriorización de los rasgos internos y la acción. En ellos se observa una clara distinción entre una objetividad y concisión de valores, frente a valores planteados de forma subjetiva y relativista. El héroe clásico suele tener una misión clara y específica como "el elegido", de la que en ocasiones no puede escapar. Tiene un objetivo claro. Joker lo acaba teniendo sin pretenderlo inicialmente.

Además, frente a héroes de corte mesiánico con una identidad definida se pasa a personajes sin identidad, sin una clara identidad o una identidad dual en el cine posmoderno.

En un punto intermedio están los héroes cotidianos: en *Iron-Man* (Favreau, 2008), aunque Stark al principio oculta su verdadera identidad, acaba haciéndola pública antes de terminar la película. Es algo casi irresistible para él, por lo que no se puede hablar de doble identidad, igual que sucede con otros superhéroes como Capitán América. Si bien cuentan con una doble personalidad de cara a los demás, la abrazan y la su- man a quienes ya son, relacionándose sin dualidad y sin problemas con el resto de la sociedad en este sentido.

En *Crash* (1996), el protagonista y, en mayor o menor medida, el resto de personajes, son personas que tienen dificultades para inscribirse en el mundo, en su identidad. Así, existe una dualidad entre lo social (productor de cine) y su individualidad (su incapacidad de disfrutar sexualmente si no hay un accidente de tráfico). Permanece, por tanto, en un limbo social, ni del todo dentro ni fuera de la sociedad, pues tienen un grado mínimo de conciencia de ello. Se da una desposesión del yo, un desaparecer de la vida real. El espectador no le ve trabajar o en tareas ordinarias; toda la historia se vuelca en el mundo que explora, el del placer y el dolor.

Joker es un personaje dual, en teoría es un payaso que hace reír, pero nunca lo logra, no es hijo de quien creía y está perdido. Arthur comienza explorando la violencia sin negar ni abrazar ninguna de sus identidades, va saltando de una a otra llevado por las circunstancias, pero acaba siendo líder de masas.

3.2. Del objetivo a la exploración

Otro aspecto clave es la relación del protagonista con sus metas u objetivos. Los héroes clásicos quieren lograr metas concretas. Si bien a veces en los héroes cotidianos encontramos metas individuales en lugar de metas sociales que representen bienes para toda la comunidad, los héroes buscan soluciones.

La evolución pasa así por lograr un objetivo definido, claro y con base en unos valores concretos como Neo o como *Thor* (2011). Desde una perspectiva revolucionaria, Neo tiene la misión de liberar a la humanidad de las máquinas y, por tanto, un gran objetivo que va más allá de él. *Iron-Man* simplemente busca su supervivencia y posteriormente crear dispositivos tecnológicos para proteger al mundo. Son protagonistas definidos por su objetivo previo al conflicto o durante el conflicto (son los elegidos), a pesar de que cuenten con defectos a superar. La cuestión es que están dispuestos a superarse y vencer los obstáculos.

Sin embargo, las películas que se encuadran en la posmodernidad, como *Crash* (Cronenberg, 1996), se caracterizan por protagonistas sin un objetivo claro. Son personajes que van a la deriva, exploran su drama, su dolor, su insatisfacción. Podría verse como una primera fase del héroe en la que el protagonista se siente mal, explora su problema, pero aún no se ha decidido a resolverlo. Sin embargo, la evolución del cine pasa de mostrar esa insatisfacción a exponer una psicopatología de la cual surgen conductas *borderline*. Un ejemplo de ello se encuentra en *Funny Games* (Haneke, 2007), donde el objetivo es parte de un ciclo o una continuidad que se da a entender. La violencia se convierte en un instrumento, se normaliza poco a poco y llega a su máximo exponente en esta película, donde se asesina a un niño.

En el *Joker* este ciclo de violencia sin rumbo se vuelve cómplice con el espectador ya que acaba empatizando o comprendiendo de alguna manera a Arthur. Sin tener ninguna meta, es la sociedad la que le da un objetivo, solo que un objetivo moralmente discutible, ya que encuentra en la violencia su meta final. Por otra parte, Arthur de alguna manera sí busca su felicidad, pero sin éxito, en las pequeñas metas que se propone como conocer sus orígenes, ser amado, ser respetado...

