

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA**



**Trabajo de Fin de Máster**

## **LA FIGURA DEL ANTIHÉROE EN LA PELÍCULA *JOKER***

Autora: Teresa del Carmen Gómez Flores

Tutora: María Ángeles Martínez García

Sevilla, junio de 2021

# ÍNDICE

<b>1.</b>	<b>Introducción</b> .....	3
1.1.	Justificación e hipótesis del tema.....	4
1.2.	Objetivo.....	5
1.3.	Metodología .....	6
<b>2.</b>	<b>Marco teórico</b> .....	7
2.1.	El personaje.....	7
2.1.1.	Caracterización del personaje .....	8
2.2.	La figura del antihéroe. ....	34
2.2.1.	Origen .....	34
2.2.2.	Rasgos antiheroicos .....	35
2.2.3.	Identificación con el personaje. El antihéroe .....	39
2.3.	El director: Todd Phillips.....	41
2.3.2.	Trayectoria y cine del director .....	41
2.3.3.	Tratamiento de los personajes .....	43
<b>3.</b>	<b>Análisis de la película <i>Joker</i></b> .....	44
<b>4.</b>	<b>Valoración del personaje</b> .....	64
<b>5.</b>	<b>Conclusión</b> .....	70
<b>6.</b>	<b>Bibliografía</b> .....	72

## 1. Introducción

La figura del antihéroe ha cobrado mayor protagonismo en pleno siglo XXI donde la búsqueda de la perfección ha quedado relegada a un segundo plano tras ser conscientes, la mayor parte de la sociedad, de que se trata de un imposible o, simplemente, una utopía. Lo mismo ocurre con los personajes que aparecen en pantalla, el famoso héroe popular perfecto con valores a seguir ha ido, poco a poco, quedándose a un lado para dar paso al nuevo héroe (antihéroe), aunque no ha desaparecido ni lo hará. Pues, a pesar de los nuevas variantes y versiones que pueden presentarse en un guion, el héroe popular formará parte de nuestro cine; a día de hoy se siguen construyendo relatos de ese carácter como es el caso de *Superman* o *Wonder Woman*.

En la segunda mitad del siglo XIX es cuando se percibe una presencia mayor en la literatura, pues autores como Dostoievski, caracterizan a sus personajes como antihéroes, consiguiendo que la industria se plantee el papel del personaje para que consiga empatizar en mayor grado con el espectador. El efecto es tal, que en el siglo XX, se configura como la representación del yo y sus miedos, pasando así al mundo cinematográfico y tomar forma visible a través del rostro.

El antihéroe, desde que nace en los inicios de la novela hasta ahora, se ha considerado como una nueva construcción que refleja al ser humano moderno desde una perspectiva psicológica. Ha sido ese reflejo en el hombre cotidiano, imperfecto, con conflictos y dentro de una determinada temporalidad lo que ha hecho de esta figura su actual protagonismo en la mayor parte del cine moderno.

Así, los perceptos morales para definir lo que es un antihéroe y lo que es el héroe se hacen eco en la sociedad, alcanzando el replanteamiento de los valores que debe seguir el ser humano, es decir, unos valores idealizados casi imposibles de alcanzar o, por el contrario, unos valores asociados a un determinado contexto que hacen del personaje un ser único y diferente que establece unas determinadas características desde su mundo ordinario y que permite analizar su construcción dentro de la narración, a partir de su conflicto, desde una perspectiva psicoanalítica.

### **1.1. Justificación e hipótesis del tema**

Está claro que las producciones actuales se han decantado por una figura ambigua, especialmente las cinematográficas y seriales, pues el principal protagonista no solo reluce por el dificultoso camino que debe realizar para conseguir su objetivo, sino también por cómo lo consigue; ese es el antihéroe.

El antihéroe se ha convertido en el protagonista de las actuales producciones cinematográficas por la gran acogida que ha tenido por parte del público. Y sabemos que se trata de este tipo de figura por una serie de características que presenta como son el mundo ordinario del que proviene, su conflicto interno que lo define psicológicamente y en sus acciones, su temperamento y su revelación contra un personaje, hecho o sentimiento.

Es por esa creciente popularidad que esta figura presenta en el actual mundo cinematográfico por lo que la investigación va a centrar su línea de trabajo en conocer qué es lo que presenta dicho personaje para haberse convertido en la principal referencia de los directores y haber sido el responsable de dejar atrás al héroe popular. La hipótesis que sustenta la investigación es que el antihéroe se ha forjado de manera evidente en el cine actual debido a los determinados componentes que le dan vida, los cuales consiguen otorgarle un magnetismo que provoca admiración por un personaje imperfecto. Y podemos hablar de magnetismo por la especial relevancia que han adoptado en las producciones, lo cual es bastante visible si analizamos al protagonista del film.

La línea que separa lo correcto de lo que no lo es se ha visto tambaleada ante la aparición de esta figura. Tras una larga tradición, desde los años 70 y 80, el villano siempre ha quedado relegado ante los valores del héroe que lo han hecho brillar por sí solo pero, actualmente, se ha producido una reivindicación de lo imperfecto respecto a lo que la sociedad se le ha inculcado en todos los tiempos. Surge así un guiño a favor de lo verdaderamente humano, lo incorrecto y natural, en el caso de la representación en ficción se produce en un sentido desmitificador.

“Atrás quedaron los tiempos en los que los ojos de los niños rebotaban idolatría cada vez que su impoluto héroe libraba con éxito una batalla” (Colín, 2014). Incluso Disney se ha atrevido a modernizar al héroe presentándolo con personajes más reales y con un cierto grado de maldad pero sin dejar atrás el toque moralista; es el caso de *Maléfica*, un spin

off protagonizado por la tan conocida malvada del cuento de la *Bella Durmiente*. (West Colín, 2014).

Vivimos en tiempos donde la humanidad ha perdido la esperanza de conseguir tales valores utópicos, considerados así por la falta de confianza que se presenta hoy día en cuanto a lo que se puede dar de uno mismo. Es por ello que, la cantidad de antihéroes que han aparecido a lo largo de la industria cinematográfica han conseguido llamar la atención del espectador y hacerle dudar sobre sus valores al empatizar con personajes que presentan una moral diferente, fuera de lo común y de lo correcto.

En este contexto, se destacará la figura del antihéroe encarnado por Joaquín Phoenix en la película *Joker* así como su popularización en la gran pantalla, es decir, aquello que engancha al espectador que hace que esta figura haya conseguido quitarle el primer puesto a la conocida figura del héroe. Es una película que ha presentado varias críticas y nominaciones por su gran éxito, en especial por el protagonista, un personaje popular a lo largo del recorrido cinematográfico por su aparición en varias películas que, además, ha presentado una evolución notoria, pasando de figura heroica a antiheroica.

## **1.2. Objetivo**

Objetivo principal:

- Analizar la figura del antihéroe en el cine contemporáneo a partir de una serie de características que este presenta y que nos permiten fácilmente identificarlo.

Objetivos secundarios:

- Dar respuesta a qué es lo que presenta y transmite este tipo de personaje para que consiga ser el protagonista del relato y que el espectador empatice con él llegando a cobrar, incluso, mayor relevancia que el héroe popular.
- Indagar desde el punto de vista sociológico la naturaleza de este nuevo héroe.
- Realizar un análisis general de los rasgos que presentan los antihéroes en común, comprobando si parten de algún arquetipo en concreto y cómo han conseguido captar la atención del consumidor, es decir, cómo ha llegado a convertir en un reflejo de la sociedad contemporánea.
- Analizar los elementos que utilizan los directores para conseguir seducirnos con personajes que no cumplen con una moral propia de un personaje heroico.

El espectador necesita sentir algún tipo de empatía por la narración que está contemplando, y eso lo consigue mediante los personajes, tengan la forma que tengan. Le interesa verse reflejado en los comportamientos de los personajes; una película es de algún modo, el reflejo de una realidad. Y como espectadores, quieren disfrutar de ello; que dicha realidad despierte en nosotros unas emociones determinadas. (Gil Ruíz, 2014).

### **1.3. Metodología**

Para abordar este análisis, se partirá de una sinopsis a modo de contextualización para entender quién es el personaje y de dónde viene con el principal objetivo de entender así los resultados que se vayan adquiriendo a partir del estudio de unos determinados parámetros. Estos parámetros se han conseguido a raíz de una investigación general sobre la propia figura del antihéroe, las características que suelen presentar en el mundo cinematográfico, la tipología y, en último lugar, el análisis del viaje del héroe aplicado a nuestro personaje.

De esta forma, se ha terminado por seleccionar cuatro parámetros específicos para abordar la figura en su totalidad y desde todos los ámbitos posibles para identificar al personaje como antihéroe.

Dichos parámetros son:

- **Caracterización o rasgos físicos y estética del personaje:** En este apartado se analizará en primer lugar los aspectos relacionados con el cuerpo como la estatura, peso corporal, rostro, algún defecto físico. Seguidamente se pasa a centrar la atención en la vestimenta que utiliza con respecto a la personalidad que quiera mostrar, diferenciando así su atuendo de persona y personaje.
- **Psicología del personaje:** Se recogerá su carácter, su humor, enfermedades mentales, etc. A partir de ello se expondrán las diferencias entre la persona que aparece en primer lugar (Arthur Fleek) y la que corresponde al Joker, entendiendo así los cambios y evolución que presenta el protagonista, además de descubrir si alberga bondad inicial o si, por el contrario, siempre fue oscuro.
- **Caracterización del personaje como rol:** Gracias a este parámetro conoceremos al personaje a lo largo de la trama, es decir, si se trata de un personaje activo o pasivo y, especialmente, de qué clase de personaje hablamos en cuanto a la importancia

que adquiriera en el relato frente al resto de personajes que aparezcan o según el sentido de su acción dentro de la historia; su tipología.

- Caracterización del personaje como actante: Podrá verse la posición que ocupa el personaje en la estructura narrativa así como cuáles son sus conflictos, sus objetivos, su motivación, los obstáculos con los que se encuentra en su camino, si sus acciones están motivadas por algún hecho del pasado o actual, o, directamente, por su personalidad.
- Etapas del viaje del héroe: Se realizará un análisis del viaje del héroe donde se explicarán cada una de ellas. Una vez analizadas, se aplicarán desde un punto de vista negativo acorde con la figura del antihéroe para dar mayor visibilidad a su funcionalidad.

Estos parámetros han sido respaldados, especialmente, por las características que presenta la figura del antihéroe.

## **2. Marco teórico**

### **2.1. El personaje**

El personaje aparece por primera vez en la literatura de Aristóteles. La primera idea del personaje literario la ofreció en su *Poética*, y tuvo tal acogida en la tradición retórica, que ha seguido vigente de igual forma frente a los cambios que pudiera surgir con el paso del tiempo, hasta el punto de mantener intacta su esencia en pleno siglo XXI y llevar a los formalistas rusos (B. Tomachevski) y a narratólogos franceses (T. Todorov, R. Barthes) a acogerla con fuerza. Pero, “es cierto que estos últimos corregirán más tarde su idea debido a la importancia que le dieron al personaje en la novela realista decimonónica y la novela intimista de nuestro siglo, una importancia que impedía seguir manteniendo la sumisión del personaje a la acción, como defendía Aristóteles” (Sánchez Alonso, 1998).

Sin embargo, en los principios de la teoría literaria el personaje no se consideró de gran protagonismo como sí ocurren en los relatos anteriormente señalados. El concepto de personaje según el filósofo estaba unido a la interpretación de la literatura concebida como mimesis, por lo que para Aristóteles, la tragedia es mimesis de acciones y de vida, el personaje es un agente de la acción. A la hora de actuar, desvela su carácter, el cual será bueno o malo en función de si las acciones son honradas o lastimosas.

Para definir el concepto de personaje, muchos autores han partido de términos como “punto de vista”, “acción”, etc. pero va más allá, pues según Gil Ruiz (2014), y acorde

con Aristóteles, el personaje es el que se encuentra en la historia, ya sea una persona, un animal o una cosa. Esta figura consigue que el espectador centre su atención y dedique parte de su tiempo a sumergirse en su historia. Es casi imposible entender al personaje sin tener en cuenta la unión de este y la acción que realiza debido a que el personaje es pura acción (Pérez Rufí, 2016: 538).

El personaje es parte de la naturaleza humana, siendo así capaz de presentar una serie de emociones que le dan vida y personalidad a un ser que no es corpóreo. Este refleja la noción y relación entre el ser y el parecer a partir de una simulación de la vida real que el espectador sí desarrolla y con la que puede llegar a sentirse identificado a través de las acciones que observa en la figura ficticia.

Greimas (1982) presenta un gráfico en el que el ser y el parecer establecen relaciones entre ambos términos. Esto define en gran medida a un personaje, ya que proporciona “lo verdadero (aquello que es y parece), lo oculto (aquello que es y no parece); la mentira (no es y parece); y lo falso (aquello que no es y no parece)”.

Además, debemos tener en cuenta el ámbito en el que esta figura va a aparecer o desarrollar su principal objetivo. Generalmente, en la narrativa, según Gómez Valdez (2018), hay que considerar cuatro elementos importantes que van a influir de manera directa en dicho término, los cuales son los propios personajes de la narrativa, el espacio, el tiempo y el narrador. Así pues, cuando nos referimos a historias, se tiende a enfocar el relato entorno a un personaje que será presentado a través del narrador que podrá incluirse dentro del mismo espacio y mismo periodo de tiempo o no.

Sea este género u otro, el personaje siempre gira a lo largo de la historia alrededor de dos puntos de estudio: la acción y la psicología. “Esto quiere decir que se debe concebir al personaje como un elemento de acción, pero que se construye como un ente psicológico”. (Gómez Valdez, 2018).

### **2.1.1. Caracterización del personaje**

Para definir a un personaje, hay que tener en cuenta una serie de aspectos y características que este presenta y, por lo tanto, a los que se le da una mayor importancia. “Un personaje es parte de la naturaleza humana; es un cúmulo de sensaciones que dan forma a un ser que no es corpóreo más allá de la pantalla a través de la que se le observa, pero que existe a nivel intelectual en los espectadores. Exponen la realidad de la relación entre el ser y el parecer a partir de una imitación de la vida real, de forma que, a través de los personajes,



el espectador, consciente o inconscientemente, logra explorarse a sí mismo mediante las acciones que observa” (Gil Ruíz, 2014: 88).

En lo que concierne a su función dentro del medio en el que aparece representado, el personaje organiza el relato como consecuencia al realizar su acción. Al sujeto de la ficción siempre se le ha relacionado con la acción, por lo que dentro de un relato, el personaje está sujeto a dicha acción dotándole así de un rasgo distintivo; aquí es cuando aparece la relación entre acción y carácter.

Esta forma de entender al personaje como unidad de acción se menciona en la *Poética* de Aristóteles, señalando que cada agente (*prattom*) está supeditado a la trama o acción, el cual se define desde el carácter o elemento que permite identificar a cada uno de los personajes que aparezcan en el relato.

Pero no solo se define al personaje desde la acción, sino que también se hace un análisis del mismo desde el punto de vista psicológico unido a la acción, lo que lo hará más completo. Pues gracias a dicha unión, aparece el sujeto de ficción como hoy lo entendemos, como una entidad con psicología propia, lo cual es motivo para conseguir esa empatía que se mencionó anteriormente.

Estudiosos como Miccichè (1995) o Vernet (1986), Casetti y Di Chio (1998) mantienen la investigación desde tres rangos de estudio: el personaje como persona (enfoque fenomenológico), el personaje como rol (enfoque formal) y el personaje como actante (enfoque abstracto). De estos tres niveles, los más importantes para definir al personaje son el personaje como persona para conocerlo de forma profunda; y el personaje como rol, gracias al cual reconocemos su función y actividad, así como la de sus posiciones, ya sean positivas como la del héroe o negativa como la del antagonista. (Pérez Rufí, 2016).

#### **2.1.1.1. Personaje como persona**

El personaje como persona hace referencia al sujeto enfocado de forma fenomenológica, es decir, el análisis de su carácter y comportamiento dentro de la historia. Con ello hablamos de un individuo dotado de cierta gestualidad y con una determinada forma de actuar, diferenciándolo así del resto de personajes que aparezcan en la historia y acercándolo al sujeto cotidiano con sus virtudes y problemas a los que enfrentarse. Tiende a ser un sujeto real o muy similar a nuestra realidad para conseguir esa atención en el espectador y empatice o se sienta identificado con este.

Dentro de esta categoría, el personaje se puede clasificar como redondo o plano según Forster en *Aspects of the novel* (1927). El personaje redondo es aquel que tiene una profundidad psicológica, lo que lo hace ser un sujeto complejo y variado, capaz de sorprender al espectador con su gran variedad de rasgos que le asimilan a una persona con personalidad propia e individual. Este, al representar una similitud con el hombre cotidiano, se caracteriza por ser inestable, contradictorio y estar lleno de dudas, pues en la mayoría de los casos, dicho sujeto se define por la incompatibilidad de conseguir los objetivos que se propone y las posibles alternativas a elegir para conseguirlo.

El personaje redondo se relacionará con todos los espacios y todas las categorías de personajes, lo que hace posible que el espectador vaya conociéndolo poco a poco a través de sus acciones y de la relación que presente con otros personajes de la historia. Influyen en el relato llegando a cambiarlo y dotarlo de significado, dejando de ser estereotipos para ser representaciones universales. (Gómez Váldez, 2018).

Por otro lado, el personaje plano es aquel que se construye en torno a una idea o cualidad, siendo muy fácil identificarlos debido a su imposibilidad de ser alterados y por estar relacionados con estereotipos y caricaturas. Son personajes que no cambian a lo largo del relato, no presentan confusiones ni ambigüedades en su desarrollo, sino que se ajustan perfectamente en lo que se refiere a sus rasgos y funciones.

Ambos personajes comparten unas similitudes a la hora de poder clasificarlos, y pueden ser lineales y contrastados, así como categorías de ser personajes estáticos o dinámicos (cambio de carácter, comportamiento o actitud).

Dentro de este apartado encontramos una serie de parámetros correspondientes al análisis del personaje como persona, que son:

### **Apariencia del personaje**

Es el aspecto físico que compone lo externo del personaje. Aquí también podemos añadir tributos como la edad, sexo y apariencia exterior de sus particularidades. Características como la edad y el físico del personaje influyen en su comportamiento, llegando en muchas ocasiones en ser la trama principal o temática de la historia. En este sentido, una discapacidad o defecto físico puede considerarse parte fundamental del personaje o enfocar parte de la trama en él.

