



Humaniora i film, med fokus på kultur & historie

Projekt 1. semester, januar 2023

RUC Hum-bach – 45.3 - V2226694849

Adrian Hismani, Mariam Idris, Mattias Lombardo, Jonas Jalal Shaker Abood, Susan Mohamad og Kenny Jensen

Vejleder: Jens Friis Jensen

Abstract

The topic of the following project, is trying to analyze if sympathy can be made for a presumably antipathic character, through the following problem:

“How can sympathy be created in the audience, for the character Arthur Fleck, in the narrative film Joker (2019), with the preconception of the character Joker, which Arthur Fleck is based upon?”

The character Joker is well known in pop culture for being a chaotic, murderous maniac, which gives the audience the presumption that no sympathy can be made for a vile character like that. There is a twist in the showing of Arthur, since Arthur is portrayed opposite of the character we love to hate. Arthur is nowhere near hateful towards anyone at the beginning of the narrative film, but it's rather the society in which he exists that shapes him into a hateful murderer. EVT and ADT are two theories that will try to explore and explain how the actions of Arthur can be redeemed by the audience, by showing the abuse Arthur endures throughout the film, as an excuse to exact revenge upon those who abused him. Dark Traits will be used to try to understand how the audience can feel an emotional connection to Arthur, by means of showing Arthur through a realistic and grounded lens, where the themes of the movie weigh heavily. Using this approach, the audience can relate furthermore to Arthur and thus root for him throughout the film, even though the audience's EVT is affected by the presumption of the character on which he is based on.

Indholdsfortegnelse

Indledning	5
Problemfelt	5
Motivation.....	5
Problemformulering.....	6
Metode og teori	6
Redegørelse for teori	8
Zillman & Cantor - Affective Disposition Theory.....	8
Burgoon - Expectation Violation Theory.....	9
Paulhus & Williams - Dark Traits.....	11
Jens Kjeldgaard-Christiansen - Strukturen af Antipati	11
Metodeafgrænsning	16
Skurkens historie.....	17
Analyse.....	20
Narrativ filmanalyse	20
Berettermodel.....	22
Anslag.....	22
Præsentation.....	23
Uddybning.....	24
Point of no return	25
Konfliktoptrapning	25
Klimaks	26
Udtoning	26
Karakteranalyse.....	27
Personligfremtoning	28
Replikfremførelse, mimik og gestus.....	29
Kostume, maskering/sminke	30
Realisemeanalyse.....	32
Automatisering og de-automatisering.....	32
De fire analyseniveauer	33
Stil:	34
Narration:.....	35
Tematik:	36
Emotiv holdning:	37

De tre grundfortællinger.....	38
Socialrealisme:	38
Psykologisk realisme:	39
Eksistentiel realisme:	41
Udviklingshistorie.....	42
Teorianalyse.....	44
ADT.....	44
EVT	46
Dark Trait(s).....	50
Strukturen af antipati.....	51
Konklusion.....	55
Projektstyring.....	57
Litteraturliste	58

Indledning

Filmverdenen rummer en masse typer film, der hver især byder på deres forståelse af hverdagen, fremtiden, fortiden og mere. Alt fra drama, til gyser, til komedie og mere endnu, kan give vidt forskellige historier, af vidt forskellige karakterer, som kan belyse publikums forståelse for personer de måske ikke oplever i hverdagen. Dette lys der gives, kan sende tankerne ud, hvor de måske ikke har vovet før, hvilket derfor også kan have en effekt i samfundet, om det er positivt eller negativt kan man aldrig vide sig sikker på, men en effekt vil ofte finde sted. For at film skal være tankevækkende, skal de også byde på noget ekstraordinært, der er banebrydende for filmens historie og dets plot struktur, der har eksisteret gennem årene. Film har gennem historiens gang, været præget af at sætte det ensidige onde, mod det ensidige gode, hvor det gode brilliere ved slutningen af filmen. Hvad der her er tankevækkende, er ideen om at det onde ikke længere præsenteres som værende ondt for at være ond, men at man giver ondskaben en baggrund for sin morale. Når det så er sagt, er det yderligere tankevækkende, når man giver ondskaben eller skurken, den samme udvikling i filmen som heltene i andre film, altså man kan komme yderligere i tvivl, når skurken er hovedrollen.

Problemfelt

Det overordnede problem er, at vi har nye film, som ændrer publikums forforståelse af gamle karakterer, og med en karakters baggrundshistorie og handlinger, kan publikums opfattelse ændres. Kan karaktererne dermed forstås? Kan de frelses fra deres forforståelse? Kan man tilgive dem for deres ugerninger som de begår i andre medier, som har lagt grunden for deres karakterer? Det er det vi gerne vil analysere med *Joker* og hans tilgang til kaos, med fokus på hvordan sympati kan skabes for en formodentlig antipatisk karakter.

Motivation

Vores projekt er baseret på vores interesse og nysgerrighed indenfor film og fiktion. Vi er fascineret af filmens effekt på publikum, samt måden filmen indfanger zeitgeist. Ligesom *Taxi Driver* (1976) var med til at belyse og kritisere det amerikanske samfund, da soldaterne kom hjem fra Vietnam krigen, gjorde *Joker* det samme, ved at kritisere det amerikanske samfunds behandlingen af de socialt udsatte. Derudover er Phoenix's *Joker* meget utraditionel i forhold

til publikums forforståelse af den klassiske version af Joker karakteren, som blev spillet af bl.a. Jack Nicholson i *Batman* (1989) og Heath Ledger, som vandt en Oscar for bedste birolle i *The Dark Knight* (2008). Denne utraditionelle tilgang til karakteren, skabte en interesse i os, da vi gerne vil undersøge hvor karakteren førte hen, med de udfordringer han møder i sin hverdag, lige så vel som udfordringerne Travis Bickle i *Taxi Driver* møder i sin hverdag.

Joker, Malificent og Cruella har siden deres skabelse været kendt som onde karakterer. Karakterer der fungerede som antagonister til protagonisten, men aldrig med mere kontekst, baggrund eller forståelse for hvorfor de handler som de gør. Men grundet en udvikling i samfundet, har der været en tendens til at sætte disse antagonister som protagonister med *Joker* (2019), *Malificent* (2014) og *Cruella* (2021). Det gav vores nu tidligere antagonister, en baggrundshistorie og en forståelse for deres u gerninger, og dermed en mindre fordømmelse af publikum, i forhold til antipati og ender med mere sympati. Hvordan ender publikum med at se en film, hvor en hovedrolle har skurkelige træk, træk der får skabt antipati ud fra deres handlinger? Hvor karaktererne ender med en baggrundshistorie der giver en forståelse for de antipatiske handlinger og ender med at blive en helt (i deres egen historie), eller i disse tilfælde mere en anti-helt? Som Richard A. Hall siger: “ (...) an antihero is, in essence, a traditionally heroic character who, from time to time, engages in “bad” behavior, such as killing criminals rather than bringing them to justice through the system. (...)” (Hall, 2021, s. 35)

Problemformulering

Hvordan skabes sympati hos publikum for karakteren Arthur Fleck i den biografiske narrative film *Joker* (2019), med den forforståelse af skurken Joker, som Arthur Fleck er baseret på?

Metode og teori

I vores projekt har vi taget udgangspunkt i problemformuleringen: Hvordan skabes sympati hos publikum for karakteren Arthur Fleck i den biografiske narrative film *Joker* (2019), med den forforståelse af skurken Joker som Arthur Fleck er baseret på? For at kunne nå frem til, hvordan vi som publikum får sympati for skurkerollen, er projektet bygget op i de taksonomiske niveauer: redegørelse, analyse og konklusion.