3.3 La relación con los otros: del servicio al consumo

En las historias posmodernas *el otro* siempre es algo ajeno, es *lo otro*. Así, el otro pasa de ser una comunidad a la que salvar, como en *Matrix* (Wachowski, 1999), a ser alguien/ algo disponible al servicio de las necesidades del protagonista hasta llegar a *Crash* (Cronenberg, 1996), donde prácticamente es un ser para consumir, incluyendo a su propia pareja y aunque ese consumo la lleve a la muerte. Además, los personajes de *Crash*, no solo el protagonista, se relacionan entre ellos con total libertad, siempre que haya algún automóvil implicado, explorando la ambivalencia de sexos sin cuestionar por ello su identidad sexual, sin una reflexión identitaria propia, ni del otro, de ningún tipo. Es simplemente parte de esa exploración del placer. Se produce una fetichización y se establece una relación de adicción, una forma de consumo y sometimiento. Lo mismo sucede en *Funny Games* (Haneke, 2007): los otros son objetos, juguetes para consumir sin empatía, reconocimiento, reciprocidad ni relación.

Las relaciones cada vez se instrumentalizan más. Así, cuanto más aumenta el componente narcisista y más están enfocados los personajes en explorar sus deseos, mayor es el olvido del otro. En este sentido, el otro puede ser el origen de la frustración o un instrumento para disfrutar, pero no hay una relación o reciprocidad. Además, se da una ambivalencia entre placer y dolor, especialmente cuando más nos acercamos a conductas *borderline*. Existe así una contradicción en las sensaciones al disfrutar de algo desagradable que desemboca en el descubrimiento de un estado negativo: el no sentir, una anhedonia característica de la posmodernidad. "El indivi-

duo contemporáneo más que vinculado está conectado, se comunica cada vez más, pero se encuentra con los otros cada vez menos" (Le Breton, 2019, p. 44), y, de hecho, prefiere las relaciones "superficiales que comienzan y terminan según su voluntad" (Le Breton, 2019, p. 14).

Tampoco existen enemigos. El enemigo está en uno mismo. En *Funny Games*, no aparece un igual que les enfrente, la familia, es una víctima sin salvación.

Arthur combina ambos tipos de relación. Tiene amigos que le fallan, ama a quien no le ama y aunque no tiene enemigos como tal, no hay un villano para él, y él siente a toda la sociedad representada en diferentes personajes como un enemigo. Arthur es un intento de relaciones fallido constantemente y evoluciona desde un intento de relación con el otro, a su instrumentalización para solucionar sus frustraciones.

3.4. La trama: del viaje del héroe a la deriva o el drama cílico

La construcción de la trama es otro elemento clave. La trama con un protagonista clásico corresponde fielmente al viaje del héroe concretado para el cine en doce pasos por Vogler (2002, p. 242). Este camino se fundamenta en el aprendizaje y la búsqueda de una solución a un conflicto. Sin embargo, todos estos aspectos han ido evolucionando en las últimas décadas. Así, las narraciones audiovisuales pasan de tener un protagonista con unos valores y unos conceptos claros y unas tramas que sostienen tesis entre conflictos a narraciones donde se cuestiona todo lo anterior y finalmente a narraciones donde la ambigüedad, el hedonismo, la duda y la ambivalencia se convierten en los fundamentos básicos. "Vivimos en una época de crisis de los grandes discursos y relatos, de cuestionamiento de las representaciones de la realidad y de duda identitaria" (Imbert 2010, p. 12).

En el cine posmoderno conocemos al personaje, pero no conocemos sus antecedentes. Desconocemos la herida o el porqué de la herida. Todos ellos se ven sorprendidos de alguna manera por su trauma o problema y no se enfocan en resolverlo. Es una especie de nihilismo moral, no hay bien ni mal, solo exploración de lo que están sintiendo o sufriendo. El protagonista posmoderno se centra en explorar su dolor o su placer en una combinación de ambos instalándose en la duda.

En *Joker* se combinan estas dos opciones. Durante la película el espectador asiste precisamente al origen de su trauma o, por lo menos, al detonante. El *bullying* en la calle, su madre, sus inexistentes relaciones sentimentales, sus relaciones laborales y los habitantes de la ciudad en la que vive son el caldo de cultivo que ayuda a empatizar con él. Arthur no busca ayuda para superar su sufrimiento, no va a un psicólogo, ni trata de resolver sus dificultades. Él se comporta como un protagonista posmoderno llevado por su sufrimiento. Sin embargo, la trama muestra el origen de

ese dolor y encuentra una meta, un alivio final a ese dolor en la violencia. Esto hace que el espectador empatice con él, a diferencia de otras películas donde la empatía se establece con Batman, siendo *Joker* el villano a derrocar.