Continuando con la apariencia del personaje encontramos:

- Aspecto → sexo, edad, etnia, peso, altura, color del pelo, ojos, forma del rostro, facciones y defectos físicos del sujeto.
- Vestimenta → el estilismo, atuendos y ciertos aspectos de la imagen que se muestra como la forma de llevar el cabello y los complementos están clasificados en cuanto a la cultura se refiere, lo que harán dotar de personalidad propia al personaje. En muchas ocasiones, los personajes se visten acorde con el período o momento en la que tiene lugar la historia o, simplemente, pueden llevar algo que les diferencie del resto en cuanto al protagonismo que alcancen.
- Gestos → Formales e informales. Los gestos formales hacen referencia a los que están asociados a reglas sociales y los segundos a los que surgen involuntariamente. En estos puede reflejarse el temperamento del personaje, así como el verdadero yo a través de, especialmente, los informales o involuntarios.

### **Expresión verbal**

El diálogo es uno de los elementos más importantes del personaje en cuanto a su repercusión dentro del relato, ya que gracias a este se ofrece una información que hace posible avanzar en la historia. El discurso del personaje, lo que dice y cómo lo dice muestra su personalidad de forma directa e indirecta, es decir, lo que dice explícitamente y lo que revela de él mismo en esas palabras. Según el autor Field, los diálogos también sirven para mostrar conflictos internos del personaje y los que presentan con otros dentro de la historia, además de estados emocionales y peculiaridades de su personalidad (Gómez Valdez, 2018).

Generalmente, el diálogo es la expresión verbal más práctica para dar a conocer el contenido de las informaciones transmitidas oralmente y para analizarlas en cuanto a la forma en la que se comunican al resto.

### **Carácter del personaje**

Todos los personajes que conforman la historia presenta un carácter determinado acompañado de una serie de peculiaridades y actitudes que hacen diferenciarlo del resto, por lo que no habrá personajes totalmente iguales. Se trata del modo de ser en cuanto al punto de vista psicológico, siendo así el factor más importante para identificarlo por caracterizarse de un modo concreto.

El carácter puede mostrarse de diversas formas como es en la toma de decisiones del personaje, a través de su acción y la relación que eso genera con el resto de sujetos, también se muestra a un estímulo externo y suele ser constante y, además, el carácter es la propia idea que el personaje tiene de él mismo y el que da a conocer al espectador.

Ben Brady, en su libro, *The understructure of writing for film and television* (1988), apunta que la construcción del carácter del personaje puede completarse con una serie de adjetivos contrarios entre sí para darle mayor firmeza y personalidad a nuestro personaje.

### **Backstory. El pasado del personaje**

Conocer el pasado del personaje que va a protagonizar la historia suele ser una parte fundamental para conocer el carácter del personaje y entender el porqué de sus acciones. Gran parte de la importancia de conocer al sujeto desde que su llegada al mundo hasta el momento en el que aparece en el film está determinado por el entorno, contexto y estilo de vida en los que se ha desarrollado su personalidad. Todo personaje tiene un origen étnico, social y educativo, una "influencia cultural", que condiciona en gran medida su carácter y determina su moral, sus preocupaciones, sus valores y sus sentimientos. (Pérez Rufí, 2016).

### **Meta y motivación**

La motivación es parte imprescindible en la narración fílmica que quiere contar una historia, pues en todo relato, el personaje siempre persigue una meta que alcanzar que hace que este muestre o dé a conocer al público su forma de actuar y las justificaciones a ese modo de actuación. Gracias a estos hechos que va realizando el sujeto a lo largo del camino hasta conseguir su meta es lo que produce en el espectador esa identificación con el personaje.

Para entenderlo es necesario conocer por qué quiere conseguir el objetivo y qué clase de objetivo es. Seger, en su libro, *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* (1991) cita tres condiciones para conseguir su objetivo: jugarse algo importante, ya sea un objeto, persona con valor sentimental; enfrentamiento directo entre el protagonista con la finalidad del antagonista y; el camino debe presentar dificultades y obstáculos que provoquen una modificación o evolución del personaje principal.

En definitiva, la motivación y el camino hasta conseguirla es el reflejo de la idea que se tiene del personaje como individuo de acción y de la perspectiva de la teoría actancial que se atribuye al análisis del personaje.

### **Elementos del discurso caracterizadores del personaje**

Describimos aquí los elementos en relación a la realización de la película y su puesta en escena así como los códigos gráficos y sonoros pertenecientes a la historia y que son parte de la construcción de caracteres.

Dichos elementos son, según Pérez Rufí (2016):

- Escenografía. El escenario, sea real o artificial, es el lugar donde se va a desarrollar la película y puede llegar a formar parte de lo que se cuenta, siendo de especial importancia tenerlo en cuenta para entender la situación del personaje en un momento determinado o, incluso, a lo largo del filme. El escenario transmite, además, la clase social del personaje, sus intereses, cómo es su vida y, sobre todo, datos caracterizadores del sujeto.
- El maquillaje y vestuario. Estos elementos, además de formar parte de la descripción física del personaje, también tienen su funcionalidad en la configuración del modo de ser. Ambos proyectan una imagen del sujeto determinada dentro del encuadre con la intención de comunicar de forma indirecta alguna información o sentimiento al espectador; pues en el caso del maquillaje, este se ha utilizado de forma realista o artificial para definir una tipología de personajes.
- Iluminación. Se hace uso de ella para que el encuadre de lo que vemos a través de la cámara sea percibido con nitidez o aspecto dramático según la intención del director y de la narrativa con la que se esté trabajando. En función de la dureza o suavidad de la luz, se le hará llegar al espectador una información que tendrá que ver con los rasgos que presente el personaje gracias a ese uso de la iluminación y tonalidad de colores e intensidades.
- Composición de planos. Según el encuadre que presenten los planos, se dará preferencia a determinadas figuras u objetos, por lo que los protagonistas, en el caso del mundo cinematográfico, suelen situarse en un posicionamiento superior que refuerza la atención sobre ellos en cuanto a la cantidad de planos en los que

aparecen. Como sabemos, hay un número de planos concretos que, según el utilizado, se determina la relevancia de lo enfocado siendo, en el caso del personaje, un apoyo para reflejar rasgos de su personalidad.

- Entrada en escena del personaje. El sujeto puede aparecer de forma directa desde el primer momento o hacerlo más detenidamente y en oculto, utilizando así un plano corto cuando sea de interés para mostrar el rostro del personaje que se ha ido manteniendo en secreto.
- Los actores. “La distribución y comportamiento de los actores son utilizados para comunicar el carácter del personaje, y es por ello que habremos de tenerlos en consideración” (Pérez Rufin, 2016: 547).
- Códigos gráficos. Se trata de los elementos escritos que aparecen en la película. La relación que muestran con el personaje tiene que ver con la capacidad de aportar datos acerca de la personalidad del sujeto o confirmar las informaciones observadas a lo largo del análisis.
- Códigos sonoros. El sonido o música escogida para acompañar a un personaje dentro de la historia o a un momento determinado cumple una función caracterizadora. Si se trata de un momento dramático donde vemos al personaje mostrando un lado hasta entonces desconocido o, por el contrario, vulnerable, la música acompañará la situación y al estado del personaje con una melodía de tonalidad suave o intensa para reflejar un determinado rasgo de su personalidad. De esta forma, los ruidos y los sonidos musicales, junto a las voces, compondrían los códigos sonoros de la película.

### **Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje**

Existen elementos capaces de analizar al personaje más allá de los anteriormente citados, y son aquellos extradiscursivos que aparecen a partir de la lectura y la decodificación de los espectadores. Estos elementos extradiscursivos, conocidos como “conocimiento previo del público” según Dyer, son (2001):

Las expectativas de género es uno de esos elementos, y tiene que ver con el género al que pertenezca la película, es decir, según el estilo del filme encontraremos a un determinado tipo de personaje. A raíz del discurso narrativo se incluyen determinadas matizaciones

sobre la construcción de cada uno de los personajes de la historia, ya sea como papel protagonista o como secundario.

En el caso de la película *Joker*, el cartel presenta al protagonista acompañado de la frase “put on a happy face” lo que transmite al espectador que el personaje presentará una vida infeliz, y con una doble personalidad representada a través de la careta o pintura de un payaso. Además, los colores oscuros dejan intuir una película perturbadora, dramática, de suspense.



Portada película *Joker*. Fuente [reddit.com](https://www.reddit.com/r/DC_Cinematic/comments/b910ds/fanmade_joaquin_phenix_joker_poster/).  
[www.reddit.com/r/DC\\_Cinematic/comments/b910ds/fanmade\\_joaquin\\_phenix\\_joker\\_poster/](https://www.reddit.com/r/DC_Cinematic/comments/b910ds/fanmade_joaquin_phenix_joker_poster/)

Portada película *Joker*. Fuente [wallpapercave.com](https://wallpapercave.com/put-on-a-happy-face-wallpapers).  
<https://wallpapercave.com/put-on-a-happy-face-wallpapers>

El conocimiento previo del personaje es el segundo elemento extradiscursivo, pues si un personaje aparece en discursos anteriores o películas previas a la que el espectador está visualizando, será más sencillo que este pueda hacerse una idea del personaje, creando así ciertas expectativas. “Son discursos narrativos que han construido con anterioridad un personaje según un número de rasgos, configuración que pesaría sobre posteriores reelaboraciones” (Pérez Rufi, 2016: 548). En el caso de *Joker*, el personaje ha participado en otras películas, lo que hace que el público cuente con una idea del personaje basada en el discurso narrativo de los demás filmes. Un ejemplo es *El caballero oscuro* (2008) (imagen izquierda) donde el Joker muestra una personalidad malvada desde un principio a diferencia de la que muestra en la película a analizar, en la cual se cuenta el origen y motivación de sus acciones que pueden justificarse, a partir de ahí, en las demás películas.



Escena *El Caballero Oscuro*. Fuente *blogspot*.  
[https://blogclimax.blogspot.com/2015/02/batman-o-super-heroi-da-mente-ix-era\\_6.html](https://blogclimax.blogspot.com/2015/02/batman-o-super-heroi-da-mente-ix-era_6.html)



Fotografía de El Joker. Fuente *blogspot*.  
<http://laphotodujour-mgastaut.blogspot.com/>

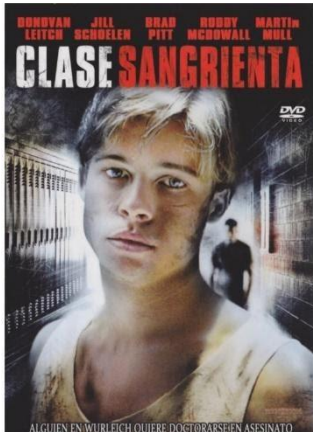
Y por último, la imagen del actor, la cual es unida con los elementos caracterizadores del personaje gracias a las cualidades comunicadas por el propio actor y su imagen lo que da lugar a una figura con información adicional aportada por el intérprete encargado de representar al sujeto. De esta forma, es común que los actores se impliquen demasiado con el personaje o lleguen a adoptar rasgos del sujeto ficticio, pues directa e indirectamente se produce un intercambio de emociones y acciones que hacen que el actor sea invadido por la personalidad del personaje y viceversa; la realidad y la ficción se funden en uno.

Además, es importante contar con que si el espectador conoce al personaje por su participación en otras películas, va a estar condicionado por el tipo de personajes previo que ha interpretado. Es eso que, en muchas ocasiones, asociamos un personaje a un tipo de género en el que se trabaja con frecuencia, lo que provoca rechazo o extrañamiento cuando aparece en un género distinto.

Un claro ejemplo de ello lo presenta el actor Brad Pitt. Se trata de un personaje con una filmografía bastante extensa y, en su mayoría, son películas que han contado con un alto nivel de espectadores. Es por ello que cuando este tipo de actores aparecen en nuevas producciones, inconscientemente, el público se crea una imagen del personaje a raíz del visionado de las anteriores películas donde aparece el actor. Normalmente es un actor que trabaja el género dramático o de acción en películas como *La Sombra del Diablo* (1997), *Ocean's Eleven* (2001), *Troya* (2004) o *Sr. Y Sra. Smith* (2005), por lo que si trabajara en un género de terror podría provocar rechazo o extrañamiento en el espectador. Sin embargo, el actor apareció, antes de convertirse en una estrella, en una película de terror muy poco conocida por el público debido a la carrera bastante olvidada en sus inicios, *Clase Sangrienta* (1989) (*Cinemanía*, 2018). Si actualmente se emitiese, resultaría



extraño ver al actor representando un papel en el que no se le acostumbra ver en la gran pantalla.



Brad Pitt en *Clase Sangrienta*. Fuente *detodoexpress.com*.  
<https://detodoexpress.com/terror/clase-sangrienta-cutting-class>



Brad Pitt en *Fury* (2014). Fuente de *Digitalcine*.  
<https://digitalcine.fr/4k-bluray-dvd/test-bluray-dvd/6202-fury-blu-ray-blinde-film/>

#### 2.1.1.2. Personaje como rol

En este sentido, el análisis del personaje desde la perspectiva de la individualidad queda atrás para hacerlo, ahora, desde su forma de actuar y actitudes. El análisis partirá de un nivel formal, es decir, el personaje no es entendido como individuo único sino como sujeto codificado que da valor a la narración a partir de su rol.

En el análisis del personaje como rol se determinaría si el personaje es activo o pasivo, dentro de los activos si es influyente o autónomo; y si es modificador o conservador. También se determinará su posición moral con respecto al significado que otorga a la acción, siendo calificado como protagonista o antagonista.

En la oposición del personaje como activo o pasivo, el primero es el que realiza la acción y se presenta como fuente principal de dicha acción; mientras que el sujeto pasivo es el que recibe la acción a modo de receptor o terminal mientras busca su deseo interior que entra en conflicto con su propia naturaleza. Dentro de esta clasificación encontramos en relación directa la capacidad de influenciar a otros personajes de la historia o al entorno que presenta un sujeto, es decir, la fuerza para supeditar al resto a sus mandatos. Por el contrario, el sujeto autónomo es el que actúa según su propia iniciativa.

En la siguiente oposición tenemos a los personajes modificadores, los cuales podrán realizar acciones que mejoren o empeoren la historia. El cambio que presenten a lo largo de la narración con su manera de actuar y cómo recaiga en el entorno podrá ser positivo

o negativo. Sin embargo, los conservadores son aquellos a favor de mantener el orden evitando la amenaza del cambio.

La clasificación de protagonista y antagonista, la cual se caracteriza por la importancia del personaje en el relato, pues el protagonista es quien llevará las riendas de la acción mientras que el antagonista le hará frente para evitar que el contrario obtenga lo que busca.

Así pues, a continuación se desarrollará la tipología de personajes según el rol que presenten en la película, es decir, protagonista, antagonista, secundarios, estereotipos y arquetipos:

### **Tipos de personajes**

Existen diversas formas de clasificar a los personajes, ya sea según la importancia que adquieran en el relato frente al resto de personajes que aparezcan o según el sentido de su acción dentro de la historia; entre otras varias. Siguiendo a Pérez Patricio en el manual *Construcción del personaje en cine y televisión* (2009) se clasificarán los personajes por su importancia en la historia, aunque también se hará referencia, al final, al héroe y villano (función de acción).

El **protagonista** es aquel personaje principal del relato y se define a partir de unas acciones únicas que le corresponden solo a él. Si partimos de la proveniencia del término, encontramos que su significado se compone de dos raíces: *protos*, entendido como “primero” y *agonistés*, haciendo referencia a “actor”.

El protagonista es de quien se habla, de quien se trata la historia y con quien el espectador o lector se identificará más. Es el personaje esencial y de quien se narra una historia, que no es más que la búsqueda de su deseo, sea este consciente o inconsciente y hasta contradictorio, e irá hasta las últimas las consecuencias para alcanzarlo (Gómez Valdez, 2018: 30).

Esta figura, como mencionamos anteriormente, cuenta con una serie de competencias exclusivas según indica Pérez Rufí (2009):

- Focaliza el relato. Es a partir de él que se orienta el relato apareciendo con mayor frecuencia en las escenas y planos que el resto de personajes. Normalmente, la acción y trama principal gira entorno a al protagonista.

- Organiza el relato. Es el que se encuentra en el núcleo de la acción y del conflicto, otorgando así la información necesaria a los espectadores que gira en torno a él. La película es su historia.
- Información abundante. El protagonista es el personaje que mejor conoce el espectador gracias a la cantidad de información que ofrece, ya sea psicológica, sobre su apariencia, motivaciones o experiencias.
- Autónomo. Dirige la acción sin depender de los acontecimientos externos, es totalmente independiente y libre de desplazarse para conseguir su objetivo, es decir, libertad de predisposición para la actividad.
- Funciones exclusivas. Se encuentra en las situaciones más importantes de la historia, protagoniza los enfrentamientos más tensos con el antagonista además del clímax y el desenlace.
- Identificación. Personaje con el que el espectador se identifica independientemente de la moralidad de sus acciones gracias a los rasgos que se le atribuyen. Algunos rasgos son los simpáticos y seductores provocando la admiración del público; los rasgos valientes que salen a la luz cuando se enfrenta ante un peligro o desgracia, haciendo así que el espectador le aprecie; y aquellos rasgos que muestran al protagonista cometiendo un error pero que será perdonado por el espectador gracias a la empatía generada a lo largo del relato.

En el drama clásico el protagonista realiza hazañas nobles, es moralmente bueno y sabe elegir entre el bien y el mal. Con frecuencia, el protagonista de hoy está en contra de la sociedad y de los estamentos que la defienden, es un rebelde, un fuera de la ley, un vampiro criticado en los pasillos del instituto, etc.; el personaje es dominado por sus defectos en un anti-héroe. (Pérez Rufí, 2009).

El **antagonista** es la figura opuesta al protagonista, normalmente es el enemigo, el malo de la historia al que tiene que enfrentarse el personaje principal para conseguir su objetivo. Esta figura no tiene por qué ser representada por una persona, sino que también puede estar encarnada en un grupo de personas, en un objeto, animal, catástrofe, enfermedad, etc. Sin embargo, lo que va a cumplir siempre es el objetivo compartido con el protagonista, oponiéndose a este en los esfuerzos para lograr su deseo.

Cuando esté representado por una persona, se le debe dar un mínimo de seducción para que el espectador centre su atención en él por su composición aunque no comparta sus objetivos y se quede del lado del protagonista. Con esto se expone que el antagonista tiene sus motivos para enfrentarse al protagonista y no por gusto o satisfacción de hacer el mal.