I redegørelsen, tager vi brug af Halls gennemgang af skurkens historie, der indebærer alt fra biblen og græske guder, til indianerkrigene og *The Twilight Zone* (1959), hvor den sidstnævnte viderebyggede på ideen om det indefra kommende ondskab. Denne gennemgang af skurkens historie, vil forberede os på skurkens udvikling, som går fra at være en endimensionel ondskab, til at blive en person eller skabning med flere lag og nuancer, der nærmere kan bortforklare deres handlinger. I analysen gør vi brug af analysemetoder og teoretiske metoder, for at kunne besvare vores problemformulering. Den analyserende del af projektet, er analysemetoder fra Tekst & Tegn dimensionen. Vi har delt vores analyse op i tre dele: Den første del er vores narrativ film analyse, som inkluderer; berettermodellen fra bogen *De levende billeders dramaturgi* (2012) af Peter Larsen. Den er med til at udrede filmens spændingsopbygning og hjælper os med at få en forståelse af *Joker* (Larsen, 2012, s. 108), karakteranalyse og udviklingshistorie af hovedkarakteren i *Joker*, Arthur Fleck. Det vil give os en dybere forståelse af Arthurs følelser og handlinger i løbet af filmen, og sammen med berettermodellen og realismeanalysen, giver det et fundament for vores teorianalyse. Del to har vi taget brug af den realismeanalyse af Birger Langkjær i bøgerne *Filmanalyse* (2016) og *Realismen i dansk film* (2012), de bøger definerer realismen, hvor vi har valgt at dykke ned i begreberne socialrealisme, psykologisk realisme og eksistentiel realisme. Disse begreber hjælper os til at definere menneskets livsforhold og miljø, som forbindes med Arthurs problemer i løbet af filmens narrative forløb.

I forhold til sympati, benytter vi to forskellige teorier til at forstå publikums bånd til en karakter. Det leder os ind til del tre af vores teorianalyse, hvor vi har Expectation Violation Theory (EVT) af Bonus & Matthews & Wulf: “The Impact of Moral Expectancy Violations on Audiences’ Parasocial Relationships With Movie Heroes and Villains” og Affective Disposition Theory (ADT), hvor vi vil bruge Black & Yomna & Robson & Barnes: “Who can resist a villain? Morality, Machiavellianism, imaginative resistance and liking for dark fictional characters”. De to teorier supplerer hinanden, da EVT er baseret på moralske forventninger, hvorimod ADT primært fokuserer på publikums emotionelle holdninger til karakterer, på baggrund af deres handlinger. Når man formodentlig har med en skurk at gøre, er der typisk handlinger, som skal give antipati mod karakteren. Her vil vi bruge Kjeldgaard-Christiansen “A Structure of Antipathy: Constructing the Villain in Narrative Film” og Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith og Clasen med “Do dark personalities prefer dark characters? A personality psychological approach to positive engagement with fictional villainy”, som kommer ind på Dark Traits af en karakter. Altså, ved brug af EVT og

ADT vil vi analysere publikums sympati eller moralen for Arthur, og ved brug af antipati og Dark Traits, analysere vi en skurks handlinger, som giver publikum moralsk fordømmelse, her vil vi også konkludere om Arthur Fleck overhovedet er en skurk. I konklusionen vil vi tage vores teori til diskussion, og se om vi kan komme til en konklusion på vores problemformulering.

Redegørelse for teori

Zillman & Cantor - Affective Disposition Theory

Affective Disposition Theory er en teori der blev brugt til at forklare forskelle i humoristiske reaktioner. Publikums humoristiske respons afhænger af: “ (...) on their emotional relationship to the disparaging person and the disparaged target” (Black & Yomna & Robson & Barnes, 2019). Naturligvis, vil man som publikum ikke finde det humerøst hvis en karakter som de bryder sig om, er hovedmålet for en vittighed, men når det er en person man ikke bryder sig om, er man klar til at grine.

Affective Disposition Theory (ADT; Zillman and Cantor, 1976), er efterfølgende blevet udvidet til at handle om publikums nydelse af medier generelt. Når vi som publikum, ser en film er der nogle faktorer der forklarer hvorfor vi mennesker nyder den underholdning vi ser. Dette har primært noget at gøre med de karakterer vi får fremvist, og hvordan disse karakterer fremstilles. I artiklen af Jessica E. Black, Yomna Helmy, Olivia Robson og Jennifer L. Barnes præsenterer de i deres tidsskrift *Poetics Volume 74* (2019); *Who can resist a villain? Morality, Machiavellianism, imaginative resistance and liking for dark fictional characters*, om teorien ‘Affective Disposition Theory’, der beskriver ligeledes.

I artiklen beskriver de menneskers engagement i fiktion via følelser, der primært er af moralsk karakter. Hvornår og hvorfor publikum nyder historier og karakterer, er blevet beskrevet inden for rammerne af teorien om Affective Disposition Theory.

Sympati og morale, spiller primære roller i disse processer og bidrager til at forklare variationen i de følelsesmæssige reaktioner, samt nydelsen af medieunderholdning blandt publikum.

Teorien forklarer, at når publikum kan lide fiktive karakterer, bekymrer de sig om, hvad der sker med dem. Nydelsen øges når karakterer, som publikum kan lide, opnår deres mål. Det samme gælder når en karakter, som publikum ikke kan lide, fejler. Glæden mindskes, når det

omvendte finder sted. Identifikation med protagonisten øger det fiktive og følelsesmæssige engagement, selv når karakteren er moralsk tvetydig eller en direkte skurk.

Artiklen interesserer sig for publikums glæde ved "mørke" fiktive karakterer, hvis handlinger er i strid med moralske normer i den virkelige verden, altså det artiklen kalder for moralsk frigørelse, og det henviser bredt til en proces, hvorigennem individer midlertidigt kan "slukke" for deres morale for at undgå at dømmes sig selv som der bliver skrevet:” Such moral disengagement is necessary as it facilitates engaging with the narrative even when the story includes immorality; otherwise we—the fiction consumer—might judge ourselves for liking these characters” (Black & Yomna & Robson & Barnes, 2019).

Dannelsen af affektive dispositioner er et resultat af, at vi moralsk bedømmer karakterernes motiver og handlinger. Publikum fungerer som " moralske overvågere" og vurderer konstant det, de ser på skærmen. Modsat når vi kan lide en karakter, er vi i stand til at:”identifying with the main characters, as well as associations with liking and enjoyment” (Black & Yomna & Robson & Barnes, 2019). Det vil altså sige, at publikum har en tendens til at identificere sig med karakterer de bryder sig om, og dette er klart med til at skabe sympati og forståelse for selve karakteren.

Vi vil med den teori analysere, publikums forhold til vores hovedkarakter Arthur, og hvad der ligger til grund for det. I og med vi får en baghistorie af hvorfor Arthur er som han er og handler som han gør, kan det så være med til at påvirke publikums emotive holdning, selvom han tager umoralske beslutninger?

Burgoon - Expectation Violation Theory

James Alex Bonus og Nicholas L Matthews er assisterende professorer på Ohio State University the School of Communications. De har sammen, skrevet *The Impact of Moral Expectancy Violations on Audiences Parasocial Relationship With Movie Heroes and Villains* (2019), som er en del af *Communication Research, 2021, Vol.48* (2021), med Tim Wulf, en professor i Communications på LMU i München. Artiklen kommer ind på hvordan mennesker reagere på brud, i forhold til deres moralske forventninger til karakterer og hvordan forholdet ændres.

Der er forskellige teorier, som kan forklare menneskelige reaktioner på adfærd i vores hverdag. En af disse teorier hedder *Expectation Violation Theory* (EVT; Burgoon, 2015).

Denne teori beskriver menneskers moralske forventninger, i forhold til en given person eller karakter i en fiktiv verden. I vores tilfælde har vi valgt at benytte teorien ud fra den fiktive verden i *Joker*, samt Arthur.

Vores syn kan hurtigt ændres, hvis vi har en bestemt moralsk forventning, til en fiktiv karakter. Vi har allerede en ubevidst forventning om at protagonisten, typisk handler på en moralsk og fornuftig måde og omvendt med en antagonist. I vores tilfælde er det en protagonist med en antagonistisk forståelse, som er blevet sat i hovedrollen. Derfor vil vi undersøge publikums forhold til Arthur Fleck, og hvordan forholdet har ændret sig i løbet af filmen.

Der findes to former for EVT brud, en positiv og en negativ:

Den negative EVT, forekommer når publikum har en moralsk forventning, til en given karakter, de skal leve op til. Hvis karakteren træffer nogle valg, som ikke lever op til publikums moralske forventninger, opstår der et negativt brud, da karakteren undergår publikums forventninger. Det forværrer både vores syn og forhold til karakteren. Et eksempel på en karakter der ikke lever op til publikums forventning, er Alonzo Harris (Denzel Washington) i filmen *Training Day* (2001). Vi har en forhøjet moralsk forventning til Harris fordi han er en politimand og vi regner med, at han følger loven. Da karakteren Alonzo Harris viser sig at være en korrump og narcissistisk politimand, skabes der negativ EVT, som forværrer publikums forhold og vi mister sympati for Alonzo Harris.