3.5. El final de la historia abierto o cerrado y la resolución o no del conflicto

Respecto del final de la historia y la resolución del conflicto, la evolución va cambiando desde la resolución positiva del conflicto del héroe clásico con un final cerrado y normalmente feliz, pasando por los finales abiertos o más o menos cerrados de los protagonistas cotidianos a la no resolución del conflicto en finales sin clausura, cílicos o dramáticos de las películas que se enmarcan en la posmodernidad.

En *Matrix*, Neo se convierte en el elegido y acaba con Smith en un final cerrado. En *Crash*, aunque supera el accidente, se intuye que acabará muriendo por su adicción en un ciclo que se volverá a repetir. "La próxima vez será mejor", le dice a su esposa. En *Funny Games U.S.* se sabe que han matado a los vecinos y que matarán a otra familia al repetir la excusa inicial de acercamiento a una nueva familia en un ciclo sin fin.

En *Joker* se sabe que es el principio de muchos más asesinatos ya que es el origen de uno de los villanos de Batman más populares. Su final es, por un lado, cerrado ya que ha conseguido el reconocimiento que buscaba y ahora tiene un propósito en la vida. Debería estar en un psiquiátrico, pero ha conseguido escapar, feliz con su nuevo propósito. Por otro lado, es un final abierto, dramático y cílico porque volverá a matar una y otra vez, comenzando por la enfermera del psiquiátrico del que escapa.

3.6. Los recursos visuales y simbólicos

Respecto de los elementos visuales y simbólicos de la película, tanto unos como otros se utilizan de una forma clara y diferencial en una corriente o en otra. El uso de los colores, la simetría o asimetría en el encuadre y otros detalles compositivos ayudan a enmarcar las películas en un estilo u otro. Sin embargo, en *Joker* se hace un uso de estos elementos tal y como lo hace el cine clásico, pero con intenciones opuestas.

Los elementos visuales clásicos muestran la diferencia entre la razón y lo establecido socialmente frente a lo individual y subjetivo. En ellos suele haber una clara definición entre el bien y el mal en relación a los valores que propone la película. Esta división se puede ver claramente, entre otros, en uno de los elementos visuales: el color.

El blanco es un color que juega un papel clave al acompañar esta evolución. En el cine clásico es sabido que el blanco era el color de "los buenos" frente al negro de los "malos". En *Matrix* simboliza la parte racional. Parece iluminar la información, la verdad, la objetividad. Simboliza la iluminación del conocimiento frente a la mentira o la manipulación. En esta ocasión pierde connotaciones emocionales o éticas, solo

nos habla de la razón de los datos con los que podremos enfrentarnos al problema. Ofrece seguridad, la seguridad de la razón.

El blanco vuelve a aparecer con un gran protagonismo en *Funny Games*, pero totalmente transformado. Toda la puesta en escena es una antítesis de lo que es agradable y seguro. Colores claros, blanco, amarillo, la casa, la familia, las formas amables y educadas... Todo se vuelve en contra, se convierte en opuesto. El lugar más seguro donde nada te puede pasar y en familia es justo donde se viven los mayores horrores. Esa frialdad se convierte en sadismo y el blanco se convierte en el color de los *serial killers*. En *El Caballero oscuro* (Nolan, 2008) y *Joker* se ve cómo la estética se contagia. Nolan combina ambos mundos y hay blanco tanto en Batman como en el Joker respondiendo a esa mezcla diluida entre héroes y villanos que muestra Barkman (2023).

Phillips adopta esta estética en *Joker* utilizando el blanco para los momentos en los que el horror aparece, como en la explosión del psiquiátrico o en su propia cara como maquillaje, utilizando colores fríos y oscuros en el resto. De esta manera, el blanco es ahora el color de "los malos" o "los malos" ahora son los buenos ofreciendo estas dos lecturas al espectador.

La frialdad se refleja también en los decorados, que se alejan de las grandes avenidas y se sumergen en el submundo de callejones secundarios. Tanto en *Joker* como en numerosas películas destacadamente posmodernas como *Crash* la vida nocturna, los callejones, las carreteras, los túneles y los lugares que a nadie le interesan de la ciudad adquieren una gran importancia.