A la hora de crear al personaje antagonista puede ser de utilidad tener en cuenta que si protagonista y antagonista presentan en común un mismo objetivo, es probable que no sean tan diferentes entre sí. Es por ello que se habla del antagonista como del “doble”, o ese “otro yo” más oscuro del protagonista. Así pues, a la hora de crear al antagonista, no solo se tendrá en cuenta las similitudes con el personaje principal, sino que también se tomarán referencias de los motivos que le llevan a actuar de una determinada manera.

Los **personajes secundarios** tienen un papel con cierta relevancia en la historia según las necesidades de acción que presenten en la historia o por su ayuda como función complementaria del protagonista. Según la importancia que adquieran, es imprescindible que estén definidos y no deberían desviar la atención del espectador de la acción principal o del protagonista.

Además de ayudar al protagonista cumplen una función enriquecedora en lo que se refiere a la historia, pues pueden ofrecer segundas tramas, toques de humor, historias románticas, así como hacer que el protagonista se luzca de verdad con la interacción de diferentes figuras en escena. En este sentido, pueden destacarse una tipología de secundarios en función de su actividad en la obra como: el personaje romántico (da lugar a la historia de amor como subtrama), el personaje confidente (es a quien el protagonista le manifiesta sus pensamientos y revela su carácter), el personaje catalizador (son los que hacen que el protagonista actúe de una forma determinada ante una provocación del mismo), el personaje de peso (contextualizan al protagonista) y el personaje de contraste (personaje diferente a otros personajes del mismo colectivo sobre el que se tienen unos rasgos caracterizadores comunes).

Sin embargo, hay que tener cuidado de que estos personajes no terminen por robarle el protagonismo al principal. En algunas ocasiones ha sucedido por no tener controlado el sitio que le corresponde a este, su papel en la historia y su vinculación con el protagonista. Para que esto no ocurra, será necesario preguntarse si es necesaria su aparición en la historia así como en la vida o aventura del protagonista.

“En definitiva, todos los personajes actúan de uno u otro modo como ayudantes u oponentes del protagonista y todos han de cumplir una función en la trama, contribuyendo al desarrollo de la historia narrada” (Pérez Rufí, 2009: 7).

Siguiendo a Elena Galán (2006), definimos al **personaje estereotipo**, el cual lo relaciona con la idea de que la ficción construye socialmente la realidad a partir de unos argumentos preexistentes adoptándolos al lenguaje audiovisual.

El primer manifiesto del término lo efectuó Lippman en 1922 y lo define como “representaciones o categorizaciones rígidas y falsas de la realidad, producidas por un pensamiento ilógico”. A raíz de este conocimiento, se afirma que la categorización en la ficción se hace necesaria debido a que el espectador cuenta con una escasa duración para distinguir a los intérpretes y otorgarles rasgos de personalidad.

A menudo, este concepto suele confundirse con los términos de tipo o arquetipo, y es que el tipo son “personas que comparten rasgos y atributos comunes también a otros grupos o clases de persona y que, por ende, bien pueden representarlos ante el público”. De este modo, cuando los tipos se utilizan de forma reiterada o en varias ocasiones, se transforman en estereotipos, logrando así ser reconocidos y separados del resto.

Los estereotipos son bastante usuales y prácticos en los medios audiovisuales, ya que actúan simplificando los atributos psicológicos de los personajes, sin llegar a definir rasgos complejos y destacando sus características más relevantes. Gracias a ellos el público puede comprender rápidamente al personaje y su conducta. Y, al igual que los personajes secundarios, sirven de apoyo para aquellas figuras que aparecen durante un tiempo escaso en la narración y cuya función dramática se explica más a través de su relación con el personaje principal y menos por la trama (Galán Fajardo, 2006: 65).

El **personaje arquetipo** es aquel que, al desarrollarse en un contexto cultural determinado, adquiere unas determinadas experiencias que le atribuyen una manera de pensar y actuar. “Desde esta perspectiva, a los arquetipos se les reconoce como pautas, patrones de comportamiento típicos, comunes que siempre han habitado en el inconsciente de las personas, por ello se les reconoce como universales. Además, tienen la facilidad de despertar innumerables emociones en el espectador, y revelar una imagen

en su mente con aquello que se le asocie”. (Atarama Rojas, Castañeda Purizaga, y Agapito Mesta, 2017).

Al ser considerado como un símbolo, logra incidir en las emociones en el espectador y traspasar así fronteras por su alto poder de conexión. Este personaje permite que el público participe en la historia y sienta lo que los personajes experimentan, pues en estos se encarnan experiencias, decisiones y acciones que representan experiencias humanas universales. Los arquetipos son modelos psicológicos básicos de toda persona. Aluden a las competencias que una persona realiza al relacionarse con otras, es por ello que se dice que este evoluciona gracias a su esencia con carácter universal.

El psicólogo Jung (1988), distingue ocho tipos de arquetipos basados en el estudio de la personalidad de los personajes, es decir, a partir de las funciones psicológicas del ser humano (inteligencia, sensibilidad, percepción, intuición y el temperamento). Sin embargo, utilizaremos la clasificación de Núñez (2007) y Truby (2009) enfocada en la perspectiva del guion, dentro de la cual se encuentra también la tipología de Jung.

Los 12 tipos son: el inocente, el padre, el sabio, el explorador, el héroe, el rebelde, el mago, el amante, el hombre, el bromista, el embaucador, la madre, el protector, el creador y el soberano. Para reflejar de forma resumida y clara las características tomaremos como referencia la tabla aportada en el artículo de Atarama Castañeda y Agapito-Mesta *Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de “intensamente”* (2017).

<b>Tipos de arquetipos</b>	<b>Características</b>	<b>Lado oscuro</b>
<b>Inocente</b>	Sencillo, sensible y auténtico	Narcisismo e infantilismo
<b>Padre</b>	Autoridad, sabio y precavido	Disciplinado y dictatorial
<b>Sabio</b>	Experimentado y versado	Ser ignorado o engañado
<b>Explorador</b>	Trotamundos	Holgazán y complaciente
<b>Héroe</b>	Entregado y sacrificado	Lucha como motor de vida
<b>Rebelde</b>	Libre, exhibicionista	Ser vencido
<b>Mago</b>	Creativo, obsesionado, controlador	Manipulador y egoísta
<b>Amante</b>	Apasionado, romántico, seductor	Manipulador, únicamente placer sensorial

<b>Hombre</b>	Sociable y respetuoso	Aislado y soledad
<b>Bromista</b>	Espontáneo y alegre	Superficial
<b>Embaucador</b>	Intereses personales	Caer en la mentira
<b>Madre</b>	Sabia, protectora, empática	Sobreprotectora, controladora
<b>Protector</b>	Se ofrece por beneficio propio	Vivir a costa de los demás
<b>Creador</b>	Perseverante, perfeccionista	Miedo al fracaso
<b>Soberano</b>	Líder e independiente	Convertirse en tirano

Como se mencionó al comienzo de este apartado, la clasificación de los personajes que se ha realizado ha sido en función de la relevancia que estas figuras adquieren en el relato; por el contrario, ahora pasaremos a organizarlos acorde a su acción.

En este sentido hablaremos de héroe y villano para, más tarde, centrarnos especialmente en la figura del antihéroe como objetivo principal de este análisis.

Según la Real Academia Española, el **héroe** es definido como un hombre célebre y reconocido por sus aventuras y sus talentos. Además, añade que nace de la unión entre un una figura divina y un ser humano. Es aquí donde se da la dualidad que da origen al héroe mítico y lo coloca en el límite que divide lo etéreo de lo humano. Joseph Campbell, en su obra *El héroe de las mil caras* (1949) afirma que el héroe es un ser superior, un rey nato, tratándolo así como un semidiós que se coloca por encima del ser humano. Con el paso del tiempo se va dando una desaparición de la mitificación del héroe para abrir camino a un héroe humano más cotidiano pero que sigue manteniendo ciertos rasgos similares a los del héroe.

Además, es en esta obra donde el autor explica las etapas del viaje del héroe a partir de las cuales realizaremos el análisis de nuestro protagonista teniendo en cuenta la puesta en común del valor negativo de las mismas. Las etapas del viaje del héroe plantean la existencia de un esquema mítico-narrativo universal que puede observarse en la mayoría de los mitos. Aparece así, primeramente, la teoría del monomito donde el autor propone que la estructura del periplo del héroe se encuentra en las figuras arquetípicas distribuidas por parte de un inconsciente general.

Según Campbell el mito es “la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas” (Campbell, 1949: 10). Este indica que la gran parte de los cuentos, leyendas y mitos legendarios que se han conservado a lo largo del tiempo, sin tener en cuenta su época u origen cultural, presentan un cuadro narrativo en común. Este esquema es nombrado por él como monomito, el cual consta de un elemento principal que hace alusión a la figura del héroe y su aventura modélica de la que sugiera un compendio universal.

El autor afirma que “el héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos” (Campbell, 1949: 25). Dicho esquema que defiende, está dividido en tres partes: *partida*, *iniciación* y *retorno*. Estas son las que vertebran el esquema mitológico universal. A su vez, esta tríada conforma un modelo cíclico, pues la meta del héroe, una vez llevado a cabo su viaje, es regresar al mundo ordinario o partida original donde inauguró su aventura.

Dentro de estas fases se distinguen varias **etapas** que, cabe destacar, que no es imprescindible que el viaje del héroe deba presentarlas todas. En total son 17 etapas:

- La partida: el héroe sale del mundo ordinario para emprender su aventura. Dentro de esta etapa encontramos 5 fases:
  - *La llamada a la aventura*: es la indicación que el héroe recibe para marcharse de su mundo habitual e introducirse a un mundo nuevo. “El destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida” (Campbell, 1949: 40). Esta fase delimita el paso del mundo palpable y superficial al mundo intrínseco del héroe; un despertar del yo. También es frecuente que en dicha fase aparezca la figura del mensajero, el cual es el encargado de transmitir la llamada al héroe.

Desde el criterio del antihéroe, el individuo recibe la llamada que hace abandonar su mundo regido por las normas y el bienestar social para ser partícipe de otro mundo en el que la moral brilla por su ausencia.



- *La negativa al llamado*: este rechazo es una manifestación de los miedos causados por la idea de abandonar la costumbre del mundo habitual. El autor comenta que “la negativa es esencialmente una negativa a renunciar a lo que cada quien considera como su propio interés” (Campbell. 1949: 41).

El antihéroe puede sentir en un principio temor a abandonar los valores que posee para afrontar su problema. Aún pesa más el civismo que el egoísmo.

- *La ayuda sobrenatural*: Esta simboliza la protección del destino, es el guía y maestro del héroe durante el viaje. Tiene un matiz peligroso, ya que incita a los inocentes a atravesar duras pruebas y, además, otorga un conocimiento al héroe que nos indica que él mismo proviene de ese mundo que percibe aún como hostil.

En el relato del antihéroe es quien se encarga de incitarle a comenzar su andadura hacia el mundo oscuro. El ayudante no busca que el personaje realice un bien común, sino que actúe en su propio beneficio sin considerar al resto, ya sea a través de actos delictivos e inmorales.

- *El cruce del primer umbral*: El héroe acepta la llamada y, con la ayuda del guía sobrenatural, avanza hasta el umbral que separa los dos mundos. En este encuentra la figura del guardián que protege el nuevo mundo, el cual tendrá que vencer o tratar para traspasar dicho umbral. Para muchos, ese umbral y su custodia, son un obstáculo para la gente común, pero no para el héroe que sí está preparado para cruzarlo.

El antihéroe acepta la llamada y ayuda del mensajero incitado por el mismo y por los problemas que le atormentan. Es la vía fácil para acabar con lo que le hace mal. Una vez que ha entrado en el nuevo mundo tendrá que enfrentarse a todo aquel que le haga sentirse mal.

- *El vientre de la ballena*: Esta fase va unida a la anterior. Por eso, Campbell afirma que “la idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento queda simbolizada en la imagen mundial del vientre, el vientre de la ballena. El héroe, en vez de conquistar la fuerza

del umbral es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto”. (1949:57). Esta muerte es descrita en sentido figurado, haciendo referencia a la separación del héroe y su ego.

- La iniciación: es la etapa donde el héroe se enfrenta a pruebas y obstáculos. En esta etapa encontramos 6 fases:

- *El camino de las pruebas*: “Una vez que el héroe atraviesa el umbral, aparece en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas en donde debe pasar por una serie de pruebas” (1949: 61). Representa el recorrido de aprendizaje, crecimiento y madurez; también la comprensión de lo opuesto. Ese opuesto hace ver al héroe que su persona y este no son diferentes especies, sino uno solo.

Desde la perspectiva del antihéroe, este se encuentra dentro del nuevo mundo en el que empieza a cometer las acciones negativas para llegar a conseguir su objetivo de carácter narcisista (asesinatos, robos, secuestros, etc.). Son estas pruebas las que le hacen ver el otro lado o personalidad que presenta y que, hasta entonces, no conocía. Desarrolla pensamientos y acciones que le convierten en un ser poco bondadoso, aunque no en un villano; está motivado por traumas, daños sociales o problemas personales que van acabando con él paulatinamente.

- *El encuentro con la diosa*: Es el reflejo de todo afán, la culminación que otorga sentido a la indagación terrenal de todos los héroes. Normalmente, esta fase suele aparecer al final de la aventura en forma de amor triunfante.

El antihéroe tiene claro cuál es su objetivo personal y es este el que da sentido a su entrada en el nuevo mundo.

- *La mujer como tentación*: se representa a la tentación que el héroe debe resistir durante su viaje a través de la figura femenina, ya que presenta la seducción carnal. No tiene por qué estar vinculado a la mujer, pues se trata de la seducción en cualquiera de sus formas capaz de amenazar con distanciar al héroe de su travesía.

En este sentido, el antihéroe puede presentar momentos de flaqueza donde sea consciente de las acciones que está cometiendo y que le hacen ver la otra persona que lleva dentro llevándolo a recapacitar sobre sus actos.

- *La reconciliación con el padre*: Simboliza la transformación espiritual del héroe. Campbell afirma que al nacer, “la única defensa que tenemos frente al universo de todo peligro es la madre” (1949:11) siendo esta la figura protectora y, por tanto, el padre obtiene la figura de intruso o enemigo como primera impresión. Sin embargo, en esta fase se revela que el Padre es el que precede al desmembramiento del sexo, por lo que la reconciliación entre padre e hijo simboliza que el héroe, después de superar las pruebas, ha dejado atrás los traumas. Ahora entiende que tanto la madre como el padre son lo mismo.

La transformación espiritual que sufre el antihéroe está a punto de llegar a su final, es decir, deja ver los nuevos matices de su personalidad.

- *Apoteosis*: El héroe llega al clímax de su transformación espiritual. Este se desprende de todo miedo quedando apartado de toda modificación. A menudo esta fase es representada simbólicamente por la muerte y posterior renacimiento del héroe.

En esta etapa, el antihéroe revela realmente la personalidad o doble personalidad que ha reflejado a lo largo de su viaje y en las pruebas realizadas para obtener su beneficio. No hay vuelta atrás, ahora es una nueva persona capaz de todo.

- *La gracia última*: Es el logro del don que el héroe ha buscado durante toda el trayecto y para el que se ha preparado física y mentalmente. Las divinidades quedan postergadas a un segundo plano ya que son encarnaciones de la gracia última. Los guardianes de la gracia la entregan solamente a aquellos que han sido debidamente probados aunque, a veces, son engañados por el héroe para conseguir el tesoro o elixir por su carácter severo o cauteloso.

Desde la perspectiva negativa, hace referencia al logro que el antihéroe buscaba desde el inicio de su viaje al nuevo mundo. A diferencia del héroe

que busca el bien común, el antihéroe ha conseguido una venganza por los daños sufridos de quien le llevó a realizar su andadura.

- El retorno: el retorno del héroe con los juicios y experiencias adquiridas durante el viaje. Esta etapa cuenta con 6 fases:

- *La negativa al regreso*: La negativa a volver surge de un estado trascendental que ha alcanzado el héroe (apoteosis). Sin embargo, para completar su aventura debe volver a posar su vista en el plano terrenal y retornar al punto de partida para completar el ciclo (carácter circular del monomito).

La figura del antihéroe se siente cómoda con su actual forma de ser y actuar tras conseguir la venganza. Sabe que de esa forma es capaz de obtener lo que se proponga y rechaza volver al punto de partida del que huyó por el sufrimiento.

- *La huida mágica*: Como aparece en la fase de la *gracia última*, “si el héroe obtiene el elixir con la bendición de los dioses le es permitido regresar al mundo para restaurarlo; si ha sido obtenido por oposición de su guardián o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada” (Campbell, 1949: 114-115).

Desde el punto negativo, esta figura es perseguida por el bien con el objetivo de frenarle y restaurar el orden. Puede darse de que sus actos sean sucumbidos por el resto creando un séquito de fieles o, por otro lado, deba escapar del orden para seguir realizando lo que le satisface.

- *El rescate del mundo exterior*: Es una versión alternativa a la *huida mágica*. Campbell dice “pudiera ser que el héroe necesitara ser asistido por el mundo exterior al regreso de su aventura sobrenatural. Pudiera darse el caso de que el mundo tuviera que venir a rescatarlo” (Campbell, 1949:120).

Esta etapa vista desde la perspectiva del viaje del antihéroe hace referencia a la existencia de un cómplice situado en el mundo de partida que le ayude a regresar solventándole los obstáculos que puedan frenarle.

- *El cruce del umbral del regreso:* El héroe tiene que regresar al mundo cotidiano y compartir con la sociedad el conocimiento adquirido durante su viaje. Pero, esta tarea presenta una dificultad ya que, al proceder de una profundidad trascendente, surge el problema comunicativo. La comprensión de que el mundo cotidiano y el mágico es la que debe alcanzar el héroe para poder regresar; ambas forman parte de un mismo mundo.

En su vuelta al mundo de partida, el antihéroe hace saber sus hazañas esperando a ser comprendido por aquellos que le rodean, pero suele encontrarse con el rechazo debido a que no se comparten los mismos valores de los que cruzan el umbral a los que permanecen en el mundo cotidiano.

- *La posesión de los dos mundos:* En esta fase culmina la idea anteriormente comentada sobre los dos mundos que, realmente, son el mismo. El héroe encuentra un equilibrio entre lo mundano y lo trascendente hallando la conexión que existe entre ambos. Esta percepción es la que le permite un desapego del miedo a la muerte que le otorga la clave para vivir libremente.

El antihéroe no suele encontrar un punto de equilibrio entre los dos mundos, ya que se encuentra más cómodo en el recientemente hallado, donde se siente libre para actuar sin remordimientos y bajo su propio bienestar. Sin embargo, siempre tendrá una pequeña conexión con el mundo cotidiano al que podrá volver definitivamente con el paso del tiempo y donde será aceptado tras abrirse psicológicamente al resto.