Den positive EVT opstår når en karakter overkommer vores moralske forventning. Et positivt EVT kan være med til at forstærke publikums sympati og forhold til en protagonist, da vi allerede har en lav moralsk forventning af en bestemt karakter. Et godt eksempel på en protagonist, som bryder vores EVT, er Tony Soprano fra serien *Sopranos* (1999-2007). Publikums moralske forventning, kunne ikke være lavere for en kriminel gangster eller morderisk psykopat, men fordi Tony Soprano gør hvad han kan for at tage sig af sin familie og nogle af sine tætteste venner, har publikum en større tendens til at overse hans mørke træk. Tony Soprano begår altså handlinger som er positive for sin familie, men negative for sine fjender.

Vi har derfor set på *Joker*, ud fra denne teori, for at undersøge hvilke karakterer der bryder eller overgår vores moralske forventninger. Derfor har vi fokuseret på de tre mest fremtrædende karakterer i filmen, nemlig vores hovedperson Arthur Fleck, Penny Fleck og Murray Franklin, hvilket vi vil komme nærmere ind på i vores analyse.

Paulhus & Williams - Dark Traits

I videre byggelsen på affektiv disponering (affective disposition theory), har man kigget på personlighedspsykologi, da det har en betydning for nydelse, identifikation og moralsk frigørelse, for det publikum som ser den bestemte skurk. Disse følelser har man kaldt for: Dark Traits eller mørke personlighedstræk (Paulhus & Williams, 2002). De tre stærkeste personlighedstræk som en skurk kan besidde er; narcissisme, machiavellianisme og psykopati (Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith, Claesen, 2021, S. 5);

- Narcissisme; beskriver en storslået og berettiget forhold, hvor man føler sig hævet over andre og higer efter validering.
- Machiavellianisme; beskriver et manipulerende forhold præget af dobbelthed, kynisme og egoistisk ambition.
- Psykopati; beskriver lav selvkontrol og et følelsesløst forhold rettet mod øjeblikkelig tilfredsstillelse.

Det siges at individer som besidder nogle af disse personlighedstræk, vil have nemmere ved at kunne opleve nydelse, identifikation eller moralsk frigørelse til skurke-karakteren. Studiet nævner derudover selvom visse individer har en mørkere personlighed, betyder det ikke at alle føler identifikation med karakteren, da studiet ikke har taget en karakter betragtning i mente (Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith, Claesen, 2021, S. 5)

Jens Kjeldgaard-Christiansen - Strukturen af Antipati

Mainstreamfilm og indie film er fyldt med skurke i en eller anden grad, men især antipatiske skurke som Anton Chigurh (*No Country for Old Men*, 2007), Jafar (*Aladdin*, 1992) og Voldemort (*Harry Potter*, 2001-2011) der provokerer publikums moralske fordømmelse. Hvorfor kan karakterer af denne kalibre fremprovokere denne form for følelse? Kognitiv film teori har endnu ikke et klart svar på det, men Carl Platinga har noteret i *Moving Viewers* (2009): "Much more attention is generally paid to empathy and sympathy than to antipathy". Med det i mente, kan man forstå en helt, og man er helt afklaret med hvad en helt er, men der mangler en tilsvarende beretning om en skurk eller "skurken". Til gengæld finder vi kognitiv

film teori med moralpsykologi som har fokuseret meget mere på det vi finder umoralsk, end det vi finder moralsk prisværdigt.

Der kommer her 3 begreber om skurke, altså strukturen af antipati af Jens Kjeldgaard-Christiansen (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 2):

Skurke har til hensigt at ønske dårlige udfald (intentionality / intentionalitet)

Fremkalde eller bevirke dårlige resultater (consequential action / konsekvenshandling)

Opnå disse resultater (causal responsibility / årsagsansvar)

Fiktionens skurke er delvist defineret af deres opfattelse af umoral, der bliver henvist til den gren af psykologien, der studerer det vi opfatter som umoralsk, og se nærmere på hvordan skurke udnytter de grundlæggende kategorier og tilbøjeligheder ved den menneskelige moralske fantasi (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 3).

Vi dømmes typisk lovovertrædere meget hårdere, når de gerne vil begå deres handlinger, frem for hvis det f.eks. sker ved en fejltagelse eller uheld. Vi dømmes også meget hårdt når det kommer til dårlige eller onde handlinger, der har dårlige konsekvenser (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 4), altså jo mere direkte, øjeblikkeligt og personligt karakteren er i at frembringe lidelse, jo hårdere er vores dømmekraft.

Når en forbrydelse er kropslig eller personlig, som det kan være ved voldtægt, er der som regel ikke nogen måde at undskylde hvad gerningsmanden gjorde, medmindre der så er en psykisk lidelse, dysfunktionel barndom eller andet lign. der fjerner årsagsansvar til den eller de omstændigheder.

Vores moralske vurdering og dømmekraft af fiktive karakterer, er fastsat af de samme betingelser som vores moralske vurderinger af virkelige mennesker. Når det er sagt, så er fiktion trods alt med til at revidere og forfine vores moralske "lager" og kalibrere vores moralske følelser (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 6).

Film, serier eller bøger kan meget hurtigt opnå en "menes-ikke-at-være-virkelig" status, det giver samtidig en muligheden for en distanceret måde at involvere sig, hvor publikum kan minimere eller overse umoralen hos visse karakterer eller handlinger. Nogle teoretikere ser dette som en delvis forklaring på, hvorfor vi har tendens til at nyde moralsk tvetydighed hos nogle hovedpersoner eller antihelte (endda skurke), på trods af deres moralske mangler (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 7).

Intentionalitet:

At udføre en bevidst handling kræver tilstedeværelse af fem egenskaber (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 8):

1. Et ønske om et udfald
2. Overbevisning om en handling, der fører til et udfald
3. En intention om at udføre handlingen
4. Egenskaben til at udføre handlingen
5. Bevidstheden om at opfylde intentionen, mens handlingen udføres

En narrativ film kan opbygge antipati mod en central karakter ved at fokusere karakterens skyldige intentionalitet.

Ser vi på Jafar fra *Aladdin* (1992), udtænker han sin onde plan, altså en hensigt og bliver derved skyldig i sin intentionalitet. Da planen bliver en realitet og en succes, kommer hans onde latter tydeligt til udtryk, altså han ønskede resultatet. Endelig erklærer Jafar årsagen til sin plan, i en kronologisk rækkefølge og det viser fremsyn fra Jafars side. Alt dette er med til at maksimere publikums placering af Jafar som umoralsk og den tydelige skurk i filmen. Publikum er sikre, der er ingen misforståelse eller et vildledt trosystem, som kan forklare Jafar, han er ond fordi han er ond.

Disney har en tendens til typisk at have skurke som Jafar, en skurk med en fremadskuende plan eller handling, da det også er nemmest for børn at følge med i, så der ikke er de store ”twist and turns”, som kan forvirre mere end det gavner, og det gør at børn ved hvem de skal holde med og hvem der er ond. En måde at gøre det på er at vise stærke signaler til skurkens intentionalitet (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 13). Et helt andet sted har vi *No Country for Old Men* (2007), som leger med en antisocial karakter ved navn Anton Chigurh og som skurk, måske er lidt mere diskret. Han er en ond karakter, en lejemorder, men alligevel er han også en spændende principfast skurk.

Skyldig intentionalitet er en nødvendighed for en skurk. Hvis man ser på en skurk eller rettere antagonist som Godzilla eller Frankensteins monster; vi er imod Godzillas ødelæggelse og handlekraft, men tilskriver ikke skylden til Godzilla, modsat med Jafar, hvor vi også er imod hans handlinger og ødelæggende natur, tilskriver vi ham skylden. Hverken Godzilla eller Frankensteins monster er drevet af skyldig intentionalitet der er ingen ond latter, der viser den

skyldige intentionalitet fra Godzilla eller Frankenstein. Altså, er der en forskel mellem en umoralsk skurkekarakter på den ene side (Jafar) og en antagonist som en karakter, der modsiger sig en hovedpersons handlekraft på den anden side (Godzilla) (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 12).

Konsekvenshandling:

Begrebet antipatisk konsekvenshandling vedrører ikke spørgsmålet om hvorvidt der overhovedet er sket noget dårligt, eller om det dårlige udfald kan knyttes til en ansvarlig karakter. Disse vurderinger forudsætter typisk moralsk dømmekraft uden at bestemme alvoren (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 14). Altså, diskussionen handler om, hvordan foranstaltningen og betydningen af de negative konsekvenser af en umoralske handling, relaterer sig til vores moralske vurdering af disse handlinger og af den karakter der udfører den. Karakterdrevne film med sympatiske karakterer, går efter at få os til at bekymre os om karaktererne, typisk en relaterbar protagonist. Det der så er, med en narrativ film, er at man kan dæmpe (klippe scener ud bevidst), for at tilbageholde fordømmelse over for en karakter.