En cuanto al encuadre, es significativa la dualidad simetría/asimetría. La posmodernidad está centrada en la individualidad de los personajes, sin juzgar ni valorar, por lo que la mayoría de planos son subjetivos y asimétricos. Así, la simetría se utiliza para enfatizar la información o la razón y el sistema social. La simetría estaría asociada a los conceptos positivos relacionados con el héroe y los valores de equilibrio y razón de la sociedad. Siempre que alguno de estos elementos está en juego, aparece una simetría perfecta. De la misma forma, la cámara pasa de la objetividad y la distancia a ofrecer planos subjetivos en el cine posmoderno.

4. Implicaciones y conclusiones

Tras el análisis de la película *Joker*, su uso y construcción del personaje, la trama y los recursos audiovisuales, junto con el análisis de las demás películas seleccionadas, se puede afirmar que esta película asume y utiliza estos elementos tal y como los utilizaría una película de superhéroes, pero con intenciones y mensajes opuestos, los propios del cine posmoderno.

El cine *mainstream* se ha mantenido en tendencias más clásicas, especialmente en el cine de superhéroes a pesar de su evolución e influencias. Sin embargo, *Joker* fusiona ese cine *mainstream* de superhéroes con el posmoderno en una combinación que dio como resultado la película más taquillera del año, encarnando todas las características de la posmodernidad: dualidad entre aspectos de su vida (hacer reír y asesinar, cuidar a su madre y matar, ser un don nadie o ser un héroe con seguidores). Muestra un hombre ordinario que encierra a un *serial killer* y lo transforma, no solo en protagonista, en héroe. Combina la narrativa con los recursos visuales propios de la posmodernidad: lugares fuera de la ciudad y código de colores que tientan a superar los límites de lo aceptable.

La explicación entre las reacciones de aceptación que produce el Joker a diferencia de los protagonistas de *Funny Games* puede estar en que en todos los asesinatos que comienza cometiendo Arthur se puede encontrar una explicación moral en cierto sentido ya que todos han traicionado, mentido o agredido a alguien. Por ejemplo, Arthur deja marchar a Gary, un payaso que siempre fue amable con él. Sin embargo, esto será solo en el inicio. Así, Arthur combina la violencia y el terror que como *serial killer* infunde en el resto de personajes con la empatía del público. A diferencia de los protagonistas de *Funny Games*, Arthur solo provoca la repulsa entre el resto de personajes de la película, especialmente los que asisten a la muerte en directo de Murray, el presentador del programa, pero no en el público en las salas que se identifica con valores antisistema, con sus sentimientos de depresión y dolor frente al abuso, llegando a inspirar violencia en el mundo real, tal como recogieron algunos artículos de periódicos del momento⁴.

A través de esa explicación moral de los primeros asesinatos, por desproporcionada que sea su respuesta al sufrimiento que estos le han causado, logra que el público no solo lo comprenda, sino que empaticé con él y con su rabia hacia la sociedad hasta el punto de que durante las manifestaciones globales de 2019 se utilizó la imagen del Joker como símbolo de las protestas antisistema en Ecuador, Chile, Hong Kong, o el Líbano, entre otros países⁵. Arthur se había convertido en un símbolo de hartazgo frente al poder, un símbolo adoptado a la vez por movimientos muy dispares e incluso de signo

4 Véase: Schmitt-Tegge, Johannes. 2019. "El 'Joker', ¿nuevo símbolo de protestas?". *Chicago Tribune*. Publicado el 21-11-2019. <https://www.chicagotribune.com/2019/11/21/el-joker-nuevo-smbolo-de-protestas/>

Shafaq. "What does the "Joker" do in the demonstrations in Iraq?" Publicado el 14-10-2019. <https://shafaq.com/en/Iraq/what-does-the-joker-do-in-the-demonstrations-in-iraq>

Blánquez, Javier. 2019. "La sonrisa del caos: por qué el Joker se ha convertido en ícono de las protestas en todo el mundo". Publicado 19-11-2019. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/papel/historias/2019/11/19/5dd2cc4dfddff46a48b4606.html>

5 Guillermo E. Pintos "El Joker, nuevo símbolo de las protestas sociales y los levantamientos antisistema en el mundo". Publicado el 27 de octubre de 2019. Consultado el 20 de febrero de 2024. Infobae 27 Oct, 2019. <https://www.infobae.com/america/cultura-america/2019/10/27/el-joker-nuevo-simbolo-de-las-protestas-sociales-y-los-levantamientos-antisistema-en-el-mundo/>

político contrario e incompatibles entre sí (Mustafa, 2023). Es un protagonista al que el público acompaña con estupor, pero también con el que empatiza hasta el punto de encajar con la definición de héroe que lucha por un bien común convirtiéndose en una suerte de líder antisistema incluso fuera de la pantalla, y todo esto sin pretenderlo, como se recoge explícitamente en la película:

Murray: Creo que lo que quieras decir es que quieras empezar un movimiento. ¿Convertirte en un símbolo?