- *Libertad para vivir:* El héroe ha entendido que “nada retiene su propia forma y que la Naturaleza, la gran renovadora, sigue haciendo formas de las formas. Por eso nada perece en el Universo, sino que varía y renueva su forma” (Campbell, 1949: 139). El héroe ha cumplido con éxito su viaje y consigue para él y el mundo ordinario la libertad para vivir.

Con valor negativo, el antihéroe habrá conseguido su venganza y vivir sin más sufrimiento o traumas. Tendrá la posibilidad de vivir oculto en el

mundo ordinario o ser un fugitivo en el nuevo mundo con la opción de crear el caos en la sociedad.

Por otro lado, Christopher Vogler adapta la obra al audiovisual otorgándole el título de *El viaje del escritor* (2002) donde ofrece una definición a partir de la idea del sacrificio que hace esta figura por conseguir el bien común. La grabación queda distribuida en tres actos, donde en el primero aparecen las fases hasta el primer umbral; en el segundo acto aparecen las fases hasta llegar a la recompensa; y en el tercer y último acto tienen lugar desde el camino de vuelta hasta el regreso con el propósito.

Afirma que el héroe encarna aquello que Freud nombró “ego” (el yo, el único) y que hace que su identidad personal la considere independiente y dispar del resto. El héroe se caracteriza por ser valiente, por su lealtad, altruismo y honor, lo que hace que destaque por encima de la humanidad y tener el valor de ofrecer su vida a cambio de salvar a la sociedad. “Los héroes necesitan algunas cualidades dignas de admiración, de suerte que queramos parecernos a ellos (...) cualidades que transmiten al público la sensación de que el héroe es realmente un ser único, una persona real y no un tipo” (Vloger, 2002: 69). Este también indica que es necesario que el héroe crezca, que amplíe sus conocimientos y gane sabiduría.

El heroísmo real aparece en la historia cuando los héroes se consagran ante la suerte, al asumir el peligro que supone adentrarse en una guerra a través de una aventura que podría ser arriesgada donde podrían experimentar graves pérdidas o incluso llegar a morir. Los más valientes son aquellos que sienten el sacrificio y que se enfrentan a la posibilidad de perder a algún ser querido, a la renuncia de un vicio apreciado o a la pérdida de todo lo ganado (Vogler, 2002).

Por último, para definir la figura del **villano** seguiremos a Jiménez Gascón (2010), el cual afirma que “el villano es el motor de la historia, el personaje que hace que la trama avance y funcione ya que sin él, el héroe carecería de una meta (salvar al mundo, rescatar a alguien, proteger algo...) o la tendría pero no encontraría a alguien que le obstaculizase alcanzarla”.

El villano es un personaje muy llamativo a la hora de crearlo, y lo es también para el espectador. Es un personaje a través del cual el público ve reflejada una maldad o violencia que dentro de las normas morales y civismo no se puede ejercer en la vida real. Perversidad, aislamiento, falta de ética y moral, venganza, traumas podrían ser algunos de los atributos más frecuentes que suelen presentar los villanos. Algunos expertos comparten la idea de que el villano debe tener unos rasgos imprescindibles para serlo: “la fechoría, el combate y la persecución” (Muela Rodríguez, 2020).

En lo que respecta a la construcción de este personaje, no tiene porqué cumplir con unas características determinadas, sino que con solo presentar unos rasgos comunes como la elegancia, frialdad, movimiento corporal y sonrisa irónica ya es suficiente para enganchar al espectador. “Un villano que pueda dar miedo siempre transmite y provoca en el espectador esa función del personaje, pero, en realidad, una gran mayoría de los villanos tienen un aspecto común” (Muela Rodríguez, 2020: 20).

Con el tiempo, esta figura ha ido desarrollándose al mismo nivel que la del héroe y cobrando especial relevancia, llegando a estar, incluso, mejor construido que el protagonista heroico. Su apariencia, perfil psicológico y social lo hace único e inolvidable por la labor que aporta a la historia.

Así pues, como ocurre con otros personajes, existe una tipología de villanos propuesta por Zoraida Jiménez en la cual los clasifica según la naturaleza física del villano y del ejercicio del villano (Jiménez Gascón, 2010).

En cuanto a la naturaleza física del villano hay tres tipos:

- **Personas:** pueden ser humanas o sobrenaturales
- **Animales:** pueden ser naturales o ficticios
- **Seres tecnológicos:** pueden ser máquinas o inteligencia artificial.

Respecto al ejercicio del villano encontramos:

- **Personas:**
  - Anti-villano: no ejerce la maldad con intencionalidad pero los medios que utiliza no son los adecuados.
  - Anarquista: su propósito es destruir el mandato existente para generar el desorden y confusión en la sociedad.

- Enemigo: el principal enemigo del héroe que aparece a lo largo de la historia.
  - Bruja: Ejerce el mal gracias al uso de poderes mágicos.
  - Vengativo: Busca vengarse de la humanidad o de alguien en concreto por algo que le hizo daño.
  - Caído: Empieza siendo bueno pero termina en el lado oscuro.
  - Depravado: En un primer momento actúa movido por el bien de la sociedad pero cae en la tentación y acaba haciendo un mal uso de su oficio.
  - Defensor del sistema: Personaje que defiende el sistema que se imparte en la sociedad.
  - Demonio: Ser sobrenatural de malos adentros.
  - Maligno: Figura que se enfrenta al héroe.
  - Genio malvado: Personaje que posee unos conocimientos y sabiduría para ejercer el mal.
  - Malhechor: Tipo de villano aislado que realiza acciones delictivas.
  - Maniático: Personaje con gran ego y aires de superioridad que le incita a desarrollar la maldad.
  - Villana: Usa la seducción para conseguir su propósito.
  - Maníaco: Es un villano con problemas psicológicos que le llevan a acabar con la vida de otros.
  - Caballero oscuro: Es el líder de humanos con intenciones perversas, además de buscar el control de todo.
  - Codicioso: Carece de sentimientos, solo busca la ambición.
  - Dictador/déspota: Usa su cargo para abusar de su poder.
  - Torpe: Es un villano gracioso y desmañado que transmite empatía..
- **Animales:**
    - Criatura: Tiene forma de animal y causa problemas al héroe en su trayecto, es el caso de *Tiburón*.
  - **Seres tecnológicos:**
    - Máquina asesina: robot que actúa con maldad y pretende acabar con la vida del héroe.
    - Inteligencia artificial: carece de cuerpo físico, ejerce el mal y puede llegar a tener más fuerza que su creador y revelarse.



### 2.1.1.3. Personaje como actante

El enfoque del personaje como actante tiene su origen en el modelo actancial de Greimas, lingüista francés que lo publica en su obra titulada *La semántica estructural* (1987). Según Greimas, el actante es aquel que cumple o quien sufre el acto, independientemente de toda determinación. Tiene que ver con el lugar que ocupa dentro de la historia y su contribución a la misma, la relación o vínculo estructural con otros elementos del relato. “Los actantes poseen un estatuto metalingüístico por relación a los actores: presuponen acabado el análisis funcional, es decir, la construcción de las esferas de acción. La descripción de sus funciones y la reducción de las clases de actores a actantes del género permite establecer un inventario de actantes que son: el villano, el ayudante, el héroe, el falso héroe, el proveedor, el buscado” (Greimas, 1987:268). El actante es una “posición” interna en el esquema narrativo además de un “operador” que hace posible ciertas dinámicas (Gómez Valdez, 2018).

El progreso de esta noción es debido a la voluntad de señalar que el rol, el cometido, la acción son notablemente valiosos, incluso más que el propio personaje, con la intención de evitar un desbarajuste entre ser humano y personaje; por ello fue recomendable para cambiar este término. Greimas planteó el concepto de actante; la expresión “fuerza actuante” resultaba más comprensible aunque también pesada. El actante se conoce por los valores y canales de la acción: un deseo, una responsabilidad, cierta sabiduría de origen y de intensidad variables.

Greimas plantea un modelo universal que relaciona con lo teológico, una estructura actancial que se ajustaba a seis funciones: un sujeto en busca de una meta (amor, dinero, reputación, felicidad, poder o cualquier otro valor...); es secundado por un ayudante (movido por el deseo y facilita la comunicación) y orientado por un oponente (crea obstáculos oponiéndose a la realización del deseo o a su comunicación). “A partir del modelo actancial mítico surgen los actantes del destinador y destinatario ya que su simplicidad reside en el hecho de que está centrado sobre el objeto de deseo perseguido por el sujeto, el cual está situado entre el destinador y destinatario, estando el deseo del sujeto modulado en proyecciones de ayudante y oponente” (1987: 276).

Así pues, cabe destacar la diferencia entre sujeto y objeto entendidos respectivamente como el deseo y la manipulación. El sujeto actúa en dirección del objeto que quiere

alcanzar, interviniendo sobre este y su alrededor y, para conseguir dicho objeto o meta que se ha propuesto el sujeto, pasará por cuatro momentos que definimos como: performance (el camino hasta el objeto), la competencia (condiciones para conseguirlo), la propia búsqueda del objeto supeditada por un mandato de un tercero que le obliga a encontrarlo y, por último, la recompensa o castigo que es el resultado de su aventura.

En cuanto al objeto y siguiendo a Gómez Valdez (2018), este puede tomar diferentes percepciones o valoraciones, ya sea como objeto instrumental, entendido como ayuda del sujeto para cumplir su meta; como objeto final, que sería el deseo conseguido del personaje, la recompensa; o como neutro si puede utilizarse con otros fines dentro de los deseos del individuo.

La relación que presentan tanto sujeto como objeto muestra una clara división dentro de la categoría de actante que es el destinador y el destinatario. El primer es el que toma el objeto para hacerlo llegar a otro sujeto, lo que lo convierte en la fuente dentro de la historia; mientras que el destinatario es el que recibe el objeto y le saca partido o beneficio. En medio de todo este proceso podrán aparecer sujetos que ayuden al protagonista o principal personaje a conseguir su meta o que, por el contrario, individuos que entorpezcan al personaje en su camino a conseguir el objeto, también conocidos como oponentes.

## **2.2. La figura del antihéroe.**

Antes de comenzar hablando de dónde surge esta figura cinematográfica, es conveniente dejar claro qué significa el término antihéroe. El antihéroe es un personaje que presenta una serie de cualidades consideradas necesarias en un personaje principal conocido mundialmente como el héroe clásico o popular, es decir, aquel que se caracteriza por ser el protagonista incondicional y cometer una serie de acciones que le dotan de cualidades como la valentía, honradez, bondad y sentido de la justicia. Estas hacen que el héroe se distancie del ser humano marcando notoriamente lo idílico y lo mundano, pues se coloca en un plano moral siendo superior a los hombres comunes.

### **2.2.1. Origen**

El antihéroe surge a partir de la desmitificación de la figura del héroe, pues ambos comparten una serie de rasgos que, con el tiempo, se han ido diferenciando debido a que el antihéroe deja de poseer esas cualidades grandiosas que sí presenta el héroe. Sin embargo, no dejan atrás la relación que les une en lo que concierne a sus objetivos.

Los antihéroes no son la oposición al héroe como sí lo representa el villano, sino que es una transformación del protagonista en lugar de la figura del héroe, quedando a caballo entre lo real y lo divino, por una figura completamente humana. El antihéroe no ejerce la maldad, pero puede llegar a cometer actos delictivos o inmorales porque es humano.

Esta figura tiene su origen en la literatura, siglos atrás, llegando al Renacimiento y Romanticismo donde se entendió al antihéroe como esa desmitificación.

La transición de la epopeya a la novela, banalizando la figura del protagonista y presentándolo con frecuencia con defectos y limitaciones, constituyó también un factor de desvalorización que ha de tenerse en cuenta. Presentado como personaje traspasado de angustias y frustraciones, el antihéroe concentra en sí los estigmas de épocas y sociedades que tienden a aislar al individuo. Fue sobre todo la literatura posromántica la que consagró a esta figura como polo de atracción y vehículo de representación de los temas y problemas de su tiempo (Álamo Felices, 2013: 192).

Algunos ejemplos de la literatura del siglo XVI y XVII son muy apropiados para mostrar a los precursores de este arquetipo, como es el caso de *El Lazarillo de Tormes* o del famoso *Don Quijote*. Ambos no son personajes para nada malévolos o egoístas, sino que presentan unas actitudes acorde con el contexto histórico-social que les hace configurarse de una determinada manera en cuanto a lo psicológico, moral, social a raíz de sus posibilidades.

Este tipo de personajes comienzan a ser adoptados por la industria cinematográfica, siendo en los años 70 y 80 cuando reflejan su auge gracias a la predilección que empiezan a suscitar estas figuras debido a la identificación. Pues, es más fácil empatizar con personajes semejantes a nosotros como sí les ocurre a los héroes, los cuales representan aquellos valores que deberíamos alcanzar o tener como meta. Estos personajes dudan, fallan, decepcionan y se contradicen a sí mismos, una posibilidad que para nada entra dentro del imaginario del héroe (Moreno Sánchez y Delgado Díaz, 2017).

### **2.2.2. Rasgos antiheroicos**

A diferencia del héroe popularmente conocido como un ser divino, el antihéroe se presenta como una figura mundana y realista que nada tiene que ver con lo utópico. Se trata de un personaje con defectos, virtudes, problemas internos y con el entorno, vocaciones, deseos, dificultades para conseguir sus objetivos; una representación similar a lo que es el ser humano. Ya no se trata de un sujeto ficticio que se encuentra en un

peldaño superior al nuestro, sino que se encuentra a un mismo nivel que hace que podamos identificarnos con él y tomarlo, incluso, como referente.

Es un personaje corriente, desprovisto de poderes con los que se venía trabajando siglos atrás para que fueran representados por el héroe protagonista cuyo fin era el bien a través de una brillante moral y valores envidiables. El antihéroe destaca por su simpleza en cuanto a rasgos distintivos se refiere, pues destaca por sus acciones y personalidad cada vez más cercanas al mundo real; a eso se atribuye el éxito de esta figura actualmente.

Como afirma Cano-Gómez, “los grandes peligros que amenazan su existencia no se circunscriben meramente al plano de lo físico. Esta clase de peligro es asumida de inmediato en la dialéctica héroe-espectador, pues ambos son conscientes de que el individuo es perfectamente capaz de solventar ese aparente peligro y de superar los riesgos que se ciernen sobre él” (Cano-Gómez, 2012). Sin embargo, su principal propósito se encuentra en el combate con una realidad interior alarmante, teniendo que aguantar una dificultad psíquica, un sentimiento de confusión o frustración. Frente al héroe clásico que solventaba sus problemas con la acción física, el héroe moderno lo hace gastando una gran cantidad de energía en la meditación y razonamiento.

Pero, centrándonos en los rasgos que presenta el antihéroe, West Colín (2014) destaca principalmente el físico y la relación con el entorno.

Cuando habla del físico lo hace desde el punto de vista de la decadencia, pues a lo largo del tiempo y, en la época actual, siempre se ha enaltecido la belleza como si fuera el rasgo más importante que presenta el ser humano; y es que el culto al cuerpo viene siendo arrastrado desde la antigua Grecia, donde tenemos al más claro ejemplo de héroe mítico, el gran Hércules.

Sin embargo, en la ficción actual la belleza ha quedado relegada a un segundo plano para dar protagonismo a lo corriente y cotidiano, siendo la acción que realiza el personaje suficiente para hacerlo resaltar sobre el resto. Lo importante en la industria del cine, por lo general, es que el sujeto consiga sus metas y que estas provoquen en él un cambio interior que le haga evolucionar a lo largo del trayecto. En la mayoría de ocasiones, el físico que presenta el antihéroe tiene que ver con el género de la película en la que aparezca, ya que por lo general, si se trata de una comedia, lo más común es que se enfatice la falta de belleza y se contrarreste con su humor. Gracias a esta representación del héroe moderno, no se produce un rechazo por una sensación de inferioridad ante tanta

perfección, sino que con la personalidad y actitud le es suficiente para conseguir que se tenga como posible referente.

En lo que a la relación con la sociedad se refiere, el antihéroe ha apartado el interés y bienestar general para centrarse en el particular, lo cual puede deberse a un sentimiento de decepción con la sociedad por algún motivo o por la discriminación que perciba del resto por mostrarse diferente o con alguna patología. Se produce así una individualización que genera un egoísmo por la búsqueda de la propia felicidad.

Existen personajes completamente contrarios al héroe moderno que de igual forma comparten el concepto de antihéroe, simplemente por alejarse de la figura clásica. Son los que eligen la aventura enfocada en la maldad, pues han perdido la esperanza en los valores que gobiernan en la sociedad y por eso deciden elaborar una moral propia con unas determinadas normas por las que ellos mismos estimarán las acciones como acertadas o inapropiadas.

Sin embargo, lo que diferencia al villano del antihéroe tiene que ver con la motivación de sus acciones. Es importante conocer por qué esta figura se comporta como una especie de villano, ya sea por un pasado doloroso o porque lo que realice lo veamos justificado por todo lo vivido. De igual manera, “el antihéroe tiene razones para hacer lo que hace y este es quizás el punto más poderoso de todos los atributos del héroe moderno, el que lo aleja definitivamente de esa figura blanda que solía ser; el que acaba por culminar su conformación” (West Colín, 2014: 14).

El autor Sosa Rubio en su libro, *Teoría del antihéroe. Aproximación y análisis descriptivo de un concepto transversal para la narrativa policíaca contemporánea* (2014) identifica catorce rasgos antiheroicos gracias a un método deductivo extraído del análisis de personajes catalogados como antihéroes por diversos autores.

Los rasgos identificados son:

1. Personajes marginados que presentan fobias sociales y sus respuestas frente a la sociedad dan pie a un gran abanico de posibilidades argumentales para el director. En muchas ocasiones, el personaje está destinado a morir, algo que no suele ocurrir con el héroe clásico.