Benign villains eller godartede skurke, er skurke der besidder skyldig intentionalitet, men mangler kompetencen. Det bedste eksempel findes i tegneserien *Looney Tunes*. Ligesom Godzilla spiller Elmer Fudd en antagonist, men ikke en klar skurkerolle. Fudd mangler evnen til at tilfredsstille eller gøre sin intentionalitet, han vil aldrig være i stand til at fange Bugs Bunny, han er for inkompetent. Det samme gælder Grimm E. Ulv mod Hjulben.

”Rules of engagement” (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 17) sætter to klare regler:

1. Hjulben kan ikke skade Grimm E. Ulv undtagen ved at sige ”Bip! Bip!”.
2. Ingen udefrakommende magt kan skade Grimm E. Ulv – kun hans egen uduelighed eller svigt fra hans ACME-produkter.

Altså, et kendetegn fra en skurk er en karakter der er i stand til en handling der skader andre, en skurk der ikke er i stand til det, bliver noget anderledes eller komisk.

Årsagssansvar:

Alfred Hitchcock sagde i et interview, at den klassiske Hollywood-skurk er den der ”sparker hunden” (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 19). Vi føler ikke med en skurk, der fuldfører en

forbrydelse uden tvang, hjernevasket eller på anden måde underlagt en form for magt. Ved at etablere en karakter som årsagsansvarlig for en ondsindet handling, kan en narrativ film vække eller øge publikums moralske fordømmelse mod den karakter. Der er to forskellige måder at foreslå, at en karakter er årsagsansvarlig for en ondsindet handling (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 19):

1. Årsagsansvarlig for en lovovertrædelse som karakteren direkte og fysisk har gjort
2. Karakteren udgør det abstrakte årsagsansvar for en lovovertrædelse, hvis skurken ikke er underlagt heteronomi, da det ville forklare karakterens handling, og ville virke som en undskyldning.

Film har således den magt at kunne konstruere eller manipulere en skurk, i forhold til det omfang publikum anser en gerningsmand ansvarlig (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 21). Lad os tage eksemplet med – den nok mest kendte skurk nogensinde – Darth Vader, ordbogsbegrebet af ondskab i de originale *Star Wars* film fra (1977-1983), lige indtil vi fik Darth Vaders baggrundshistorie som en såkaldt ”tragisk” skurk. Altså, med baggrundsoplysninger kan vi lindre vores dømmende opfattelse af en skurk.

Det kan dog ske, at nogle skurke ikke kan komme tilbage for en ugerning, uanset hvor stærk og sympatisk baggrundshistorie karakteren har (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 26). I filmen *I Spit on Your Grave* (1978), bliver Jennifer voldtaget af de tre skurke Johnny, Stanley og Andy. Vi skal have dem til at forblive skurke, ellers vil Jennifers hævn tog ikke give meget mening og glæde for publikum, når de ser Jennifers blodige hævn også endda med ren samvittighed.

Opsummering:

En alliance mellem kognitiv filmteori og moralsk psykologi kan belyse, hvordan narrativ film konstruere en skurk eller skurken. Det skaber en ramme som analyserer skurken i skyldig intentionalitet, konsekvenshandling og årsagsansvar, samt aspekt af moralsk handlekraft som pålideligt nødvendiggør moralsk dømmekraft.

Metodeafgrænsning

Det overordnede tema i vores projekt er skurke i hovedrollen. Her satte vi os for at finde ud af, hvorfor man ville gå ind til en film, velvidende om, at hovedpersonen man ville holde med, var en skurk. Vi var alle klar over, at det mest interessante, var film hvor skurken havde mentale udfordringer, og psykologien spillede en rolle, samt kapitalisme og maskulinitet. Vi valgte derfor at tage udgangspunkt i det land hvor kapitalismen spiller en væsentlig rolle i hverdagslivet, nemlig USA. Vi begyndte derfor at analysere filmene; *Joker* (2019) og *Fight Club* (1999), og gik med en analyse ud fra "Emotion and the Structure of Narrative Film: Film As An Emotion Machine" af Ed S. Tan fra 1996, men grundet det engelske sprogs akademiske niveau, måtte vi afvige fra materialet. Vi afgrænsede os herefter fra *Fight Club*, og satte kun fokus på *Joker*, både på grund af mangel på tid, men også grundet en dybere og dybdegående analyse, af blot én film, og her valgte vi *Joker*. Vi valgte *Joker*, mest at alt, på baggrund af en forforståelse for selve karakteren Joker, altså Batmans nemesis, men også fordi Jokers mentale helbred i filmen *Joker* bød på mange flere lag. Lige så meget som Joker karakteren motiverede os, lige så meget endte vi med at afgrænse os fra Joker karakteren og hans historie gennem tegneserier, serier og andre film. Det betød at vi havde meget fokus på psykologi, grundet filmens psykologiske tema. Ved vores første problemstillingsseminar valgte vi at afvige os fra kapitalisme og maskulinitet. Det gjorde vi, da kapitalismens rolle lægger op til mange mulige diskussioner og forståelser, lige så vel som maskulinitetens rolle gør, og vi derfor ikke ville kunne gå dybt nok i de emner, grundet den stramme tidsramme. Derudover havde vi taget Hollywood og filmskabelsen i betragtning, men vi endte med at fravælge emner såsom censur, offentlige forums og filmanmeldelser, men har beholdt fokusset på teorier der indebærer publikummets forståelse og morale. Efter vores midtvejsseminar, blev vi overbevist om, at vi ville afgrænse os fra psykologien, grundet vi ikke har en uddannelse som psykologer og derfor ville møde modstand i at konkluderer mentale sygdomme.

Vi havde derfor indsnævret os til *Joker* og hvordan publikum kan få sympati for en skurk, samtidig med at analyserer hvordan en skurk får skabt fordømmelse af publikum. Det ville have været et oplagt valg at tage Torben Grodals "Filmoplevelse: indføring i audiovisuel teori og analyse" (2019) med som en grund til sympatien, men vi holdt fast og satte fokus på vores andet teori omkring ADT (Affektiv Disposition Theory) og EVT (Expectation Violation Theory), som vi mente kunne give os nok svar til sympatien.

Skurkens historie

Siden starten af menneskenes tid, har ondskab eksisteret. Biblen agerede dengang folks levevej og livsstil, hvor kendskabet mellem godt og ondt, blev vist via djæveln, som var eksemplet på ren ondskab. Hvorvidt det var djæveln i slangeform der fristede Eva, vides ikke med komplet sikkerhed, men ondskab har været der fra start. Djæveln kendes som fristeren, den der vildleder de troende, for sin egen nydelse af kaos, som skader guds kreationer. Djæveln var den der lavede en aftale med gud, for at eksemplificerer hvordan et menneske som Job der straffes hårdt, og oplever konstant modgang, kan ende med at opsiges sin tro til gud. Djæveln var derudover den selvsamme, der fandt vej ind i Judas' hjerte, i sin forræderiske handling mod frelseren Jesus. En handling der har haft genklang siden den blev begået. Lige så vel som biblen viste vejen for hvordan man kunne være et godt menneske, gjorde de græske mytologier og tekster det samme. Begge tekster, de græske myter og historier blev alle fulgt nøje, da man ikke havde historiske begivenheder at forstå ondskab ud fra, baseret på tiden for menneskenes eksistens. Dog begyndte grænsen mellem det gode og det onde, at blive mindre synlig som historierne udfoldede sig. Zeus' morale kunne der stilles spørgsmål ved, da hans straf for Prometheus' tyvskab af ilden, som Prometheus videregav til mennesket, kunne anses for værende en for hård straf. Prometheus og hans bror Epimetheus, var titaner der repræsenterede menneskene. Prometheus' egen skæbne, bestod af at være lænket fast til en sten og få sin udødelige lever spist igen og igen af en ørn. Dette hændte indtil han flere år efter blev befriet af de græske guder igen. Dog var Prometheus ikke den eneste der blev straffet. For Zeus fik Epimetheus til at kreere Pandora, der var en skønhed for øjet. På trods af Prometheus' advarsel til Epimetheus, om ikke at acceptere gaver fra Zeus, tog Epimetheus imod Pandora som værende gave og kone fra Zeus. Pandora fik dog yderligere en æske, der i al hemmelighed gemte på al ondskab og som hun fik at vide hun ikke måtte åbne. Da Pandoras nysgerrighed tog overhånd, åbnede Pandora denne æske og spredte al ondskab blandt menneskene, på trods af hun ingen intentioner havde om at skade nogen. Zeus gjorde derfor denne fordeling af godt og ondt mindre tydelig, da uskyldige blev involveret i sin søgen på retfærdighed.