Arthur: Vamos, Murray. ¿Te parezco el típico payaso que podría empezar un movimiento? Maté a esos dos tíos porque eran horribles. Todo el mundo es horrible hoy día (Phillips, 2019).

Se aleja así de convertirse en la imagen de las víctimas del sistema de forma intencional, aunque finalmente se convierte en ello. Así, la película va jugando con la dualidad de conceptos y elementos, clásicos y posmodernos, conjugándolos y fusionándolos.

Es importante remarcar la figura del Joker como un descendiente del desarrollo continuo de los payasos asesinos, tal y como muestra Belkhiri (2022), siendo Arthur un payaso asesino que no provoca pesadillas en el público, sino empatía. Esta nueva relación con los *serial killer* en el cine posmoderno puede estar muy relacionada con la sociedad y su autopercepción. El Joker obliga a la sociedad a replantearse a sí misma y a destapar que quizá ella misma es la responsable de lo que tanto le horroriza,

La negativa a plantear un debate serio sobre los motivos, a considerar el crimen como algo esencialmente incognoscible y, por tanto, al menos según cierta definición, metafísicamente malvado, sirve para distanciar a los asesinos en serie del cómodo mundo cotidiano y situarlos en un reino mítico en el que son a la vez profanos y sagrados. La popularidad del asesino en serie en la narrativa de ficción es, por tanto, un síntoma de una negación cultural más amplia de la responsabilidad en la producción de violencia. Si la naturaleza (o Dios o el destino) pretende que uno sea un asesino en serie, y esta naturaleza se percibe como incognoscible e incontrolable, como implican muchas de estas narrativas, ¿qué sentido tiene intentar hacerlo mejor como sociedad? (Simpson, 2000, p. 12).

Como se ha analizado, el cine de la posmodernidad ofrece una banalización o inocencia del mal en las películas, donde no se reflexiona, ni mucho menos desde el propio personaje, sobre el propio daño. El protagonista de *Crash* (1996) ni siquiera es claro con su mujer, que acaba siendo partícipe de su mundo. El personaje principal ya no está en la afirmación, sino en la duda. Arthur en cambio, sí reflexiona. Y, a pesar de ello, continúa siendo un personaje del cine de la posmodernidad, un personaje dividido. De la misma manera, encontramos la dualidad y la falta de identidad que consume otros como Loki, el antagonista del superhéroe Thor y uno de los villanos más populares. Arthur es un *serial killer* sin identidad. Esto se plasma ya en su historia personal. Es adoptado y descubre que no tiene unos orígenes claros o definidos. Arthur,

a pesar de su sentimiento de hartura del mundo, no busca la justicia o cualquier otro valor de una forma deliberada. Más bien, combina la violencia y la comedia con una base moral de la misma, abogando por la subjetividad y una suerte de nihilismo moral:

La comedia es subjetiva, ¿no es eso lo que dicen? Vosotros, el sistema que tanto sabe, decidís qué está bien y qué no. Igual que decidís qué tiene gracia y qué no. ¿Por qué está todo el mundo tan disgustado por lo de esos tres? Si hubiera muerto yo en la calle, habríais pasado por encima de mí (Phillips, 2019).

Arthur utiliza el subjetivismo y la relatividad propias de los protagonistas posmodernos y les da la vuelta, ya que parece que hay cosas, como el asesinato de un ser humano, en el que la subjetividad produce rechazo y de pronto todos ("todo el mundo", "el sistema"), la sociedad en definitiva tiene claro que está bien y qué está mal, incluyendo los asesinatos entre las acciones que están claramente u objetivamente mal.

Joker juega con los principios de subjetividad y objetividad para justificar sus transgresiones de las normas sociales y morales. Como Osipov sostiene, los crímenes del Joker se pueden definir como "morales" dentro de su propio sistema de valores:

Sigue un código de ética brutal centrado en la libertad, la autenticidad y la destrucción instrumental de las reglas sociales para revelar la verdad del desorden y el absurdo. Al mismo tiempo, podríamos destacar su pertenencia a la identidad nacional estadounidense con valores centrales tan destacados como la libertad y el individualismo (2024).