2. El conflicto es el motor de la trama. Las acciones inconscientes del antihéroe destapan las vergüenzas morales de la sociedad, pues no persigue descubrirlas, sino que se comporta acorde con sus valores, modo de ser y su contexto.
3. Son personajes corrientes, limitados y no heroicos. Sus puntos débiles coinciden con cualquier espectador tras ser rasgos comunes no divinizados.
4. Personajes que son el espejo de la sociedad en la que viven, no como figuras modélicas, mostrando en muchas ocasiones su conciencia para entender mejor al personaje.
5. El antihéroe estructura la crítica social y da un toque de atención en el espíritu crítico de la audiencia.
6. Por regla general, los escenarios que predominan o acompañan al antihéroe son reales con el objetivo de incidir en el realismo y aflorar la empatía en el espectador.
7. El factor psicológico adquiere importancia para hacer posible que el personaje conozca su mundo interior y sea capaz de evolucionar y solventar sus problemas.
8. Como mencionamos en el punto anterior, los personajes siempre están evolucionando, es decir, están en constante creación y son imprevisibles debido a dichos cambios que producen reflexiones y cambios personales.
9. Su vivencia les muestra una realidad diferente a la aceptada. Imaginan un mundo que nada tiene que ver cuando llega el momento de experimentarlo.
10. Sus actos tienen como consecuencia la decepción, la aflicción y la desidia.
11. La oscuridad base del contexto. Normalmente parten de un suceso trágico que les ha convertido en lo que actualmente son.
12. La soledad suele acompañarlos a lo largo de su vida o trayecto debido al rechazo de la sociedad por la incompreensión.
13. Incongruencia y contravención en la figura del antihéroe.
14. La ironía como forma de expresar la furia y de la impotencia por el contexto social y rechazo de la sociedad.

No todas las características citadas se aúnan en un mismo personaje o en todos los antihéroes que conocemos pero, sin duda, son rasgos que se dan a menudo en esta figura y en sus numerosas apariciones. “Los antihéroes, simplemente, ocupan el lugar que antes pertenecía a los héroes de una manera alternativa, que no tiene por qué ser negativa, pero

que en sus narraciones frecuentemente sirven para explorar la faceta más oscura del ser humano” (Moreno Sánchez y Delgado Díaz, 2017: 8).

### **2.2.3. Identificación con el personaje. El antihéroe**

El cine es un medio de persuasión a la hora de conseguir que el espectador se sienta identificado con lo que ve. Esta comienza desde el relato, “la historia engancha al espectador; se convierte en “su” historia; más adelante entran en los personajes; su conducta se convierte en la conducta del espectador; y por último, entra en juego la planificación, que recorta el mundo real y hace de esos recortes el mundo cinematográfico; la diégesis” (Gil Ruíz, 2014: 230).

La persistencia establecida en el terreno cinematográfico consigue que el cine sea concebido como parte de nuestra vida, facilitando así la capacidad de que el espectador se sumerja en la historia; lo considera natural.

Identificarse con un personaje significa sentir una afinidad hacia el personaje tan fuerte que nos vemos absorbidos en el texto y llegamos a un entendimiento empático por los sentimientos que generan las vivencias del personaje, así como sus motivaciones y objetivos. Experimentamos qué les pasa a los personajes como si nos pasara a nosotros, mientras momentáneamente al menos, nos olvidamos de nosotros como espectadores, lo cual intensifica nuestra experiencia (Galindo Furió, 2015: 17).

Este tipo de cine, en gran parte, tiene como protagonista la figura del antihéroe debido a que disfrutamos observando en la propia película el lado oscuro. Las dimensiones psicológicas son imprescindibles para aceptar la veracidad de un personaje; “aunque se trate de un héroe, si no presenta ciertos parámetros oscuros, no consigue conectar con el espectador, que encuentra su satisfacción en el planteamiento del conflicto interno, a la vez que en la espectacularidad de la historia” (Gil Ruíz, 2014: 237).

Así pasamos a hablar del antihéroe, una figura que deja a un lado el ideal divino para poner en primer plano el transcurso de admisión de la parte humana del individuo y sus correspondientes problemas psíquicos. Es un personaje común y cotidiano que busca su propio beneficio por encima del bienestar social, lo cual facilita que el espectador se identifique con él por su egoísmo, pues hoy día la mayoría lleva en mente la frase “si no miras por ti, nadie lo hará”. Esta filosofía de vida es la que refleja el antihéroe, incluso

cometiendo comportamientos morales discutibles, lo que le hacen más humano y cercano a nosotros; la moralidad y perfección del héroe queda relegada a una utopía.

Para que se produzca esa identificación, pueden darse dos modelos de respuestas afectuosas por parte del espectador según plantea el modelo de Murray Smith: la simpatía o antipatía entendidas como sentimientos positivos o negativos hacia esta figura; y la empatía como sentimientos comunes entre la figura ficticia y el público.

La empatía conlleva distinguir de manera clara el estado de otra persona, así como comprender cómo se siente esa persona al hacer públicos sus sentimientos. Esta empatía deriva de procesos psicológicos relacionados con las respuestas motoras y afectivas al ver la situación que experimenta el personaje. En gran parte, esta empatía se genera a raíz de que el espectador es capaz de analizar e imitar los gestos, posturas y expresiones faciales del personaje para identificarse con él así como ponerse en su lugar o imaginar qué es lo que siente si fuera él; de ahí que podamos sentir dolor al ver al protagonista de la película cuando es golpeado. (Galindo Furió, 2015).

El antihéroe cuenta con una empatía casi asegurada al presentarse desde el inicio humanizado y con unos determinados rasgos morales, lo que ha hecho que las productoras se decanten por este tipo de protagonista al ver el gran éxito que ha tenido desde años atrás.

La forma en la que el espectador se siente identificado puede entenderse de diversas formas como podemos comprobar pero, no solo hablamos de empatía o simpatía, sino que también encontramos dos tipos de identificación que surgen de la teoría del psicoanálisis de Freud: la primaria y la secundaria.

Siguiendo a Freud:

La identificación es la forma más originaria de ligazón afectiva con un objeto; en segundo lugar, pasa a sustituir a una ligazón libidinosa de objeto por la vía regresiva, mediante introyección del objeto en el yo, por así decir; y, en tercer lugar, puede nacer a raíz de cualquier comunidad que llegue a percibirse en una persona que no es objeto de las pulsiones sexuales” (1920-1922:101).

Si trasladamos la teoría al campo cinematográfico, la identificación primaria es directa, previa a lo deseado o cualquier objeto, pues se corresponde con la atracción inconsciente del espectador hacia lo que está viendo. Además, se siente una parte fundamental y



partícipe de lo que está ocurriendo. La identificación secundaria es desarrollada por Freud en *Psicología de las masas y análisis del yo* (1921) donde explica que estas derivan como un reemplazo de una elección de un objeto, pasando a cobrar fuerza la figura del “yo”, la narcisista.

En el terreno de estudio, esta identificación tiene que ver con los elementos textuales de la película, es decir, con el relato, planificación, montaje, psicología de los personajes, del propio director y su trabajo en cuanto a lograr mantener la atención del espectador (Gil Ruíz, 2014). En este caso, el director es el encargado de guiar los sentimientos del sujeto, pudiendo hablar así del término ocularización propuesto por Jost (1987), el cual asegura que el espectador entra en la historia y en los personajes. Esta idea, desde la perspectiva del director, es entendido como ocularización modelizada o espectadora, la cual indica que el sujeto no presenta en común un punto de vista con el personaje, sino que posee determinados conocimientos de los que carece el personaje.

Para concluir, diremos que son objeciones somáticas y emotivas que la historia es capaz de suscitar en el espectador gracias al uso de medios técnicos pertenecientes al mundo audiovisual, de la personalidad de los personajes, de los actores que los interpretan o de la situación personal del público cuando se sumerge en la historia. Este universo ficticio es fundamental para comprender que podemos confraternizar con personajes que, si encontráramos en nuestro mundo habitual, nos parecerían mezquinos o inmorales.

## **2.3. El director: Todd Phillips**

### **2.3.2. Trayectoria y cine del director**

Todd Phillips, director de la película *Joker* (2019) es, además, productor, guionista y actor. Nace en 1970 en Brooklyn, Nueva York, y a los 24 años de edad cursó la carrera en la Escuela de Cine de New York pero no llegó a graduarse tras decidir promocionar su primer documental: *Hated; GG Allin And The Murder* (1994), sobre la vida y la muerte del notoriamente polémico cantante de punk rock GG Allin.

Todd Phillips comenzó en el mundo cinematográfico con los documentales, pues tras su primera obra y ver el éxito que obtuvo con ella llegando a estrenarse en salas de Estados Unidos y Europa, decide dedicarse a ellos. (Sensacine, s.f.).

El siguiente documental fue *Frat House*, sobre fraternidades universitarias, el cual se estrenó en el Festival de Cine de Sundance en 1998 y ganó el Gran Premio del Jurado por largometrajes documentales. Fue producido por HBO, pero nunca se emitió en su canal debido a que los personajes de la película afirmaron que se les pagaba para recrear sus actividades. Sin embargo, este documental le dio pie a comenzar a grabar y escribir películas de comedia como *Road Trip* (2000) y *Old School* (2003), ya que mientras estaba en Sundance conoció al director y productor Ivan Reitman, quien le incentivó a hacerlo.

Seguidamente dirigió otras “películas de comedia como *Starsky & Hutch* (2004), *School for Scoundrels*, *Borat* (2006) esta última llevándole a la nominación de un premio de la Academia al mejor guión adaptado por su papel en la elaboración de la historia. Además, escribió guion de comedia en películas como *Due Date* (2010) y la secuela de *The Hangover* (2011), conocida también como *Resacón*”. («Todd Phillips»,2020).

A partir de ahí, el director comenzó a cobrar mayor protagonismo cuando lanzó a la gran pantalla la última película, citada junto con las películas de *A Star is Born* en 2018 (como productor) y *Joker*. Y es que, con *The Hangover* fue nominado a los Premios Globo de Oro con el resultado de ser el ganador a mejor película en 2010 pero, el film que realmente ha vuelto a ponerlo sobre la cima ha sido la obra que va a ser analizada: el Guasón. La película obtuvo diez nominaciones a mejor película, mejor director y mejor guion adaptado, ganando en la categoría León de Oro en el Festival Internacional de Cine de Venecia. («Todd Phillips», 2020)

En el cine de Todd Philips, el caos y el descontrol son dos elementos con los que siempre ha trabajado y por los que se caracterizan sus películas, las cuales trabaja en el género de la comedia. No cabe duda de que Phillips lleva más de 20 años dando de qué hablar en la industria cinematográfica gracias a su inclinación por retratar los desastres de los chicos inadaptados. Además, en una entrevista, Todd Phillips afirma que suele trabajar con los mismos actores porque encuentra en ese ambiente confianza mutua y un conocimiento de lo que puede recibir de ellos. La comedia ha sido su mejor opción, así como las tramas enfocadas en las relaciones entre amigos, algo que explica como consecuencia de no haber tenido muchos amigos a lo largo de su vida, por lo que se interesó en conocer qué es lo que une a los hombres. (*IMDb*, s.f).

Sin embargo, todas sus películas suelen tender a ir hacia lo oscuro, es decir, hacia el mal comportamiento y al género dramático dotando a sus protagonistas de un carácter

anárquico. Aquí encontramos la película *Joker*, un género con el que el director ha mostrado problemas sociales latentes en nuestra sociedad como la marginación, clase social, abuso, violencia, crueldad. Todd Phillips confiesa que esta película es el reflejo de lo que ocurría en Estados Unidos cuatro años antes de su estreno, motivo por el que decide producir el film, la falta de simpatía. Phillips justifica su producción afirmando que “ciertamente la película va sobre esta falta de simpatía por los que menos tienen, que se ha amplificado en los últimos años en nuestra cultura por muchas razones, entre ellas por el Gobierno que tenemos, pero también por la influencia de internet. Yo creo que cuando tienes un mundo como este tienes el presidente que te mereces, y a la vez, cuando tienes un mundo como Gotham tienes el villano que te mereces. Si bien la película tiene lugar a principios de los 80, la escribimos entre el 2016 y el 2017, por lo que es un reflejo de lo que estaba pasando en ese momento en Estados Unidos”. (Lerman, 2020).

### **2.3.3. Tratamiento de los personajes**

En lo que respecta a los personajes y protagonistas, Todd Phillips ha puesto el foco en el antihéroe, aquel que se sale del estándar y concepción de héroe clásico que toda sociedad acostumbra ver en la pantalla: fuerte, valiente, atractivo, bondadoso. En la película *War Dogs*, los protagonistas son traficantes de armas con el objetivo de levantar su vida económicamente, es decir, se trata una película que muestra como una persona puede ser consumida por el poder y el dinero para una buena vida y los riesgos y malas decisiones que se toman para lograrlo. (*Cuatro bastardos*, 2016).

A esto es a lo que nos referimos cuando hablamos de antihéroe, un personaje que no cumple con el modelo a seguir, que muestran una crítica social o que, como ser humano más cerca de nuestra realidad que a la de ficción, comete errores y accede a comportamientos para buscar su bienestar. De igual modo ocurre en la mayoría de sus películas, es el caso de *The Hangover* y *Project X*, las cuales giran en torno al desenfreno, drogas, fiestas, unas situaciones que los antihéroes modernos tratan de sobrellevar por algún fin. En el caso de *Project X*, los protagonistas son tres chicos que reciben burlas por parte de los populares del instituto y deciden montar la mayor fiesta del momento, invitando a todos los jóvenes, para limpiar su imagen de perdedores para convertirse en los héroes populares. Por su parte, *Resacón en las Vegas*, muestra las malas decisiones llevadas a cabo por los protagonistas en su noche de desenfreno, la cual acabará en una

mañana llena de problemas y buscando una solución para hacer posible la celebración de una boda. (Batle, 2012).

En *Due Date*, es una comedia basada en el viaje que realizan dos hombres que se encuentran en el camino (uno con el objetivo de llegar a tiempo al parto de su mujer; y otro que sueña con ser actor) y que, por ciertas circunstancias, deben aguantarse tras chocar personalmente en numerosas ocasiones, hasta que lleguen a su destino. En dicha película, los protagonistas se caracterizan por presentar un carácter serio y otro inmaduro, donde ese choque de personalidades hace posible el humor desde el punto de vista del aguante que cada uno debe tener con respecto a su compañía.

Pero, en lo que concierne a la figura del antihéroe, vemos que se tratan, de nuevo, de personajes corrientes, nada estereotipados, que pasan por un conjunto de situaciones que les harán sacar su peor parte pero no por ello cometiendo malas acciones o siendo malvados. Luis Caviaro indica que ninguno de los dos protagonistas representa al ser perfecto (uno demasiado serio, estricto y maduro; mientras que el otro es totalmente inmaduro, dejándose llevar por las circunstancias de forma impulsiva) otra de las grandes características del antihéroe que Phillips ha seguido al dedillo en sus films: la imperfección como cotidianeidad. (Caviaro, 2011).

Es ese paralelismo con la realidad social lo que hace que esta figura sea mucho más común y más exitosa que el héroe conocido. Y es que, en la mayor parte de las películas de este director, se puede apreciar la intencionalidad de conseguir que el espectador se sienta más reflejado con lo que está viendo a través de situaciones realistas y de errores que cualquier ser humano puede llegar a cometer. El antihéroe se ha convertido en el modelo a seguir que muchos directores han utilizado para conseguir la empatía entre espectador y protagonista.

### **3. Análisis de la película *Joker***

A la hora de analizar al personaje de la película escogida (Arthur, interpretado por Joaquín Phoenix) se seguirá una serie de apartados basados en las categorías que plantea Mercedes Miguel en su libro *¿Qué es el cine?* (2018), además de tener en cuenta la caracterización del personaje, los rasgos antiheroicos que identifican al antihéroe y las etapas del viaje del héroe explicados anteriormente. Las categorías indicadas por dicha autora parten de los modelos planteados por autores como Chion (2009), Greimas (1990), Barthes (1978)

y Taborda-Hernández (2014) que son los rasgos físicos y estética, y la psicología del personaje.

CATEGORÍAS	ANÁLISIS
<b>Rasgos físicos y estética</b>	Apariencia: estatura, peso, rasgos, defectos físicos, vestimenta.
<b>Psicología del personaje</b>	Carácter, humor, enfermedades, personalidad, evolución del personaje dentro de la trama.
<b>Personaje como rol</b>	Personaje activo o pasivo; tipología del personaje (protagonista/antagonista, personaje secundario, arquetipo, estereotipo).
<b>Personaje como actante</b>	Posición de la figura en el esquema narrativo y su objetivo.
<b>Rasgos propios del antihéroe</b>	Fobias, relación con la sociedad, conflicto, figura como reflejo de la sociedad, personaje corriente o peculiar, experiencia que revela una realidad, escenarios que predominan, etc.
<b>Etapas viaje del héroe</b>	Cumple con ellas pero desde una perspectiva negativa.

La película el *Joker* presenta a un personaje que se aleja inmensamente de la línea de ficción a la que nos venían acostumbrando anteriormente en películas como *El caballero oscuro* o *Batman*, en las cuales puede verse a este mismo personaje pero creado desde una perspectiva perversa de principio a fin siendo esta la personalidad que le ha caracterizado al personaje desde que se creó. Sin embargo, en *Joker* descubrimos a Arthur Fleck, un marginado, víctima de la sociedad que lo rechaza, que cuenta con un trastorno mental y se enfrenta a diversos traumas psicológicos.

En la película, Arthur Fleck tiene como principal sueño hace reír a la gente ayudado de su disfraz de payaso. Sin embargo, este padece una enfermedad extraña, lo que le hace el blanco frecuente de agresiones en Gotham, una ciudad sumergida en revueltas.

Como consecuencia, incrementa su resentimiento a dicha sociedad y acaba convirtiéndose en un criminal llamado Joker. Esto genera simpatía a los ciudadanos, lo cual le otorga a Joker popularidad dando un giro radical a la ciudad que previamente lo marginó. Una vez analizado el argumento de la película donde se intuye el tipo de personaje que encontraremos, a continuación se muestra el análisis del mismo a partir de las categorías citadas en el cuadro anterior donde se reflejaran las características del mismo.



[Fotografía]. (2019). *Joaquin Phoenix, en una imagen promocional de 'Joker', de Todd Phillips.* Recuperado de <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20191003/joker-un-personaje-en-los-extramos-de-la-provocacion-y-el-delirio-7665146>

## Características del personaje

### Rasgos físicos y estética del personaje

Según vemos en la película, en lo que a apariencia concierne, Arthur es un ciudadano de 30 años de edad que cuenta con una complexión alta y notoriamente delgada llegando a ser visibles en algunas escenas las costillas. Estas escenas forman parte de la presentación del personaje, pues su complicada relación con la sociedad y estilo de vida que lleva (fumador, bebedor y dependiente de fármacos) propician su aspecto físico.