Lige så vel som grænsen mellem godt og ondt blev mindre synlig hos de græske guder, fandt det selvsamme sted hos menneskene i den virkelige verden. I 1866-1890 blev der kæmpet blandt indianerne og den amerikanske hær, da indianerne blev set som en trussel i

landet. Denne periode hvor der blev kæmpet og masseslagt indianske stammer, blev senere kendt som indianerkrigene. Den amerikanske hær blev ledt af løjtnant George Armstrong Custer, mens indianerne blev ledt af høvdingen Sitting Bull (Hall, 2021, s.10). George blev som årene gik dømt for massemorder og masseracist, i stedet for værende helt, da han kæmpede for hvad der blev set som en trussel i hans levetid. Geronimo blev mere frygtet end Sitting Bull under disse krige, da han agerede nådesløs i resistansen mod den amerikanske hær. Dog dræbte Geronimo også soldater fra den mexicanske hær og endda civile, men disse drab blev dog tilgivet, da man fik forståelse for handlingerne (Hall, 2021, s.37).

Disse handlinger der blev begået af de græske guder og høvdingen Geronimo, var alle af deres helt egen frie vilje. Hvad der kunne beskrive disse figurer som værende skurke, er at de enten skaber deres egen morale, eller løsriver sig fra al morale der findes i deres samfund og lign., uden skænken for hvilke følelser de er i stand til at såre (Hall, 2021, s.11-12).

Fra 1940 og frem, blev de amerikanske skurke set som diktatorer, racister, terrorister og verdensrobrer (Hall, 2021, s.15). Amerika begyndte yderligere at frygte det indefrakommende ondskab der kunne gemme sig i deres samfund, såsom Joker og det udefrakommende onde såsom Red Skull. Længe inden Al Qaeda, blev man præsenteret for SPECTRE fra James Bond og COBRA fra J.I. Joe, hvor disse fiktive trusler var inspireret af virkelige skurke såsom nazisterne og kommunisterne. Der begyndte dog en drejning i den fiktive verden, hvor man begyndte at afvige fra den ydre ondskab, til den indre ondskab i samfundet.

Disse trusler der kunne skabes inde fra ens eget samfund, blev en velkendt metode at kritisere samfundet på, hvilket serien *The Twilight Zone* drog stor nytte af. *The Twilight Zone* holdt nemlig et spejl op til det amerikanske samfund, med daværende problemer der blev mødt i hverdagen, fra seriens visningsperiode 1959-1964. Et af disse eksempler, er i episoden "The monsters are due on Maple street", hvor borgerne i et helt alment forstadsområde oplever strømsvigt, for herefter at en af de små børn fortæller hvordan rumvæsener i hans tegneserie gjorde det samme inden de invaderer. Forældrene og de andre voksne i området griner alle først af barnets fortælling, men som episoden udfolder sig, ender de alle med at være bindegale og tro en af borgerne er et rumvæsen. Episoden konkluderer med at vise nogle rumvæsener rent faktisk forsagede strømsvigtet, men de mener ikke at en invasion er nødvendig, grundet borgerne allerede var ved at dræbe hinanden, bare efter at

have oplevet strømsvigt i en kort periode. Tænk hvad almene borgere i et forstadsområde kunne ty til af midler bare på en fortælling fra et barn og hvad en person der er mentalt forstyrret, kunne gøre i et samfund, uden den rette hjælp i form af medicin og samtaler hos en socialhjælper?

Analyse

Vores analyse vil bestå af en narrativ filmanalyse af filmen *Joker* (2019). Her vil vi analysere filmens handling, som forhåbentlig vil give os en forståelse for, hvorfor man finder plottets udvikling interessant. Dernæst vil vi lave en karakter analyse, realisme analyse og teori analyse. Disse forskellige analyser, vil formentligt kunne give os et indblik i filmens struktur og hvorvidt filmen opfylder de generelle krav inden for bl.a. realisme, eller hvor kompatibel vores filmteori er med karakteren, Arthur Fleck. Vi har dog også teorier der indebærer publikum og deres respons til filmen, både på deres forventninger til karakterernes udfoldelser, men også reaktionen på disse udfoldelser. Vi vil derfor, baseret på disse teorier, prøve at forstå publikummets reaktioner, men også prøve at forstå hvilken type film *Joker* er instrueret som, og hvorfor.

Narrativ filmanalyse

Todd Phillips har produceret, skrevet og instrueret filmen *Joker*, som udkom i 2019, med Joaquin Phoenix i hovedrollen som Arthur Fleck senere i filmen introduceres som Joker. Vi følger den midaldrende Arthur, i sine bestræbelser på at overkomme hverdagens spektakler og udfordringer, men hans upassende og ukontrolleret psykiske lidelse, som kun bliver værre, fører til hån og vold. På trods af at Arthur er et levende bevis på en person, som lever i bunden af samfundet og bliver set ned på gang på gang, så ønsker han trods alt, at gøre folk glade og få dem til at smile. Men det er en hård verden Arthur lever i, og den kan føles ekstra hård og uretfærdig for folk, som er anderledes og social udsat som Arthur. Hans daglige ydmygelser og sundhedssystemets svigt af underklassen, spiller en kæmpe rolle i forhold til Arthur's adfærdsændring, og hans vej mod vold og vanvid.

Arthurs liv kan umiddelbart karakteriseres som en udviklingshistorie (Christensen og Christiansen, 2016 s. 69), grundet plottet er centreret omkring karakteren Arthur og sin personlige rejse, hvor plottet rammer de klassiske troper med en kærlighedshistorie, familierelationer og venner og slutter i en helt anden tilstand.

Todd Phillips har valgt at *Joker* bliver fortalt, ud fra Arthurs perspektiv. Det betyder også, at vi ser scener fra hans øjne, og karakterer der ikke nødvendigvis er der i virkeligheden, viser sig altså for den mentalt forstyrret Arthur Fleck. Det er primært situationen med Sophie Dumond karakteren, spillet af Zazie Beetz, som er Arthurs 'love interest' i filmen. Vi har

altså her at gøre med den upålidelige fortæller (Kjældgaard, 2013, s. 66). På trods af at vi ser det fra Arthurs perspektiv, bliver vi dog vist få scener som ikke giver Arthurs vinkel, men viser stadig hans indflydelse på samfundet. Det går i strid med virkeligheden, og derfor kan man så diskutere, om vi har at gøre med Arthurs "sandhed", altså hans indre synsvinkel. Den upålidelige fortæller på skrift, kan bl.a. betyde, at en karakter siger noget på ét tidspunkt og noget andet på et andet tidspunkt (Kjældgaard, 2013, s. 66). I tilfældet med *Joker*, bliver vi vist en scene på et tidspunkt som viser Arthurs "sandhed", og senere en anden scene som viser den reelle sandhed. I filmen er Sophie karakteren til stede med Arthur, hvorefter vi finder ud af, at hun slet ikke var til stede, og hele deres forhold altså foregik i Arthurs hoved (01:15:20-01:15:28). Dette er et af de mest tydelige eksempler på, at fortællerens troværdighed bliver komprimeret og derfor er filmens fortæller upålidelig, altså publikums tillid bliver sat på prøve, da der kan blive sat spørgsmålstejn vedrørende Arthurs verdenssyn, som filmen følger.

Vi bruger berettermodellen til at analysere filmens fortælling, og hvordan filmen fortæller sin historie om skabelsen af *Joker* (Larsen, 2012, s. 108). Denne model skal være et startpunkt i vores filmanalyse, til at udrede og forstå plottet og hvornår i plottet det er relevant at opbygge spænding (Larsen, 2012, s. 108). Det har vi valgt at gøre fordi, det formodes at 90 procent af fiktionshistorier på film og tv følger berettermodellen (Larsen, 2012, s. 109).

Berettermodellen er en analysemodel, der har fokus på spændingsopbygningen i en historie, samt filmens fortællingsopbygning.