Arthur, como personaje posmoderno, se mueve en la subjetividad y el expresionismo moral, y es desde aquí desde donde invita a moverse al espectador. Critica al sistema, a la sociedad y sus carencias, las cuales cualquier espectador puede reconocer, como la falta de empatía. Sin embargo, realiza esta crítica desde el subjetivismo sin que se pueda llegar a decir que es un *serial killer* con valores morales.

Lejos de convertirse en una especie de héroe vengador o comenzar un movimiento con unos determinados valores contrarios a los del sistema actual, algo que podría legitimar hasta cierto punto el uso de la violencia, bien como reparación del daño, bien como defensa, Arthur regresa a la individualidad de sus emociones, convirtiendo sus juicios emocionales en legitimadores de sus acciones y dando, por tanto, un salto al plano normativo: "Maté a esos dos tíos porque eran horribles. Todo el mundo es horrible hoy día" (Phillips, 2019). Se aleja también de convertirse en la imagen de las víctimas del sistema de forma intencional, aunque finalmente se convierte en ello. Esto explica por qué se ha convertido fuera y dentro de la pantalla en un representante involuntario antisistema con una gran identificación del público, si no un héroe. No es un líder al uso que enarbole ciertos valores; es un individuo guiado por su subjetividad y sus propios criterios de justicia. Son los demás, la sociedad, la que se siente identificada y le sigue, produciéndose un caos social en lugar de una resistencia

organizada que convertiría a estos excluidos del sistema en héroes frente a los líderes convertidos en villanos.

Joker fusiona y combina de nuevo ambos mundos tomando de cada uno lo que atrapa al espectador, es un héroe sin buscarlo, una persona que sufre, que no sabe cómo solucionar sus problemas y, a la vez, la película no lo juzga, no establece un código moral en apariencia, aunque sí lo hace en esencia.

En cuanto a las relaciones con otros personajes, de nuevo en *Joker* se da la vuelta a los conceptos analizados respecto a las relaciones con los demás. Arthur es un payaso, una profesión que está al servicio de los otros, que consiste en hacer reír a los demás independientemente de cómo se sienta uno mismo. Arthur, que sí busca una conexión emocional con su madre o su vecina, evoluciona hasta afirmar que "no tengo nada que perder. Ya nada puede hacerme daño" (Phillips, 2019) cuando ve que dicha conexión es imposible. Muestra así una desconexión con el otro y esa anhedonia anteriormente mencionada. Su deseo de relacionarse con una sociedad que le da la espalda se transforma en una desigualdad donde él pasa de situarse en una posición de inferioridad y su deseo de comunicación a situarse en una posición de dominio, sintiendo placer y dolor cuando acaba con la vida de alguien que le ha hecho daño. Disfruta de esas muertes y a la vez no siente ningún remordimiento y empatía.

Por otra parte, Arthur se convierte en un ícono al servicio de las víctimas del sistema, o eso creen ellas, aunque él no va a tomar ese papel, sino a aprovecharse de ello. Así, definitivamente, esta película va entrelazando conceptos de una y otra corriente y fusionándolos.

Si bien existen otras películas que pudieran considerarse predecesoras de esta fusión, ya que cuentan con un villano como protagonista, tales como *Gru, mi villano favorito* (Coffin y Renaud, 2010) o *Maléfica* (Stromberg, 2014), no pueden considerarse precursoras como tales ya que realmente no cuentan con características del cine posmoderno. Son quizá películas que allanan el camino para que un villano posmoderno sea el protagonista, pero no predecesoras para que en 2019 *Joker* fusione las características más destacadas de las películas posmodernas en una película *mainstream* y de superhéroes y además lo haga de forma exitosa. En este sentido, *Joker* da un paso más allá, pues no se limita a poner el foco en el villano, sino que también introduce elementos de fondo y forma propios del paradigma posmoderno en un cine *mainstream* con características habitualmente más bien clásicas, objetivas y definidas por valores.