Tiene el pelo largo y alborotado en la mayor parte de las escenas, incluso, con un flequillo irregular. En cuanto al rostro, los ojos están levemente hundidos y ensombrecidos. Presenta una cicatriz que recorre su cara desde la nariz, la cual es prominente, hasta la boca, la cual deja ver unos labios finos. Al sonreír deja ver gran cantidad de hoyuelas en un rostro



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 54:07 segundos



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 1:41:34 segundos

pálido. El vestuario que utiliza es de tonos apagados y simples con la intención de pasar desapercibido por el resto de los ciudadanos. Normalmente usa una camisa blanca, un chaleco marrón y una cazadora beige.

Conforme la trama va avanzando llegando a su final, el protagonista cambia de vestimenta por completo. A la evolución del personaje (hacia su objetivo) le acompaña un traje color rojo, una camisa verde y un chaleco de color naranja combinando un maquillaje propio de un payaso (la cara pintada de blanco, ojos hundidos en rombos azules oscuros, nariz y boca pintadas de rojo, donde en esta última alarga la sonrisa con la pintura hasta las mejillas, y el pelo color verde repeinado hacia atrás.

“Los colores se vuelven mucho más vivos, resaltando sobre el fondo que sigue siendo oscuro. Esto enfatiza mejor el cambio que sufre su personalidad, que pasa de estar triste y sumido en la mediocridad, siempre en segundo plano, a resurgir de la manera más llamativa y viva posible”. (Soler Díez, A. 2020:50).

### **Psicología del personaje**

Siguiendo a José Antonio Matos (2020), se trata de una persona frágil con problemas psíquicos y afectivos, que padece una enfermedad: síndrome pseudobulbar a causa de lesiones cerebrales de su pasado. Esta produce una risa patológica o involuntaria que provoca episodios de risas difíciles de manejar en momentos inoportunos. Esto influye notoriamente en conflictos interpersonales y en su temperamento.

“La vida del personaje refleja una falta de alicientes vitales o mal-estar, colmado por tormentos existenciales como: su fármaco-dependencia, la convivencia y el cuidado de una madre maltratadora, menoscabada física y mentalmente, el despido laboral de una agencia de payasos y las consecuencias negativas del estigma de la enfermedad mental” (Matos Contreras, J. 2020:2). Además, cuenta también con un trastorno de personalidad

antisocial que le lleva a no adaptarse a las normas sociales, a presentar dificultades a la hora de relacionarse y cometer actos violentos y delictivos por brotes de cólera.

Dicha dificultad a la hora de relacionarse puede verse ejemplificada en la escena de la fotografía, donde trata de hacer reír a un



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 8:17 segundos

niño en el trayecto a casa. Sin embargo, la madre interviene disgustada, lo que hace que cause en el protagonista un brote de su enfermedad y comience a reírse en un momento inadecuado siendo de nuevo marginado.

Esa personalidad cambiante hacia el interés propio, presenta cierto grado narcisista, lo que puede deberse a la poca atención que ha recibido tanto en el ámbito social como en el familiar. Alba Soler añade que “a rasgos generales, su carácter es ingenuo, aññado e inocente. Le vemos muchas veces indefenso ante un mundo que no le comprende. Hay mucho grado de bondad en sus actos, especialmente siendo Arthur Fleek, pero también durante su proceso de convertirse en Joker” (Soler Díez, A. 2020: 48).

En lo que concierne a la evolución del personaje este se presenta como una persona anodina y común para acabar convirtiéndose en el Joker, una persona narcisista y fuera de sus cabales. Ese progreso empieza con un personaje incapaz de hacer frente a los problemas, restándole gravedad a cada palabra que escucha en el trabajo y en casa. En cambio, a raíz del abuso que sufre en la calle en el que unos niños le quitan un cartel de una empresa que patrocina vestido de payaso, su jefe lo echa a la calle sin creer en la verdad de Arthur, lo que genera en él un cambio notorio en su personalidad tras el agotamiento que padece de burlas y desgracias a lo largo de su vida. A ello, se le suma una escena fundamental en la película, en la que el protagonista cobra fuerza y valor: la entrega de una pistola por parte de su compañero.

Experimenta así cambios de humor y carácter, además de dejar ver la estigmatización de una persona con trastorno psíquico. Sin embargo, esta imagen bondadosa y noble que presenta al comienzo, desaparece por circunstancias psicoafectivas, dando lugar a “la exteriorización de un otro o alteridad interna nutrida de sufrimiento, impotencia, fantasías, experiencias frustradas y reprimidas. De alguna manera, esa alteridad interna no solo busca traspasar el apaciguamiento y compensar las calamidades de la vida de Arthur, sino confabular contra el orden existente; sucumbiendo al desorden y al caos, operando como una alteridad interna antagónica o rebelde”. Esto



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 1:10 segundos



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 1:20 segundos



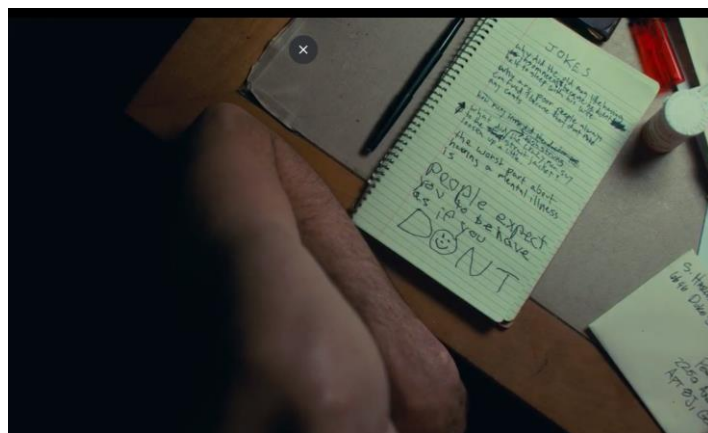
puede verse claramente en la escena donde se maquilla ante un espejo del personaje de payaso y experimenta varias emociones como tristeza, ira, frustración. (Matos Contreras, J.A. 2020).

Las imágenes de Arthur rompen el estereotipo del villano obsesionado por un afán destructivo y disfrute malévolo. En algún sentido, se podría interpretar la relación Arthur-Joker como víctima-vengador. En los momentos donde sale a la luz el Joker, Arthur pierde su condición de anonimato y de víctima y pasa a convertirse en un vengador sin escrúpulos motivado por un arrebato cuando comete el primer crimen.

Según José Antonio Matos (2020), la fachada del Joker se asimila al recorrido de los héroes populares en cuanto a que ambos experimentan situaciones abruptas y descubren en la venganza el sentido de sus acciones. Sin embargo, Joker no desea realizar ideales de justicia social, sino que parece ser poseído por la personificación de la rabia y tristeza, propia del antihéroe. Y es que, en la película vemos dos personificaciones, la de Arthur como representación de la marginación y el desprecio por pertenecer a la minoría; y la personificación del arquetipo del “loco bufón” representada por el Joker, el cual ayuda a acabar con esa marginación y dota a Fleek de vitalidad y seguridad eliminando los obstáculos que hay en su camino, lo que dará lugar a que la personificación dominante sea esta última.

Esa personificación motiva por su enfermedad mental se muestra en un plano detalle donde se enfoca lo que Arthur apunta en la libreta de sus chistes; también hay que destacar el envase de pastillas. La frase muestra, sin duda alguna, la situación en la que se encuentra sumido, justificando así su comportamiento y actos violentos. *“The worst part about having a mental illness is people expect you to behave as if you don’t”*.<sup>1</sup>

El Joker podría considerarse la personificación del pensamiento de Rousseau, que afirma que “el ser humano es bueno por naturaleza y la sociedad lo corrompe”. (Soler Díez, A. 2020: 46).



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 26:48 segundos.

<sup>1</sup> “Lo peor de tener una enfermedad mental es que la gente espera que te comportes como si no la tuvieras”. Traducción propia.

## **Personaje como rol**

Siguiendo la clasificación del personaje como rol, vemos que se trata de un personaje activo debido a que realiza la acción y se presenta como fuente principal de dicha acción. Arthur es el protagonista de la película y toda la historia gira entorno a él, por lo que cada giro que se produce en la narrativa viene motivado por este. Dichas acciones las vemos en cada una de las decisiones que él mismo toma (como los asesinatos), hablando así de un personaje autónomo que se mueve por su objetivo y por el daño psicológico que la sociedad le genera. Al mismo tiempo que el sujeto va avanzando en la historia, modifica el entorno en el que se mueve, empezando por ser una persona común y rodeada de algunos amigos del trabajo a presentar su enfermedad agravada y acabar con la vida de un compañero suyo y de otros ciudadanos. El escenario en el que el espectador se sitúa en un principio cambia por completo, pues nuestro personaje comienza siendo un desconocido y marginado a ser un personaje conocido e influyente en dicha sociedad.

Se trata del protagonista de la película, pues la historia gira en torno a él y es el principal sujeto que realiza la acción en la misma. Esta figura presenta una serie de competencias exclusivas que vemos en el personaje a analizar; como protagonista cumple:

- Focaliza el relato. A partir de su aparición conocemos su historia, siendo él mismo el que nos guía gracias a que se hace visible en la mayoría de las escenas de la película, protagonizando un mayor número de planos con respecto al resto de los personajes.
- Organiza el relato. Es el que se encuentra en el centro de la acción y protagoniza el conflicto. Se trata de una película que narra la vida del personaje explicando el porqué de sus comportamientos, su forma de ser, apariencia, motivaciones y dificultades para alcanzar su objetivo. En este tipo de películas es más sencillo comprobar que el sujeto principal es quien organiza el relato ya que no comparte nivel de importancia con otro personaje, pues no aparece el rol del ayudante en forma de amor o amistad; al contrario, el ayudante a conseguir su objetivo es él mismo cuando se disfraza de payaso dando lugar a la figura del Joker.
- Información abundante. El personaje se da a conocer en todos los sentidos, incluso desvelando la parte más íntima y privada de una persona: su enfermedad mental, la cual es la base de la historia. Así se convierte en el personaje que más conoce el espectador.

- Es autónomo, pues no depende de nadie para realizar las acciones que le conducen a su objetivo. Tiene libertad de predisposición para la actividad haciendo uso de su doble personalidad (Arthur y Joker).
- Funciones exclusivas. Como personaje principal de la historia, protagoniza los momentos más importantes de la misma, enfrentándose con el antagonista y apareciendo así en los minutos más tensos, clímax y desenlace. En este caso, el antagonista no está definido por una sola persona, sino que se trata de la sociedad, por lo que también protagoniza el enfrentamiento con el antagonista cuando se revela contra esta y comete los asesinatos y aparece en el reality show donde se hace viral.
- Identificación. Como personaje entorno al que gira la historia, se presenta detalladamente en cuanto a personalidad, físico y motivaciones, por lo que el espectador se identifica con él independientemente de la moralidad de sus acciones gracias a los rasgos que se le atribuyen. El espectador aplaude tanto sus acciones positivas por ser acordes a lo esperado, como las negativas, pues el público perdona los errores que pueda cometer gracias a la empatía generada a lo largo del relato. Es de aquí de donde se parte de la importancia que adquiere el antihéroe en los relatos actuales, personajes no estereotipados, sino más humanos, con sus virtudes y defectos.

Sin embargo, el personaje también presenta una parte de villano cuando analizamos sus acciones. Pues es propio de esta figura reflejar malicia o severidad que moralmente no puede realizarse en el mundo habitual. Maldad, marginación, falta de ética y moral, ser rencoroso, infancia marcada o sed de venganza son ciertas particularidades más frecuentes que presentan los villanos. En ese sentido, nuestro protagonista presenta una infancia traumática que se ha alargado hasta su presente, pues el ser marginado por la sociedad, el rechazo de su madre y su enfermedad mental, hacen de él una persona con sed de venganza que es capaz de cometer acciones violentas propias de una falta de moral y ética como es el asesinato a sangre fría.

### **Personaje como actante**

La trama se centra en el personaje de Arthur, sus aspiraciones, su enfermedad y problemas con la sociedad, la cual está plagada de delincuencia y pobreza por la gestión del

candidato a la alcaldía encargado de acrecentar la brecha entre ricos y pobres. Esto desemboca en múltiples manifestaciones y en un recorte de fondos para el servicio social, que es donde se ve afectado nuestro protagonista ante la necesidad de medicarse. Además de esta problemática, Arthur sufre diversas agresiones así como pérdidas de cabeza que le hacen acabar con la vida de varias personas.

Dentro de la estructura narrativa, su principal objetivo es convertirse en cómico, y las acciones, las cuales hacen referencia a la parte del “operador” dentro del personaje como actante, son los cambios de personalidad que experimenta (su personaje de Joker) junto con los asesinatos que comete en la ciudad. (Soler Díez, A. 2020).

Esos asesinatos se comenten en varias escenas, pero destacan dos: la primera se desarrolla en el metro, donde el protagonista sufre un brote de su enfermedad que es percibido por tres jóvenes, quienes deciden asestarle golpes y patadas después de haberse burlado de él; dichos crímenes se comenten con algunos testigos, quedando reflejado en los medios públicos que el autor iba enmascarado con la careta del payaso guasón. La otra escena es el clímax de la película, donde este es invitado al programa de televisión *El show de Murray Franklin* debido al revuelo que origina en las calles a partir de que la figura del guasón se vea involucrada en los asesinatos. Los ciudadanos son cómplices y seguidores de las acciones cometidas por el protagonista. Por este motivo, Arthur aparece en televisión con el fin de hacer reír a la gente gracias a su fama; pero, al contrario de lo esperado por los personajes, revela que es él el responsable de los crímenes. Ante la falta de credibilidad en un principio y las burlas que recibe, en un acto de rabia e ira, saca la pistola y apunta contra el presentador arrebatándole la vida y mostrando quién es verdaderamente, lo que hace que el público entre en pánico y corten la emisión en directo.



Asesinatos en el metro. Fotograma *Joker*. Minuto 33:40 segundos



Confusión, arrepentimiento, miedo. Fotograma *Joker*. Minuto 33:57 segundos.



Asesinato de Murray. Fotograma película *Joker*. Minuto 1:45:11



Satisfacción, placer. Fotograma película *Joker*. Minuto 1:45:23

En ambas escenas puede verse claramente cómo el personaje ha cambiado psicológicamente. En la primera muestra confusión después de haber ejecutado el asesinato, encontrándose con una doble personalidad a la que le aterra enfrentarse y la cual le hace huir del lugar corriendo. En cambio, en el segundo asesinato refleja satisfacción al vengarse de Murray, después de que se mofara de un vídeo suyo. Es importante destacar que en esta escena, el Joker actúa frente a miles de ciudadanos al emitirse en directo, además de contar con el público del programa. Ya no se oculta bajo una careta ni huye del lugar, sino que lo hace disfrutando y dándose a conocer aún más.

Justo antes de cometer el asesinato, nombra unas palabras que hacen justicia a su forma de actuar y que se viene mencionando a lo largo del proyecto: “Tú eres horrible, Murray. Poner mis imágenes, invitarme al programa, solo pretendías reírte de mí, eres igual que todos [...] ¿Sabes que es lo que pasa cuando a un enfermo mental, la sociedad, le da de lado y lo trata como si fuera escoria? Yo te diré lo que pasa, que tienes lo que te mereces, cabrón”. Acto seguido, dispara y comienza a reírse para después volver a disparar y dirigirse a cámara. Así, su popularidad vuelve a subir, consiguiendo lo que siempre quiso, ser considerado por la sociedad.

### **Elementos comunes con los rasgos del antihéroe**

Después de analizar la caracterización del personaje, veremos qué rasgos presenta propios del antihéroe que reflejamos en el apartado anterior para poder clasificarlo como tal.

En lo que al físico se refiere hablábamos de que la belleza queda relegada a un segundo plano para darle mayor importancia a la narrativa, dentro de la cual entra la importancia de la configuración del personaje así como sus objetivos y dificultades que encuentra a lo largo de su trayecto en la trama. En el caso de Arthur/Joker, no destaca el físico por su belleza, altura o cuerpo fornido, sino más bien lo hace por ser demasiado delgado a causa de la mala vida y consumo de fármacos, una nariz prominente y un rostro pálido marcado por arrugas y hoyuelos; presenta un aspecto físico común en comparación con el resto de personajes, pues son la personalidad, la actitud y la evolución personal del mismo lo que prevalece en esta ocasión.



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 15:21 segundos



Fotograma de la película *Joker*.  
Minuto 23:07 segundos

Su relación con la sociedad está motivada por el rasgo del antihéroe, la búsqueda de su bienestar particular frente a un bien común. En este caso, el personaje utiliza la personificación del Joker para conseguir sus objetivos: de pasar de ser desapercibido a salir en todos los medios de comunicación por cometer dos asesinatos a causa de su enfermedad. Puede confundirse con la figura del villano, pero este no crea sus propias normas, sino que su comportamiento se ve influenciado o justificado por experiencias pasadas y vida que ha llevado marcada por el trauma de la ignorancia y la miseria.



Arthur tras ser golpeado por unos niños. Minuto 3:25 segundos

Respecto a los catorce rasgos, identificamos que cumple con la mayor parte de ellos, pues se trata de una figura que presenta fobias sociales como es la marginación, lo que hace que su reacción ante la sociedad (la aparición de Joker) haya generado la trama principal argumental al director. Su forma de actuar es acorde con el modo de ser y su contexto, llegando incluso a ser el motor de la trama más que el conflicto en sí. Los diversos bailes que interpreta en solitario son el elemento clave que define la personalidad de este, pues cada vez que los realiza ha cometido algún hecho imprudente como la primera vez que dispara. Conforme va avanzando en su lado más oscuro y da forma al Joker, la coreografía se va volviendo más oscura. Es una forma de denotar su transformación y lo mucho que la disfruta.



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 35: 51 segundos.

No se presenta al personaje como figura a seguir, sino como encargado de mostrar la sociedad en la que vive y cómo le afecta, es decir, se trata de una crítica social y de un toque de atención a la audiencia sobre el tipo de sociedad que rige en la película, anteponiendo el dinero y las clases sociales altas al bien común. Esta sociedad, se representa en un escenario real, en la ciudad de Nueva York, aunque es presentada como Gotham (una ciudad ficticia) para conseguir incidir en el realismo y la empatía sobre el espectador.

Un rasgo muy importante a la hora de crear al personaje antiheroico es el factor psicológico, el cual adquiere importancia por facilitarnos el conocer al personaje, sus comportamientos y su evolución. Este factor es totalmente visible e identificable en la película a raíz de los problemas que presenta relacionados con la infancia, familia y enfermedad, así como en su personificación, lo cual, además, le llevará a estar en constante evolución. Esos problemas, parten de un suceso trágico que le convierten en lo que actualmente es, otro rasgo más del antihéroe que aparece en el film junto con el rechazo de la sociedad por la incompreensión. En la película se percibe claramente esa

evolución en dos escenas en las que el personaje se encuentra en el mismo escenario de la ciudad pero con una actitud muy diferente, en una se muestra un ciudadano desgraciado y esclavizado por el pésimo trato que recibe de la sociedad (imagen izquierda) y en la otra a un héroe libre y rebosante de felicidad por haber cometido sus venganzas (imagen derecha).