Dernæst har vi brugt en karakteranalyse til at beskrive Arthurs indre og ydre faktorer, som er essentiel for at kunne forstå måden publikum ser Arthur på. De faktorer kan opsummeres med filmens udviklingshistorie af Arthur, som vi giver en bredere forståelse for. Vi har også taget Birger Langkjærs realismeanalyse af film, da *Joker* udspiller sig i et konfliktfelt der både er psykologisk, men også er social struktureret med et socialt kritisk perspektiv (Langkjær, 2012, s. 76)

Berettermodel (se bilag)

Berettermodellens forhåbentlige formål, er at vejlede os i, hvorfor publikums interesse er fanget af plottet og filmens struktur, samt hvilke filmiske virkemidler der spiller ind og hvilken effekt de har på spændingskurven i berettermodellen.

Hensigten ved brug af berettermodellen er, at den skal give os et indblik i, hvad der skaber og vedligeholder vores interesse og fascination, ved plottet, karaktererne og produktionen (Larsen, 2012, s. 108). Det skal forstås som at berettermodellen informerer om hvordan f.eks. en specifik genstand kan øge spændingskurven, da mulige udfald kan finde sted ved hjælp af den genstand. Eller hvordan underliggende musik kan forberede publikum på en kommende fase eller fase skift. Det kunne være musikken i klimaks eller drastiske handlinger, der fører til udtoningen. Vi benytter ikke modellen til at gå helt i dybden med plottet, men blot for at analysere plottets overordnet handling og karakterer, og vi bruger derefter realismeanalysen, til at gå dybere.

Modellen består af syv afsnits; (Larsen, 2012 s. 108)

- Anslag
- Præsentation
- Uddybning
- Point of no return
- Konfliktoptrapning
- Klimaks
- Udtoning

Logikken i berettermodellen er at første afsnit, altså anslag, skal videregive materiale og information til de kommende afsnit.

Anslag (0:00:00-0:03:30)

Anslaget slår historiens hovedtema fast, og som videre hen fremviser de bærende værdier og de bærende ideer, som historien kommer ind på. Typisk kan anslaget indeholde en åbningsscene som kan slå historiens tema an (Larsen, 2012 s. 110). Filmen *Joker* starter ud med at vi ser vores hovedkarakter Arthur påføre sin klovnesminke, idet Arthur arbejder i et klovne-agentfirma, imens der i baggrunden kan høres en radioudsendelse der informerer om at der ligger affald overalt i byen. Dette svækker byens indkomst og sætter Gotham i undtagelsestilstand for første gang i 10 år, hvilket giver en stærk forståelse for os som

publikum, at Arthur ikke er i et miljø der bidrager til hans sanitet. Arthur sidder foran spejlet og tvinger sig selv til at smile, ved at sprede sine læber ud kraftigt, hvor der samtidig triller en tåre ned ad hans kind. Scenen opbygger spændingen til næste klip, grundet vi som publikum venter på at se hvilket hærdet miljø Arthur skal til at begive sig ud i. Her får vi vores første visuelle billede af Gotham, der er præget af meget mørke og grå farver. Der bliver fokuseret tilbage på Arthur, som er ved at udføre sit job som reklameklovn, der samtidig bærer de eneste lysere farver på gaden. Nogle unge drenge tager Arthurs skilt og løber væk. Dette kan anses som stigningen af kurven der fører til anslaget, grundet en jagtscene bliver igangsat med Arthur i hælene på drengene. Spændingen bliver bygget mere op, når Arthur løber ind i en gyde hvor han bliver overfaldet af de unge drenge. Her bliver vi introduceret til den barske del af hvad filmen vil bringe, som er toppen af kurven i anslagets del, derfor er anslaget todelt (Larsen 2012, s. 111), når vi ser Arthurs kamp i at passe ind i hverdagen kontra samfundets behandling af underklassen. Mens overfaldet finder sted, spilles der en stemningsfyldt violin, der besidder en trist klang som også går igen senere hen i filmen, hvor den udvikler sig og fremstår som filmens hovedtema. Videre hen kommer Joker logoet frem, som fylder hele skærmen. Næste klip er Arthur ved en socialhjælper, som er nedtoningen af spændingen af anslaget.

Præsentation (00:03:30-00:16:48)

I præsentationen bliver der vist nødvendige og tilstrækkelig nok information, som får publikummet længere ind i historien og holder ved deres interesse. Spor bliver også lagt ud, der baner vejen for en videreudvikling i historien, men det bliver fremvist på en måde hvor spændingen stiger og hvor usikkerhed finder sted, fordi man ikke ved hvor historien fører hen. Derudover giver præsentationen os et tættere billede af vores karakter, hans dagligdag, og de mennesker og det miljø som han er omringet af (Larsen, 2012 s. 113).

Vi kommer tættere ind på Arthur, til sit møde med sin socialhjælper. Socialhjælperen har bedt Arthur om at have sin dagbog med, hvor vi i hans dagbog får et tættere indblik i hans mentale helbred og syn på hvor seriøs Arthur er med sit eget liv, når vi ser dagbogen er fyldt med jokes og dystre tanker. Efter Arthurs besøg hos socialhjælperen, ser vi hvordan hans typiske dagligdag ser ud. Scenen hvor han er på vej hjem, bliver vist i lange træk, der viser at hans hverdage kan være lange og hårde. Vi bliver præsenteret for hans mor Penny, som han bor sammen med, i et nedslidt lejlighedskompleks. Penny har det også svært mentalt og socialt,

lige såvel som Arthur. Det og hendes alder sat i perspektiv, gør at Arthur er den der tager ansvar for hjemmet, Penny og sig selv. Under præsentationen møder vi også Arthurs idol, som er en komiker og talkshow vært ved navn Murray. Under udsendelsen ser vi Arthur dagdrømme sig selv ind i showet, uden nogle effekter til at indikerer en ændring i virkeligheden. Denne instruering kan medvirke til at give os som publikum samme problemer som Arthur med hvad der er virkeligt og fiktivt, hvilket bidrager til realismens virkning, da vi får sympati for Arthurs vrangforestillinger. Scenen giver os et videre hint af at Arthur danner sin egen verden som han drømmer sig væk i. Derudover bliver vi præsenteret for Randall og Gary, som er Arthurs kollegaer. Under en scene hvor Randall og Arthur taler om den episode hvor han blev overfaldet, giver Randall Arthur en håndpistol. Håndpistolen Randall giver til Arthur, gør at deres bånd styrkes fordi Randall prøver at tage sig af Arthur og hjælpe, samt leverer en følelsesladet sætning: "You know you're my boy" (0:16:10-0:16:13). Spændingen øges dog også, når Arthur får sig den håndpistol, fordi Arthur selv siger til Randall: "Randall, I'm not supposed to have a gun" (0:16:00-0:16:05) som en indikation at Arthur godt ved håndpistolen er i de forkerte hænder og os som publikum, venter spændt på hvad håndpistolen kan føre til af scener. Dette er med til at skabe en form for fascination der medvirker til, at publikum vil se videre.

Uddybning (00:16:48-00:28:06)

Relationerne mellem hovedkaraktererne bliver nærmere udfoldet. Arthurs handle- og udviklingsmuligheder bliver tegnet mere op. I uddybningen skærpes konflikterne mere og de forskellige relationer udfoldes, samt skabes der også en identifikation med hovedkarakteren, som bidrager til spændingen hos publikum og holder ved denne spænding, indtil midtpunktet for point of no return (Larsen, 2012 s. 115). Starten på uddybningen er på Hoyts kontor, Arthurs chef. Arthur bliver anklaget for at have taget skiltet, og kameraet zoomer ind på Arthur som smiler ubehageligt og lyden af Chefens stemme nedtones og musikken forstærkes. Relationen mellem Arthur og Hoyt er ikke en relation der bygger på gensidig respekt, hvilket kan ses på Hoyts mistillid til Arthurs overfald. Filmen klipper direkte hen til Arthur der står og prøver at komme ud med sin vrede. Relationen til Randall udfolder sig indirekte, når Arthur i sit eget hjem, kommer til at affyre håndpistolen mens han forestiller sig et flirtende scenarie med sig selv med håndpistolen i hånden. Senere bliver håndpistolen også benyttet uansvarligt, når Arthur har medbragt den på et børnehospital og ved et uheld taber det ladte våben på gulvet. Det opleves, når vi ser Arthur i en telefonboks der taler med

Hoyt, hvor Hoyt nævner at Randall har sagt at Arthur har forsøgt at købe en pistol af ham. Her kan publikum identificere sig med Arthur, da man kan forholde sig til at blive snydt eller forrådt, på trods af man prøver at gøre sit bedste. Det ændrer Arthurs livssituation da han bliver fyret, men forværre også forholdet mellem Arthur og Randall.