En este sentido, se puede concluir con los resultados establecidos: un villano como héroe dual, es decir, un personaje con el que el público llega a empatizar mientras que es un *serial killer*, violento, oscuro y aberrante. Un villano que cuenta con el blanco como recurso y del que se ha utilizado su imagen antisistema contra la

desigualdad social y el *establishment* e incluso, fuera de la película, como símbolo de defensa de enfermedades mentales. Una película con una trama dramática que acaba con un final que en realidad es solo el principio y que en 2019 dejaba una pregunta abierta: ¿habrá acabado *Joker* con los superhéroes clásicos? ¿Ha vencido el cine posmoderno al cine de superhéroes en su propio terreno? Más bien, el cine de superhéroes ha incorporado a protagonistas posmodernos y los ha hecho suyos transformando el cine comercial. Si se revisa la evolución posterior del cine de superhéroes, se puede observar una vuelta de este al cine comercial. El protagonista posmoderno no ha muerto con *Joker*, parece que se ha incorporado al cine *mainstream*. *Joker* se ha convertido en un personaje que indudablemente refleja parte de la cultura americana (Wheeler, 2024) y critica el sistema, convirtiéndose en un símbolo de resistencia y contra los discursos capitalistas (Zaid, 2023). Además, *Joker* ha utilizado todos los recursos del cine más convencional al servicio de mensajes de la posmodernidad.

Lo cierto es que el *Joker* ha supuesto la fusión de ambas corrientes y el auge de los villanos más oscuros como protagonistas. En este sentido destaca Harley Queen en *Aves de presa* (Yan, 2020) estrenada el año siguiente. Incluso ha repercutido en productos que provienen de dibujos animados como *Cruella* (Gillespie, 2021) o villanos como *Loki*, con su propia serie (Waldron *et al.*, 2021), que han logrado tanta o más popularidad que los héroes que los enfrentan.

No se puede afirmar que tras *Joker* se continuará esta fusión entre posmodernidad y superhéroes de una forma tan rotunda, pero sí que esta película fusiona de forma magistral los recursos del cine clásico con los mensajes y valores de la posmodernidad logrando un éxito de taquilla y crítica. *Joker* ya forma parte del imaginario colectivo y social convirtiéndose en una *rara avis* que quizás abrió una puerta a un cine de villanos con tintes más cercanos a la posmodernidad. Indudablemente la pandemia y otros elementos puede que hayan influido en la que podría haber sido la evolución de esta tendencia a fusionar horizontes, algo que seguramente generará un camino fructífero de investigación. Sin embargo, *Joker: Folie à Deux* (Phillips, 2024), la secuela que cuenta con temas más oscuros, material más experimental y a la vez temas musicales, sea quizá un nuevo punto de inflexión para continuar esa evolución hacia lo posmoderno más radical en el cine más comercial.

Referencias

- 2019 *Worldwide Box Office*. (s. f.). Box Office Mojo. Recuperado 10 de septiembre de 2024, de <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/>
- Argyle, M. (1992). *La psicología de la felicidad*. Alianza Editorial.
- Barkman, A., & Korvemaker, A. (2023). Christopher Nolan's *Joker* as a Consistent Naturalist (And That's Still a Bad Thing). *Religions*, 14(12), 1535. <https://doi.org/10.3390/rel14121535>