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 10



Fotograma de la película *Joker*. Minuto 1:30:50 segundos

El último rasgo que mencionamos en el apartado fue el de la “ironía como canal de expresión de la rabia y de la impotencia por el contexto social y rechazo de la sociedad”, el cual es considerado la base de la trama argumental de la película. El protagonista utiliza la figura del payaso para resolver sus problemas con la sociedad.

### **Etapas del viaje del antihéroe**

Para analizar las etapas del viaje del héroe y ponerlas en contraposición con la figura del antihéroe para conseguir remarcar la funcionalidad del mismo, vamos a partir de la obra ya citada *El héroe de las mil caras* donde el autor explica lo que es el monomito (periplo o viaje del héroe). Dentro de ese ciclo se distinguen 17 etapas por las que atraviesa el héroe en su viaje, aunque estas han sido reducidas por Vloger a 12 en *El viaje del escritor* (2007) debido a la posible agrupación de algunas etapas que forman parte de un mismo proceso que puede ser entendido sin llegar a dividirse.

Para realizar esa contraposición entre el héroe y el antihéroe tomaremos la agrupación que realiza Vloger en su obra y se analizarán las etapas que realiza el héroe pero desde una perspectiva negativa con el objetivo de mostrar la funcionalidad del antihéroe. Además, partiremos del análisis de Esteban Cubero que publica en su obra *El viaje del héroe en narraciones actuales* (2019) sobre el análisis de la película *Joker*, con el objetivo



de conseguir un enfoque ajustado a la personalidad y forma de actuar de nuestro personaje.

### **1. La partida: mundo ordinario.**

El mundo ordinario del que parte nuestro protagonista es Gotham, una ciudad en decadencia invadida por la suciedad y las ratas, la cual atraviesa por el peor momento: la desigualdad, el desempleo, el crimen y la ruina financiera están a punto de colapsarlo todo. Este es el contexto en el que se desenvuelve Arthur, un lugar donde el descontento general de la sociedad se agrava cada vez más. Nuestro personaje es un hombre infeliz por la marginación que recibe de la sociedad cuando ejerce su trabajo de payaso en una agencia. Además, tiene un trastorno mental y una risa descontrolada que trata con una asistente de servicios sociales. A ello, se le suma los cuidados hacia su madre, la cual padece un trastorno psicológico que hace que dependa de su hijo.

Arthur es la diana perfecta para que todo el mundo se meta con él por su condición psíquica, agravada por un físico sumamente desgarbado y esquelético. La única razón que le lleva a levantarse cada día y tener esperanzas es la idea de convertirse en cómico y hacer reír a los demás.

Cansado de ser el blanco fácil de las burlas y el desprecio, nuestro protagonista busca una salida desesperadamente.

### **2. La llamada de la aventura.**

En uno de sus días laborales, Arthur se coloca en la calle y empieza a hacer su show. Sin embargo, un grupo de adolescentes le increpa y le roban el cartel que le proporciona su empresa para realizar su trabajo. Tras una persecución por intentar recuperarlo, los chicos se esconden en un callejón para asestarle una paliza. Arthur acaba derrotado moralmente. (Minuto 1, 36 segundos a minuto 3, 38 segundos).

Después del incidente, el cual llega a los oídos de sus compañeros, uno de ellos le entrega un arma en el vestuario, a escondidas, para que se defienda siempre que le sea necesario. Su primera reacción es reírse. (Minuto 16 a minuto 17).

### **3. Rechazo de la llamada.**

Arthur niega del arma que le ha dado su compañero pero la guarda aunque con recelo e indecisión (Minuto 17, 10 segundos).

Acto seguido, el jefe le hace acudir a su despacho para comunicarle un ultimátum si no entrega el cartel. Él explica el suceso pero no le parece creíble y acaba siendo juzgado y ninguneado por su jefe con frases hirientes como “no le caes bien a nadie” “todos dicen que eres raro” “ya me estoy cansando” (Minuto 17, 34 segundos). Tras un golpe más sobre su persona, se dirige a casa cabizbajo, donde, una vez acomodado en el sofá y después de ser consciente de su situación empuña el arma por primera vez y dispara a la pared (Minuto 19, 14 segundos a minuto 23, 12 segundos).

La suelta rápidamente, nunca ha utilizado una y no cree que sea necesario hacer uso de ella. Él solo quiere seguir trabajando hasta conseguir su objetivo: hacer reír a la gente y ser el mejor cómico.

#### **4. Encuentro con el mentor.**

En una actuación en el hospital infantil donde acude Arthur por parte de su agencia, comete un fallo y se le cae el arma del pantalón cuando está bailando. Es aquí donde cobra protagonismo el dueño del arma, pues este mismo hace justicia a la figura del mentor, ya que le incitó a usar el arma para protegerse de los golpes y burlas de la sociedad. Sin embargo, dicho personaje también representa una figura negativa en el viaje de Arthur, ya que además de entregarle el arma acaba delatándole al jefe diciendo que le intentó comprar un revolver mientras trabajaban juntos. Arthur acaba despedido después de su número y descubre, gracias al jefe, que el mentor le ha engañado culpándole de una intención falsa. Su imagen queda aún más dañada, lo que le hace sentir peor persona y comenzar a enfadarse. (Minuto 28, 32 segundos a minuto 29, 22 segundos).

A raíz de que nuestro protagonista se sienta estafado y engañado por su amigo, decide utilizar el arma como acto de venganza y dar un giro a su vida, es decir, pasar de ser una persona ninguneada a llevar el control de todo lo que le rodea (iniciar su viaje al nuevo mundo en el que es el Joker), aunque eso suponga acciones negativas.

#### **5. Cruce del primer umbral.**

Arthur viaja en el metro, de vuelta a casa después de haberle comunicado el despido, cuando sufre un brote de su risa involuntaria. Tres jóvenes que comparten vagón con él perciben su comportamiento y le agreden por considerarlo un loco.

Pero Arthur no es el mismo del principio de la historia. Tras su despido y diversas burlas, su carácter ha cambiado: ahora tiene un arma. Arthur se defiende y dispara a sus agresores

acabando con sus vidas. En un primer momento, es consciente de sus actos y se muestra aturdido, por lo que huye del lugar. (Minuto 30, 33 segundos a minuto 34, 05 segundos).

En el camino de la huida, se esconde en un baño público, lugar donde protagoniza su primer baile como señal de cruce del umbral hacia la violencia, es decir, manifiesta su satisfacción por el asesinato cometido (presionado por su situación y condición) a través de su cuerpo. En este momento, ya hablamos de un antihéroe.

## **6. Pruebas, aliados y enemigos.**

El viaje del antihéroe no es la mejor opción que toma Arthur, ya que no saca la mejor versión de sí mismo para solucionar los problemas; al contrario, deja ver una parte de él que no conocía, la cual se deja llevar por el mal, lugar donde se acomodará durante el resto del viaje en el nuevo mundo. Es en esta etapa cuando se da cuenta de que sus acciones le hacen sentir libre y querer cometer más reflejándolo con un baile. (Minuto 34, 50 segundos a minuto 36, 13 segundos).

Uno de los principales motivos por los que Arthur inicia el viaje, además de la marginación y mal trato de la sociedad hacia su persona, es el cierre del programa de ayudas sociales que le proporcionaba las medicinas junto con la crisis económica por la que se atraviesa. De esta forma, Arthur esconde su lado humano para sacar a la luz su peor versión, la que le convierte en el Joker, esa doble personalidad que lucha contra aquello que él, en el mundo ordinario, era incapaz. (Minuto 40, 05 segundos a minuto 42, 13 segundos).

En esta etapa aparecen más enemigos como Thomas Wayne (alcalde y supuesto padre de Arthur), Murray (presentador de televisión), los policías que investigan la muerte de los tres jóvenes en el metro y su propia madre (lo humilla profesionalmente).

## **7. Acercamiento a la guarida del enemigo.**

Tras cometer el crimen, Arthur no siente remordimientos, lo que le hace sentirse una persona empoderada y capaz de enfrentarse a cualquiera que se le cruce en su camino con intenciones de dañarle.

En casa, su madre sigue insistiendo en enviarle cartas a Wayne (el cual conoce de primera mano tras haber trabajado para él en el cuidado de su hogar) con la intención de pedirle que les saque de la precaria situación en la que se encuentran. Arthur le pregunta el porqué

de su insistencia sabiendo que es imposible que atienda su petición con la diferencia social que ambos presentan frente a él.

Ella acaba confesando a Arthur que Wayne es su padre. Esto provoca que Arthur vaya a su domicilio para hablar con él y pedirle explicaciones. No consigue hablar con él, sino con un trabajador al que agrade cuando le dice que su madre estaba enferma de la cabeza (Minuto 51, 50 segundos a minuto 55, 02 segundos).

Acto seguido, su madre sufre un infarto y acaba siendo hospitalizada. Mientras, Arthur es interrogado por los asesinatos del metro después de haber sido despedido por portar un arma. En cambio, el interrogatorio acaba en juicios y burlas por parte de los inspectores cuando preguntan si su trastorno es real o se trata de una payasa. Un aliciente más que se suma a los motivos de permanecer en el nuevo mundo. (Minuto 56, 45 segundos a minuto 58, 31 segundos).

Mientras acompaña a su madre en el hospital, enciende el televisor. En pantalla está el Show de Murray Franklin (reality humorístico), el cual hace público un vídeo de Arthur en la actuación que realizó en el *Club de la Comedia* al que acudía en su tiempo libre a modo de aprendizaje, con la intención de reírse de él al afirmar que “todo el mundo cree que puede hacer mi trabajo. Tenemos esta grabación del *Club de la Comedia*, aquí en Gotham. Van a ver a un tío que cree, que por reírse, ya resulta gracioso. Vean a este payaso”. Otro aliciente más que le hará convertirse en el Joker. (Minuto 59, 40 segundos a 1 hora, 01 minutos, 02 segundos).

Más tarde, y ya en casa donde aparece tumbado en la cama desanimado, escucha en el televisor que la sociedad se ha levantado contra la élite de la ciudad y Thomas Wayne bajo la máscara de un payaso en honor a los asesinatos cometidos en el metro y a forma de revelación. Acto seguido se indica que Wayne acudirá a una gala benéfica, lo que le hace actuar a Arthur. En un momento en el que la rabia y la ira estaban en álgido, recibe el ánimo de esas imágenes (1 hora, 01 minuto, 20 segundos a 1 hora, 02 minutos, 12 segundos).

Decide colarse en el teatro al que ha acudido Wayne como supuesto trabajador para hablar con él. Cuando este se levanta para ir al aseo, Arthur aprovecha para seguirle y consigue su propósito. Sin embargo, tras una acalorada conversación de reproches e insultos, este le desvela que su madre lo adoptó y que él no es su padre. (1 hora, 05 minutos, 15 segundos a minuto 1 hora, 07 minutos y 11 segundos).

## **8. Prueba difícil o traumática.**

Tras la confesión de Wayne, Arthur decide investigar sobre sus orígenes y se dirige al hospital para preguntar por los papeles del registro. El administrador abre la carpeta y descubre una información dolorosa, por lo que rápidamente cierra el historial y le niega el permiso para que dichos papeles salgan del centro ante la falta de autorización de la responsable. Arthur, insatisfecho con la respuesta, le arranca la carpeta de las manos y huye del lugar. (1 hora, 10 minutos y 30 segundos a 1 hora, 13 minutos, 35 segundos).

En su huida para no ser cogido, se detiene y busca en los documentos. Descubre que su madre también presenta problemas mentales, así como que le mintió con respecto a idea de que Thomas Wayne era su padre, ya que en la carpeta hay guardados los papeles de adopción. Sin embargo, lo más doloroso para él es cuando tiene conocimiento de que un antiguo novio de su madre abusó de él sin que esta hiciera nada por protegerle. (1 hora, 13 minutos, 40 segundos a 1 hora, 15 minutos, 41 segundos).

Ya en casa, su estado de ánimo es el de un hombre abatido, golpeado por la vida y por los que le rodean sin tregua alguna. Lleno de rabia e ira, llega al hospital para hacerle una visita a su madre. Descarga contra ella todos sus sentimientos culpándola de hacerle creer que tiene un problema mental causante de su risa y de que ha sido un infeliz toda su vida. Acto seguido y tras la frase de “antes creía que mi vida era una tragedia, pero ahora veo que es una puta comedia” acaba con la vida de su madre asfixiándola con la almohada. (1 hora, 20 minutos, 02 segundos a 1 hora, 22 minutos, 11 segundos).

## **9. Recompensa.**

Tras la publicación del vídeo de Arthur en el programa de Murray Franklin, este recibe una llamada para ser invitado al programa después de conseguir una gran audiencia. Él accede consiguiendo el sueño de su vida: acudir al programa de televisión de Murray. Previamente a la cita, protagoniza una escena en la que prepara su momento de entrada y presentación seguida de un escalofriante momento en el que empuña el arma apuntándola contra la garganta. (1 hora, 22 minutos, 18 segundos a 1 hora, 24 minutos, 28 segundos).

Cuando se está preparando para su cita en el programa de televisión maquillándose el rostro en favor a la masificación de la sociedad que se está revelando bajo la máscara del payaso asesino como emblema, recibe la vista de los que eran sus compañeros de trabajo en la empresa de payasos porque necesitan la ayuda para cuando los investigadores les

pregunten por los asesinatos del metro; pues él ya habló y quería ponerse de acuerdo. (1 hora, 26 minutos, 15 segundos a 1 hora, 27 minutos, 50 segundos).

Uno de ellos es el que representa la figura del mentor, el cual le invitó a convertirse en el Joker y el que, al mismo tiempo, le mintió. Es por ese motivo que, tras una conversación entre los tres, Arthur bajo los efectos de su nueva personalidad acaba con la vida del mentor. Seguidamente, deja salir al otro compañero de su casa sin un rasguño. (1 hora, 27 minutos, 51 segundos a 1 hora, 29 minutos, 12 segundos).

#### **10. El camino de vuelta.**

De camino al programa y vestido como Joker, protagoniza una serie de escenas en las que se le ve feliz y bailando. El hecho de acudir a ese plató le permite volver al mundo del que partió, a su trabajo de payaso pero sin abandonar el nuevo mundo, pues él mismo solicita que su presentación se haga bajo el nombre de Joker debido a que su lado oscuro se ha apoderado él. Pasa de ser marginado por la sociedad a realizar una entrada triunfal al plató mientras el público lo colma de aplausos. (1 hora, 35 minutos, 01 segundos a 1 hora, 38 minutos, 54 segundos).

#### **11. Resurrección del héroe.**

Una vez que ya está en plató, el presentador realiza una serie de burlas sobre su persona para conseguir la risa. Arthur, cansado de actuar y de recibir golpes, confiesa bajo su actual personalidad que él es el autor de los asesinatos cometidos en el metro. A raíz de ese momento, el protagonista alza la voz haciendo una crítica y denuncia de la sociedad en la que vive y su trato hacia su persona. (1 hora, 39 minutos, 33 segundos a 1 hora, 44 minutos, 23 segundos).

En la última evidencia de su evolución a antihéroe, Arthur recrimina al presentador su trato hacia él cuando hizo público el vídeo bajo una intención de burla, así como ser una persona con falta de empatía. Enfadado y con rabia, dispara al presentador del programa acabando con su vida en directo en modo de venganza por haberse reído de él cuando hizo público un vídeo suyo. (1 hora, 44 minutos, 25 segundos a 1 hora, 45 minutos, 49 segundos).

#### **12. Regreso con el elixir.**

Tras el asesinato del presentador, Joker es detenido. De camino a comisaría en el coche policial, la multitud reunida por el descontento social lo libera. Esa es la recompensa que

el antihéroe ha conseguido, generar desorden en la ciudad llegando a un estado de anarquía con una serie de revueltas y altercados que rompen con la estabilidad y tranquilidad de Gotham. Acto seguido, el coche policial sufre un golpe por parte de uno de los ciudadanos que se manifiesta. Ellos mismos son quienes sacan el cuerpo de Joker del coche, aturdido unos segundos por el golpe, pero que, pronto, consigue recuperarse. (1 hora, 46 minutos, 35 segundos a 1 hora, 50 minutos, 51 segundos).

La sociedad acaba con los investigadores que perseguían a Arthur así como otra mucha gente de la alta sociedad en forma de revelación. Los manifestantes son quienes eligen a Joker como su héroe. En ese momento, Joker protagoniza otro de sus bailes de gloria mientras es aclamado por todos. (1 hora, 1 hora, 52 minutos, 30 segundos).

#### **4. Valoración del personaje**

A raíz de la investigación comprobamos que nuestro personaje muestra cierta relación en lo que a su origen y el desarrollo de la sociedad actual concierne. La industria cinematográfica que apuesta por la figura del antihéroe como pilar fundamental de sus narrativas, está motivada por el entorno y por lo que al ser humano le rodea. Cada vez más, las películas apuestan por las historias basadas en hechos reales o trabajar con temáticas que pueden darse en cada uno de nosotros, ya sean reflejadas en experiencias o en casos de los que se tiene conocimiento. Esa tendencia por mostrar la realidad se ve atraída por el resultado que obtiene, es decir, los directores son conscientes de que una historia real atrapa al público y lo hace aún más partícipe de lo que está viendo sintiéndose, incluso, como parte de la misma. Y es que, cuanto más real sea lo que vemos en pantalla, más fácil será atraer al espectador hacia aquello que, en muchos casos, ya ha experimentado en la vida real.

Si analizamos la figura de Joker en relación con la sociedad en la que vivimos y, además, tenemos en cuenta las palabras del director, podemos afirmar que el papel que representa el personaje es un reflejo de la sociedad en lo que al trato humano y clases sociales se refiere. No es casualidad que Phillips haya trabajado esta historia en un momento como este, pues la película es una llamada a la reflexión social y política. En el film hay una clara brecha entre ricos y pobres representada por: Thomas Wayne, personaje decidido a iniciar una campaña electoral para optar a la alcaldía representante de clase privilegiada; y Arthur Fleck, nuestro protagonista, el cual es un aspirante a comediante con problemas mentales que representa a la clase trabajadora y desfavorecida.