Point of no return (00:28:06-00:34:40)

Efter at Arthur er blevet fyret, bliver vi taget videre til næste fase af berettermodellen, Point of no return. Den kommer af uddybningen og tager den bagage med derfra, som fører ud i historiens point of no return. I point of no return, sker der også et markant skifte i karakter hos hovedkarakteren, da hovedkarakteren presses ud i en konflikt, der skal løses med det samme med en modstander og hjælper. Point of no return indleder også videre til konfliktoptrapningen (Larsen, 2012 s. 116). I *Joker* opstår Point of no return i metroen, hvor Arthur sidder for sig selv. Vi får hints til at punktet snart finder sted, via lysene som blinker i metroen. Jo mere vi nærmer os point of no return, desto svagere bliver lysene og jo mere blinker de. Vi kommer længere op af kurven og når toppen af punktet, da Arthur skyder de tre Wall Street mænd. Efter Arthur løber væk fra gerningsstedet, finder han et badeværelse hvor han låser sig selv inde i. Arthur begynder at danse til temamusikken, bestående af den triste violin og her kommer vi ned igen af Point of no return kurven og det kommer vi dybere ind på i afsnittet om udviklingshistorien.

Konfliktoptrapning (00:34:41-1:30:55)

Konfliktoptrapningen er opbygningen fra de forrige faser: Anslaget, Præsentation, Uddybning og Point of no return bliver nu for alvor aktiveret (Larsen, 2012 s. 118). Konfliktoptrapningens start finder sted i Arkham Asylum (psykiatrihospital for psykisk ramte mennesker), som Arthur søger information om sin opvækst fra, efter Thomas Wayne fortalte Arthur at hans mor var psykisk syg og indlagt der før, samt adopterede Arthur. Her får Arthur definitivt svar på at sin mor Penny har en psykisk lidelse og at Arthur er adopteret. Samtidigt finder vi også ud af at Arthur har været mishandlet i sin opvækst og spændingen stiger, fordi man er i tvivl om hvad Arthur nu vil gøre med denne information. Konfliktoptrapningen i *Joker* har to stadier (Larsen, 2012, s. 119), som gør Arthur til Joker personaen. Det første studie kommer da Arthur besøger hospitalet, hvor Penny har været indlagt. Her lægger Arthur en pude over Pennys hoved for at kvæle hende. Penny var førhen i historien blevet

præsenteret som Arthurs nærmeste og den som han tog sig af, men nu hvor Arthurs mor er borte, stiger spændingen grundet Arthur nu intet har at miste. Andet stadie kommer senere hen i historien hvor Randall og Gary kommer forbi hans lejlighed og ringer på dørklokken, hvorefter Arthur tager en saks i baglommen som bidrager til spændingen. De har sig en samtale om episoden med Wall Street mændene og hvordan politiet har udspurgt dem, hvor Randall gerne vil planlægge at deres historier stemmer overens. Kameraet bidrager yderligere til spændingen, når den fokuserer på saksen i Arthurs lomme og Arthur der så småt drager den op, men først efter et par nervepirrende sekunder har fundet sted uden brug af saksen. Arthur slår nu Randall ihjel med saksen der har ligget i vente. Efter hele scenen i lejligheden, tager Arthur videre til Murrays show, hvor Arthur er inviteret som gæst og her ser man ham malet i ansigtet som klovn, iført et rødt jakkesæt og er nu Joker. Vi træder nu ind i klimakset.

Klimaks (01:30:55-01:41:27)

I toppen af berettermodellen når vi til klimakset. Her finder den bærende karakter forløsning i spændingsøjeblikket (Larsen, 2012 s. 120). I Joker starter hele klimakset da Arthur træder ind til "Live with Murray Franklin". Arthur tilstår at han har slået de tre Wall Street m ihjel, og nævner at det ikke gør ham noget. Murray kritiserer derudover også Arthur for hans morbide joke (1:36:30-1:36:53), hvilket fører til at Arthur kommer ud med alle sine undertrykte følelser til Murray og publikummet. Han udtrykker at hvis det var ham der lå på jorden, så havde de bare gået over ham. Showet eskalerer med Arthurs kritik af Murray, mens der begynder underliggende musik og Arthur når til sin sidste joke. Musikken bliver højere og hurtigere, hvilket indikerer at vi når toppen af klimakset. Vi har tidligere set scener, hvor Arthur har vist, at han vil dræbe sig selv, med håndpistolen i Murrays show. Arthur tager et ultimativt valg i sandhedens øjeblik (Larsen, 2012, s. 120), hvor Arthur skyder Murray i panden i stedet for og hele rummet går i panik, for at musikken laver et fade out.

Udtoning (01:41:27-01:50:46)

Historien når sin slutning og der lukkes stemningsmæssigt ned, så vi som publikum følelsesmæssigt kan lande efter højspændingen fra forrige fase (Larsen, 2012 s. 121). Gotham City står nu i flammer grundet borgerne gør oprør. Joker har to scener som udtoner historien. Den første udtonede scene; I midten af alt kaosset på gaderne, står Arthur oven på en politibil og beundrer alt det kaos han har skabt. Han bringer et smil frem ved at bruge det blod han har

i munden, der kan ses som værende en reference til starten af filmen, hvor Arthur fremtvang et smil, men nu smiler reelt af egen fri vilje. Den anden udtonede scene; Joker slutter af i sterilt rum, hvor han taler med en socialhjælper. Arthur griner for sig selv, og socialhjælperen spørger Arthur: *"what's so funny?"* og efter lidt mindre dialog svare Arthur: *"you wouldn't get it"* (1:48:37-1:49:10).

Berettermodellens gennemgang, har her hjulpet os til at forstå hvordan vi som publikum bliver betaget af handlingens udfoldelse. Derudover har berettermodellen også lært os hvordan specielle handlinger, kan ændre på et forhold mellem to karakterer, eller hvordan symbolik, kameravinkler, lyd og mere, kan medvirke til at forberede publikum på at noget ekstraordinært skal til at finde sted.

Vi vil dernæst lave en karakteranalyse, der formegentlig vil være med til at skabe en bedre forståelse og indblik i Arthurs personlighed og fremtoning. Derfor vil vi tage udgangspunkt i b.la. hans gestus, mimik, replikfremførelse og ydre fremtoning.

Karakteranalyse

For at kunne forstå Joker karakteren Arthur Fleck bedst, har vi valgt at lave en karakteranalyse af vores hovedkarakteren. Vi vælger hermed blot at fokusere på Arthur, da *Joker* er en karakterfilm, da den har fokus på en udviklingshistorie af vores hovedkarakter (Christensen og Christiansen, 2016 s. 69), hvilket betyder, at de øvrige karakterer, primært kun er med, for at drive plottet og derved Arthurs karakterudvikling fremad mod filmens udtoning.

I vores karakteranalyse, vil vi gå i dybden med, Arthur ydre og indre karaktertræk. Vores karakteranalyse vil bestå af tre hovedpunkter (Larsen 2012, s. 202)

Karakterkomponenter;

- Personlig fremtoning
- Replikfremførelse, gestus, mimik
- Kostume, maskering/sminke

Lyd er også en karakterkomponent, men vi vil holde vores fokus på Arthurs karakterkomponenter og plottet for filmen. Vores primære fokus er samt på realismeanalysen, hvilket ligger til baggrund for fravælgelsen af lydanalyse i filmen. Derudover sætter realisme

sit fokus på plottets udfoldelse og karakterernes udviklinger, både individuelt, men også gennem relationerne til hinanden. Lyd er en vigtig komponent, vi vælger dog at komme ind på den i vores analyse af stil i de fire analyseniveauer i realisme analysen. Dette gør vi, da genren realisme, ikke mener at lyd kan fortælle en personlig udvikling med realisme karakterer (Langkjær 2012, s. 76), men *Joker* vægter dog alligevel lyd som en værdig stemme, der kan fortælle om en udvikling hos Arthur. Det vil sige filmen bryder realismens regler, lige så vel som den gør med de tre grundfortællinger, men dette vil vi komme nærmere ind på senere.