- Barros, J. D. (2005). Imaginário, Mentalidades e Psico-História: Uma discussão historiográfica. *Revista Eletrônica do Centro de Estudos do Imaginário, Labirinto*, UFR. Año 7-Janeiro – Junho(7). <http://www.cei.unir.br/artigo71.html>
https://www.researchgate.net/publication/321020292_Imaginario_Mentalidades_e_Psico-Historia uma_discussao_historiografica
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica Argentina.
- Belkhiri, H. (2023). The Dionysian clown in movies: The Homicidal Joker in the Dark Knight (2008), Batman the Killing Joke (2016) and Joker (2019). *Comedy Studies*, 14(1), 36-53. <https://doi.org/10.1080/2040610X.2023.2149944>
- Branagh, K. (Director). (2011, abril 29). *Thor* [Película]. Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios.
- Braun, D. (2013). The Aesthetic Intensity of Superheroes. Department of Sociology and Anthropology. Carleton University. Ottawa
- Brombert, V. (1999). *In praise of antihero. Figures and themes in modern European literature, 1830-1980*. University of Chicago Press.
- Campbell, J. (2005). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. FCE.
- Coffin, P. & Renaud, C. (Directores). (2010, octubre 8). *Despicable Me* [Película]. Universal Pictures, Illumination Entertainment.
- Cronenberg, D. (Director). (1996, octubre 1). *Crash* [Película]. Alliance Communications Corporation, Recorded Picture Company (RPC), The Movie Network (TMN).
- Cuenca Orellana, N., & Martínez Pérez, N. (2022). Adolescencia y homosexualidad en las series de ficción: análisis narrativo de *Esta mierda me supera* y *A million little things*. *Disertaciones: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*, 15(1), 1-14. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a>
- Favreau, J. (Director). (2008, abril 30). *Iron Man* [Película]. Paramount Pictures, Marvel Studios, Fairview Entertainment.
- Gillespie, C. (Director). (2021, mayo 28). *Cruella* [Película]. Walt Disney Pictures, Marc Platt Productions, Gunn Films.
- Gutiérrez Delgado, R. (2012). El protagonista y el héroe, definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos. Revista internacional de comunicación*, 21, 43-62.
- Haneke, M. (Director). (2007, julio 4). *Funny Games* [Película]. Celluloid Dreams, Halcyon Pictures, Tartan Films.
- Harris, J. B. (Director). (1988, marzo 11). *Cop* [Película]. Atlantic Entertainment Group, Harris-Woods Productions, Polyphony Digital.
- Imbert, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales*. Cátedra Editorial.
- Le Breton, D. (2019). *Desaparecer de sí*. Siruela.
- Montañana-Velilla, J. y Martín-Núñez, M. (2023). Los tiempos están cambiando: el Opening de *Watchmen* (2009) como paradigma de la construcción del superhéroe posclásico. *Fonseca, Journal of Communication*, (27), 31-53.

- Mustafa, B. (2023). The Joker in Iraq's Tishreen [October] Protests: Resistance, Dehumanization and Reclamation. *Journal of Culture and Communication*, 16(1), 41-46. <https://doi.org/10.1163/18739865-tat00001>
- Newton, M. (2006). *The Encyclopedia of Serial Killers*. Infobase Publishing.
- Nolan, C. (Director). (2008, agosto 13). *The Dark Knight* [Película]. Warner Bros., Legendary Entertainment, Syncopy.
- Osipov, D. V. (2024). Communicative Behavior of Mass Culture Icon Villain and the Influence on Destructive Behavior in Youth. Joker's Case. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 156-171. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.418>
- Plencner, A., Kraľovičová, D., & Stropko, M. (2014). Hero transformations in contemporary mainstream film. *European Journal of Science and Theology*, 10(1), 79-92. https://www.ejst.tuiasi.ro/Files/43/8_Plencner%20et%20al.pdf
- Phillips, T. (Director). (2019, octubre 4). *Joker* [Película]. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, BRON Studios.
- Phillips, T. (Director). (2024, octubre 4). *Joker: Folie à Deux* [Película]. DC Entertainment, Joint Effort, Village Roadshow Pictures.
- Simpson, P. L. (2000). *Psycho Paths: Tracking the Serial Killer Through Contemporary American Film and Fiction*. Southern Illinois University Press.
- Stromberg, R. (Director). (2014, mayo 30). *Maleficent* [Película]. Walt Disney Pictures, Roth Films, Jolie Pas.
- Sulbarán Piñeiro, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (31), 44-71. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2474953>
- Schatz, T. (1993). The New Hollywood, en Collins, J., Radner, H., & Collins, A. P. *Film Theory Goes to the Movies*. (8-36). London. Routledge.
- Vogler, C. (2002). *Viaje del escritor*. Ma Non Troppo.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Directores). (1999, junio 23). *The Matrix* [Película]. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho Film Partnership.
- Waldron M. et al. (Creador) *Loki*. (2021, junio 9). [Serie]. Marvel Studios.
- Wheeler, E. A. (2024). The Joker's Shifting Face: Eighty Years of Mad History in Batman and American Culture. *Journal of Literary & Cultural Disability Studies*, 18(3), 369-385. <https://doi.org/10.3828/jlcdis.2024.17>
- Yan, C. (Director). (2020, febrero 7). *Birds of Prey and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn* [Película]. Clubhouse Pictures (II), DC Entertainment, Kroll & Co. Entertainment.
- Zaid, M. (2023). The Joker movie: The representation of self-based on hegemony theory. *Comedy Studies*, 14(1), 84-93. <https://doi.org/10.1080/2040610X.2022.2149221>
- Zavala, L. (2005). Cine clásico, moderno y posmoderno. *Razón y palabra*, (46).