Cabe destacar que desde el principio de la película, el espectador es consciente de que va a encontrar a un personaje fuera de lo común, es decir, el personaje ya revela parte de su personalidad y traumas que arrastra. En la primera escena, Arthur aparece frente al espejo maquillándose el rostro para comenzar su jornada laboral como payaso, es justo en ese momento cuando el protagonista dirige sus manos hacia su boca para esbozar una mueca triste seguida de una sonrisa al mismo tiempo que le tiembla los labios y derrama una lágrima. Se nota cómo hace fuerza para parecer una persona feliz dejando ver cierta rabia en su acción.

Es importante tener en cuenta que, para conocer al personaje y empatizar con él desde el primer momento, se debe entender la película como un proceso, pues todo parte de un



trastorno psicológico que le lleva a cometer las futuras acciones negativas que aparecen en la película. El personaje trata de reprimir sus impulsos una vez que le niegan las ayudas de los servicios sociales, pero es la sociedad quien le hostiga y le hace convertirse en una persona violenta, siendo así un factor fundamental para entender su viaje. Además de esos factores que le preparan para afrontar el nuevo mundo ya comentado, surgen otros factores conocidos como detonantes, es decir, aquellos que le llevan a cometer los asesinatos (el engaño por parte de su compañero de trabajo, la mentira de su madre, la ridiculización por parte de su ídolo). Este último engaño es el que hace a Joker sentir un rechazo aún mayor, dando lugar al asesino en serie que refleja en la película.

Al final de la película es importante recalcar cómo Joker es erigido por la ciudad como un héroe, y es un hecho a destacar porque nuestro protagonista ha pasado de ser un ciudadano humillado y que pasaba desapercibido por la sociedad a ser una figura a seguir y conocido por todos.

De esta forma, Joker acaba encontrando su lugar en el crimen y el delito, un nuevo mundo que lo aleja de su realidad y que le ayuda a solventar ese rechazo social. Estas ideas nos recuerdan al concepto de *sombra* del que habla Carl Jung. En nuestro interior existen unos impulsos adversos que debemos aceptar y sacar a la luz para sanarlos y proceder a la sanación, debemos dejarnos llevar por ciertos sentimientos sin sentir miedo por ello. El perfil psicológico del Joker nos muestra que el personaje no solo deja escapar su *sombra*, sino que lejos de sanarla la deja libre.

Los temas sociales de la película no difieren mucho de nuestra realidad y de la que se vive en muchos países, pues Estados Unidos vive desde hace tiempo una serie de episodios violentos donde la clase privilegiada ha llegado a atentar contra la desfavorecida (caso actual de George Floyd); en otros casos, ha sido la clase obrera quien, por el hartazgo de un sistema democrático motivado por intereses políticos, ha actuado con revueltas y manifestaciones para poner punto y final a una situación insostenible (claro ejemplo en la película con las revueltas de Gotham por la falta de higiene y recortes). Si lo comparamos con el sistema de nuestro país, la situación socioeconómica no es positiva, lo que ha generado y genera descontento entre la ciudadanía que queda reflejado en más manifestaciones. “En 2018, una de cada tres manifestaciones en España tenía una motivación laboral (10.946); las manifestaciones contra medidas políticas y legislativas son las segundas más numerosas durante todo el año (5.152)” (*Europa Press*, 2019).

El personaje de Joker no solo cuestiona la sociedad, sino que va más allá, cobrando vidas como venganza de aquellos que abusaron de él de una forma u otra. Ese cuestionamiento a la sociedad se ve reflejado en algunas frases de la película que reproduce nuestro personaje como son:

- “¿Has visto cómo está la cosa ahí afuera, Murray? ¿Sales alguna vez del plató? Todos van por ahí gritándose, chillándose. ¡Ya no hay gente civilizada! Nadie es capaz de ponerse en el lugar del otro. ¿Crees que los hombres como Thomas Wayne se han puesto alguna vez en el lugar de alguien como yo? ¿En el lugar de alguien que no sean ellos mismos? No. ¡Se creen que vamos a quedarnos de brazos cruzados y callarnos como pánfilos! ¡Que nunca va a salir la bestia que llevamos dentro!” (1 hora, 43 minutos, 33 segundos).
- “Durante toda mi vida, no sabía si realmente existía. Pero yo sí, y la gente comienza a darse cuenta” (Minuto 41, 08 segundos).
- “No quiero nada de ti. Tal vez un poco de calidez, tal vez un abrazo papá, tal vez un poco de decencia común” (1 hora, 06 minutos, 32 segundos).

En estas frases puede verse cómo Joker critica a una sociedad egoísta y narcisista, donde no existe la empatía ni el bienestar social. También exterioriza sus sentimientos y carencias emocionales cuando pide cariño a un padre que abusó de él o cuando es cociente de la marginación que sufre por parte de la sociedad.

La película es una invitación a la reflexión de ciertos temas sociales como políticos, poniendo en el punto de mira la mala praxis del Estado, el cual paga las consecuencias de limitar su acción pública cuando el pueblo se levanta, explotándole la dinamita en la cara (en el caso de la película con los asesinatos del guasón y el apoyo de la ciudadanía).

Para concluir con la valoración del personaje y tomando los rasgos antiheroicos que lo definen esquematizados en la tabla de este apartado y las etapas del viaje del héroe, a continuación se muestra un resumen del mismo para comprobar, a simple vista, que cumple con cada uno de los elementos propios de dicha figura:

CATEGORÍAS	ANÁLISIS
<b>Rasgos físicos y estética</b>	<u>Apariencia:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arthur: Estatura media, hombre muy delgado con una nariz prominente. Tiene una cicatriz de nariz a boca. Rostro pálido</li> </ul>

	<p>y con arrugas, pelo castaño. El vestuario que utiliza es de tonos apagados y simples.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Joker: Vestuario de colores más vivos, el rostro pintado como un payaso y el pelo color verde.</li> </ul>
<b>Psicología del personaje</b>	<p>Carácter, humor, enfermedades, personalidad, evolución del personaje dentro de la trama.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arthur: Persona tímida, reservada, con temor, sincero. Permanece en el anonimato. Enfermedad pseudobulbar que produce una risa involuntaria. Trastorno de personalidad antisocial que le lleva a no adaptarse a las normas sociales y a presentar dificultades a la hora de relacionarse.</li> <li>• Joker: Persona narcisista, anárquico, valiente. Vengador sin escrúpulos motivado por traumas y malos tratos. Pasa a ser conocido y secundado por la población.</li> </ul>
<b>Personaje como rol</b>	<p>Personaje activo y protagonista:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Focaliza el relato, lo organiza, muestra información abundante sobre su historia y persona, es autónomo, funciones exclusivas como protagonista y sobre el que gira la trama.</li> </ul>
<b>Personaje como actante</b>	<p>Posición del personaje dentro de la estructura narrativa y su objetivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Su principal objetivo es convertirse en cómico.</li> <li>• Las acciones dentro del personaje como actante son los cambios de personalidad que experimenta junto con los asesinatos.</li> </ul>
<b>Rasgos propios del antihéroe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belleza relegada a un segundo plano.</li> <li>• Búsqueda de su bienestar particular frente a un bien común.</li> <li>• Comportamiento justificado por experiencias pasadas.</li> <li>• Fobias sociales → la marginación.</li> <li>• Forma de actuar es acorde con el modo de ser y su contexto → bailes.</li> <li>• Personaje encargado de mostrar la sociedad en la que vive y cómo le afecta; no modelo a seguir.</li> <li>• Rasgos psicológicos bien definidos (traumas, personalidad, acciones).</li> </ul>
<b>El viaje del héroe desde una perspectiva negativa.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La partida: mundo ordinario</li> </ul>

- Cansado de ser el blanco fácil de las burlas y el desprecio busca una salida desesperadamente.
- La llamada a la aventura
  - Tras una paliza callejera, el incidente llega a oídos de sus compañeros al día siguiente. Uno de ellos le entrega un arma para que se defienda.
- Rechazo de la llamada.
  - Arthur niega del arma que le ha dado su compañero pero la guarda.
- Encuentro con el mentor.
  - A Arthur se le cae el arma que le dio su compañero de trabajo en una actuación en el hospital infantil.
  - El mentor le delata al jefe asegurando que a él le intentó comprar un arma.
  - El protagonista acaba despedido y siendo conocedor del engaño por parte del que era su compañero.
- Cruce del primer umbral.
  - En el metro y de camino a casa, Arthur es increpado por tres jóvenes que acaban agredidiéndole por su comportamiento a causa de su trastorno.
  - Este se defiende y dispara a sus agresores acabando con sus vidas.
- Pruebas, aliados y enemigos.
  - Sus malas acciones le hacen sentir libre.
  - El cierre del programa de ayudas sociales que le facilitaba los medicamentos da pie a comenzar su viaje al nuevo mundo.
  - Encuentra a más enemigos como Thomas Wayne, Murray o los policías/investigadores de los asesinatos.
- Acercamiento a la guarida del enemigo.
  - Arthur descubre que no presenta remordimientos al ejercer la violencia.
  - Su madre le confiesa que Thomas Wayne es su padre.
  - Esta sufre un infarto y es ingresada en el hospital. En ese trance,

	<p>Arthur es interrogado por los investigadores de los asesinatos y acaban burlándose de su enfermedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ En la habitación del hospital, Arthur ve el programa de Murray donde el presentador filtra un vídeo suyo para reírse de él.</li> <li>● Prueba difícil o traumática. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Descubre que su madre también presenta problemas mentales y que es un niño adoptado.</li> <li>○ Lleno de rabia e ira, va al hospital para hacerle una visita a su madre y acaba con la vida de ella.</li> </ul> </li> <li>● Recompensa. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Llamada para ser invitado al programa de Murray Franklin.</li> <li>○ Asesinato del mentor.</li> </ul> </li> <li>● El camino de vuelta. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ De camino al programa y vestido como Joker, revive su experiencia cuando vivía en el mundo del que partió, aunque sin abandonar el nuevo mundo, pues él mismo solicita que su presentación se haga bajo el nombre de Joker.</li> </ul> </li> <li>● Resurrección del héroe. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Arthur confiesa bajo su actual y sombría personalidad que él es el responsable de los asesinatos del metro. Este recrimina al presentador su trato hacia él y acaba con su vida en directo.</li> </ul> </li> <li>● Regreso con el elixir. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tras el asesinato del presentador, es detenido. Su acción ha causado el caos en la ciudad. De camino a comisaría en el coche policial, los ciudadanos lo rescatan. Los manifestantes acaban señalando a Joker como su ídolo.</li> </ul> </li> </ul>
--	---

En conclusión, a diferencia del héroe, el cual consigue su objetivo por el bien común y de forma lícita, el antihéroe lo hace a través de malas acciones y por su beneficio propio.

## 5. Conclusión

En el mundo cinematográfico actual sigue habiendo sitio para el héroe popular, sin embargo el protagonismo le ha sido arrebatado por el héroe moderno: el antihéroe. Asistimos así a una gran cantidad de películas donde se muestran arquetipos anti-heroicos que se van convirtiendo en la regla y la norma dando lugar a estereotipos para el público. Los directores deciden trabajar con obras donde no hay ni un solo acontecimiento fuera de lo realista como es, en el caso de nuestra película, el activismo social, la acusación contra el sistema de recortes, la marginación o el acoso. Gracias a este tipo de conflictos, el público es capaz de conocer realmente al personaje y a empatizar con él como nunca lo haría si se tratara de una persona de carne y hueso pero, ¿por qué? Simplemente porque lo conoce. En el caso del Joker, el hecho de que los recortes en las ayudas sociales le impidan tomar su medicación necesaria para combatir su enfermedad, es un ejemplo más que hace que el público se sienta identificado después de haber atravesado crisis económicas y sociales. Esto les lleva a comprender su actuación después de ser conocedores de que si no se cuidan las bases de la sociedad, estas se sublevarán contra el Estado.

Estos tipos de conflictos internos que vive una persona en el mundo real no se dan a conocer con una perspectiva de enfoque tan profunda, pues incluso, quedan en el anonimato. Es gracias a este personaje que se puede ver aquello que muchos medios ocultan. El cine de Hollywood apuesta por esta figura y consigue que permanezca latente desde los años 60 dejando atrás a su antecesor que se pierde en el ocaso.

Actualmente el mundo está lleno de crueldad y malas intenciones, por lo que es lógico que cada vez más aparezcan personas egoístas dispuestas a actuar contra todos y contra todo con el fin de enderezar su vida y velar por su bien personal. Sin embargo, no toda persona es capaz de actuar en contra de las normas cívicas y morales, y es por eso que quien se envalentona a hacerlo destaca, convirtiéndose en el centro de atención, crítica y odio. Por ello, el antihéroe no es más que el reflejo de aquellas personas que, en nuestro día a día, no queremos a nuestro lado por su comportamiento, pero que en ficción adoramos y no es nada más que por el motivo anteriormente indicado: los conocemos y pasamos horas prestándoles atención y comprendiendo cada uno de sus actos. Tienen problemas y traumas como cada uno de nosotros podría tener y es eso lo que le hace triunfar, pues apenas se diferencian de nosotros, únicamente lo hacen en la forma de

resolver el problema, pero partimos del mismo conflicto. Estos personajes no son buenos ni malos, sino auténticos.

La creciente popularidad de este personaje está más que justificada, pues es el claro reflejo del mundo en decadencia en el que vivimos y de la apuesta por él por parte del espectador, siendo evidente su evolución narrativa respecto a los héroes tradicionales. A día de hoy, surge la paradoja de que lo feo, lo detestable, lo malvado o lo desagradable resulta bello si están estéticamente logrado y acertadamente construido en su profundidad.

## 6. Bibliografía

Álamo Felices, F. (2013) *Introducción a la configuración narratológica de los conceptos literarios de héroe y antihéroe*. Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, 19. Pp.180-193.

Atarama Rojas, T., Castañeda Purizaga, L. y Agapito Mesta, C. (2017). *Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de "intensamente"*. Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación, 36. Pp.1-15.

Battle, D. (2012). *Comedia. Proyecto X*. La Nación. <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/cine/proyecto-x-nid1456568/> Visitado el 15 de febrero de 2021.

Biografía de Todd Phillips. (s.f.) <https://www.sensacine.com.mx/actores/actor-34488/biografia/> Visitado el 10 de febrero de 2021.

Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

Cano-Gómez, A.P (2012). *El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión Hijos de la anarquía*. Revista Palabra Clave 15 (3). Universidad de La Sabana. Colombia. Pp. 432-457.

Caviaro, L. (2011) *'Salidos de cuentas', el antipático y el raro*. Espinof. <https://www.espinof.com/criticas/salidos-de-cuentas-el-antipatico-y-el-raro> Visitado el 15 de febrero de 2021.

Esteban Cubero, D. (2019). *Joker en Cubero, D.: El viaje del héroe en narraciones actuales*. Cursos profesionales para guionistas. <https://cursosdeguion.com> Visitado el 23 de mayo de 2021.

Europa Press (2019). *Andalucía fue en 2018 la comunidad con más manifestaciones, hasta 8.181, el 25% del total nacional*. Europa Press. <https://www.europapress.es/andalucia/noticia-andalucia-fue-2018-comunidad-mas-manifestaciones-8181-25-total-nacional-20191009191928.html> Visitado el 14 de mayo de 2021.

Freud, S. (1920-1922). *La identificación. En Psicología de las masas y análisis del yo. En Obras Completas*, Vol. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Galán Fajardo, E. (2006). *Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva*. ECO-POS, vol. 9, n.1. Pp 58-81.

Galindo Furió, L. (2015). *El atractivo del mal: la figura del villano en la ficción televisiva actual*". Trabajo Final de Grado, Universidad Politécnica de Valencia.

Gil Ruíz, F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.



Gómez Valdez, L.I (2018) *Arquetipo del antihéroe y su representación en el relato cinematográfico en películas de la década del 90 con taquillas superiores a 100 millones de dólares*. Tesis Doctoral. Universidad de Sevilla.

Greimas, A. J. (1987). *Semiótica. Razonamiento razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid, España: Gredos.

Imaginario, A. (s.f.). *Película Joker de Todd Phillips*. Cultura Genial. <https://www.culturagenial.com/es/pelicula-joker-de-todd-phillips/> Visitado el 22 de abril de 2021.

Jiménez Gascón, Z. (2010). *La construcción del villano como personaje cinematográfico*. Trabajo Final de Grado. Universidad de Sevilla.

Matos Contreras, J.A (2020). *Disrupciones del otro. Algunas consideraciones en torno al Joker y Parásitos*. Artículo de Antroposmoderno. Pp. 1-12.

Mckee Robert (1997). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona. Alba Editorial; N° 9 edición.

Borrás, M. (2018). *¿Qué es el cine? IX Congreso internacional de análisis textual*. España: Ediciones de la Universidad de Valladolid.

Muela Rodríguez, J. (2020). *El villano protagonista en la ficción: Killing Eve*. Trabajo Fin de Grado Inédito. Universidad de Sevilla.

Moreno Sánchez, M. y Delgado Díaz, J.M (2017). *El antihéroe en la ficción televisiva contemporánea*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla.

Pérez Rufí, J.P. (2016). *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica*. Razón y Palabra, vol.20, núm 95. Pp. 534-552.

Pérez Rufí J.P. (2009). *Construcción del personaje en cine y televisión* en J.P. Pérez Rufí (Ed.) *Quiasmo: Desmontando al protagonista del cine clásico*. (Pp. 1-18) Universidad de Extremadura.

Portillo, I. (2016). *Amigos de armas: Risa cargada*. Cuatro bastardos. <https://cuatrobastardos.com/2016/08/24/amigos-de-armas-pistola-encontrada-bala-vendida/> Visitado el 11 de febrero de 2021.

Sánchez Alonso, F. (1998). *Teoría del personaje narrativo (Aplicación a El amor en los tiempos del cólera)*. Didáctica, Lengua y Literatura. n°10. Pp.79-105.

Saniz Balderrama, L (2008). *El esquema actancial explicado*. Punto Cero. Universidad Católica Boliviana, vol. 13, N°16. Pp. 91-97.

Soler Díez, A. (2020). *Evolución narrativa del villano cinematográfico e inferencias publicitarias. Caso de estudio: Joker*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid.

Sosa Rubio, C.J. (2014). *Mesocracia y antiheroísmo en las letras castellanas y gallegas: los casos de Mariana de Marco y Leo Caldas*. RLLCGV, XX 2015. Pp. 129-144.

Todd Phillips Biography. (s. f.). <https://www.imdb.com/name/nm0680846/bio> Visitado el 10 de febrero de 2021.

VOGLER, C. (2002): *El viaje del escritor*, España: Ma non troppo.

West Colín, C. (2014). *El triunfo del antihéroe*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Sevilla.