Personlig fremtoning

“I langt de fleste film er mennesket det mest betydningsfulde udtryksmiddel”, skriver Peter Larsen (Larsen, 2012, s. 203). Én af de vigtigste dele ved personlig fremtoning er skuespilleren. Dermed skal man caste den helt rigtige person til rollen, som giver værdier og liv til en karakter i et manuskript (Larsen, 2012, s. 203). Det gælder alt fra ansigtstræk til kropsbygning. Her valgte produktionen bag *Joker* at gå med Joaquin Phoenix. Phoenix skulle inkorporere karakteren Arthur Fleck, som lider af mentale sygdomme, underernæring, og i hele filmen, skulle han implementere sympati hos publikum, i en verden der ikke har særlig meget sympati overhovedet (00:39:39-00:39:49). Det gør Phoenix blandt andet, ved hjælp af sine tidligere erfaringer, hvor vi ser Arthur Fleck, som har psykopatiske tendenser og som psykologi professor Travis Langley siger i en artikel fra The Guardian: “The Joker is clearly a psychopath(...)” (Rose, 2019). Denne tendens har vi set Phoenix komme til udtryk med før, i filmen *Gladiator* (2000), hvor han spillede Commodus, en romersk diktator. Derudover skal Phoenix også spille en social udstødt med karakteren Arthur. Den tidligere erfaring har Phoenix også med den populære film *Her* (2013), hvor han spiller en social akavet karakter, som bliver forelsket i en AI computer. Derfor har Phoenix de kompetencer der skulle bruges til karakteren Arthur Fleck.

Replikfremførelse, mimik og gestus

Det er her skuespilleren udtrykker sig fysisk og emotionelt, og kunsten for alvor udfolder sig, da replikfremførelse, mimik og gestus, er knyttet til karakterens identitet og udvikling (Larsen, 2012, s. 204).

Mht. replikfremførelse kan accent være en vigtig del (Larsen, 2012, s. 204). Gotham er en fiktiv version af New York City, og som produktionsdesigner Mark Friedberg udtaler; “You start talking about being in New York in the early-80s, late-70s, garbage strikes, what New York looked like (...)” (Hayes, 2020) er Gotham baseret på New York City i 1980’erne. Med den information, kan man diskutere hvorvidt Phoenix bevidst eller ubevidst ikke har en “New York accent”, på baggrund af at Gotham er en fiktiv by, er en “New York accent” ikke et krav.

Når det kommer til mimik og gestus, så er det klart de karakterkomponenter der er essentielle for Arthur og Joker karakteren. Jokers grin er det vigtigste og mest væsentlige ved karakteren, og ligesom Darth Vaders berygtede åndedræt, er Jokers berygtede grin lige så notorisk. Filmen *Joker* er ingen undtagelse. Ifølge instruktøren Todd Phillips havde Phoenix også noget at skulle indfri; “He was nervous about the laugh,(...)” (Hayes, 2020). En diskussion kan komme på tale omkring latteren i *Joker*. Dette skyldes at oprindelsen for latteren er anderledes, i forhold til andre fremvisninger af jokeren på det store lærred. I *Joker* kommer grinet fra en mental sygdom, og viser sig som ukontrolleret, altså han kan ikke styre sin latter, og yderligere bliver latteren ikke brugt som en middel til frygt (00:08:18-00:08:25). Publikum får sympati for Arthurs, da det fremprovokerer en negativ reaktion hos andre mennesker, som ender med at gå ud over ham selv. Dette kommer til udtryk flere gange, men hovedsageligt i scenen i bussen hvor han får et barn til at grine, men moderen bliver sur på Arthur (00:07:53-00:08:18), og i togscenen hvor Arthur bliver angrebet af tre overklasse mænd, da hans grin fremprovokerer opmærksomhed over til ham, i stedet for den kvinde, som de tre mænd forulemper (00:28:38-00:29:19).

I forhold til Arthurs gestik, så sætter vi fokus på hans helt specifikke dans. Første gang Arthur bryder ud i dans, er når han står i stuen med en håndpistol (00:21:44-00:22:11). Arthur dræber tre mænd i metroen (00:31:09-00:33:36), og efter hans umiddelbare første reaktion, som er chok, omfavner han og er komfortabel med hvad han har gjort, og hvem han kan blive, med denne slags handlinger. Dansen efter drabet på de tre mænd i metroen, kunne tyde på at han har accepteret sine handlinger og dermed acceptere han også den person han er ved

at udvikle sig til. For Arthur er det en mulighed, for at kunne udfolde sig selv og for publikum, kan man se symbolikken i Arthurs dans, som en trussel mod offentligheden. Man kan diskutere, at denne dans er en form for personlig sejrdsdans, hver gang Arthur slår nogen ihjel. Under de omstændigheder ville man typisk blive ked af det eller chokeret, men Arthur omfavner situationen og begynder at danse, og kommer tættere på sin Joker persona. Dansescenerne er noget vi vil fortolke på i vores kapitel om udviklingshistorie.

Kostume, maskering/sminke

Der er forskellige måder at udtrykke sig selv på. Det kan blandt andet fremvises gennem ens ydre og fysiske præsentation. Ens tøjvalg er altså ens kostume, lige såvel som sminke er masken, hvis man skal sammenligne med en skuespillers brug af samme. Som person har man en tendens til at vurdere andre på deres frisure, valg af hårfarve og måden de klæder sig på. Dette gør mennesker for at signalere hvem de er og hvordan de ønsker at andre skal se dem (Larsen, 2012, s. 206).

Kostume og sminke er det der bliver brugt i film, for at fremhæve fremtoningen som en specifik karakter skal have eller vise. Det bliver også tilkendegivet i *Joker*, hvor Arthurs udvikling kommer markant til udtryk i sit udseende, specielt når han forvandler sig fra Arthur Fleck til Joker, i og med Arthurs nye klovne "maske" kommer til udtryk lige inden filmens klimaks. Dette er også her, han bliver præsenteret som Joker. Det er nu tydeligt, at han har fundet sig til rette i sit nye element, med sin nye klovnesminke og sit nyligt farvede grønne hår, fremfor i starten af filmen, hvor det var en paryk (01:20:59-01:21:26).

Kostumevalget i filmen *Joker* spiller en stor rolle, da hans kostumevalg reflekterer hans fysiske fremtoning. Filmen starter ud med hans arbejdskostume som klovn, og Arthurs udvikling kommer til udtryk gennem sit klovnekostume, da han slutter filmen i en mere anstændig udklædning, med sit røde jakkesæt samt med en mere intens sminke. I filmen stempler borgmesterkandidaten Thomas Wayne underklassen som klovne, grundet Arthurs mord i metroen, hvilket underklassen tager til sig som et symbol, og det fører til klasseuroligheder og protester i Gotham. Her kommer anstændigheden og det narcissistiske frem i Arthur, han føler sig bekendt med valget af sin klovneudklædning i Gotham, samt at blive et symbol for demonstrationerne. Han ender med at blive nonchalant i sit røde jakkesæt og udstråler selvtillid.

Ifølge Oscar vinderen, kostumedesigneren Mark Bridges beskriver han hvordan og hvorledes Arthur Flecks garderobe, beskriver hans situation i samfundet og i privatlivet: “Where does he get his clothes? Would he care how he looked? Would he dress like a little boy? Because he lives with his mom, there’s something kind of awkward and adolescent in his clothing. (...)” (Desowitz, 2019). Bridges nævner specifikt moren i forhold til hans tøjvalg. Det mener vi, er et helt klart tegn på, at når moren dør, så går Arthur og hans tøjvalg fra afhængig af sin mor, til et uafhængigt valg, og han gør udtrykket af sit tøj og det han vil fremtøne til omverdenen, til sin egen.

Vi er i karakteranalysen blevet gjort klogere på vores hovedkarakter Arthur og hans karakterudvikling. Dette er bl.a. i form af Arthurs ydre fremtoning i form af påklædning. Derudover var karakteranalysen med til at belyse de forskellige lag og nuancer af Arthurs brug af mimik, kropssprog og hans personlighed.

Hernæst vil vi lave en realismeanalyse, hvor vi bl.a. kommer ind på begreberne automatisering og de-automatisering, som gerne skal forklare publikums forhenværende forventning til en film og dets karakterer (automatisering), samt det der overgår publikums forventning (de-automatisering). De fire analyseniveauer, skulle helst gerne give os et indblik i hvordan farvebruget, temaerne der indgår i filmen og filmens fortæller, samt realismens virkelige fremstilling, har en påvirkning på publikummets emotive holdninger. Realismens tre grundfortællinger, fortæller forhåbentligt hvilken af de tre fortællinger filmen hører indunder. Vi vil bruge denne analyse, til at få en forståelse for Arthurs indre konflikter, samt ydre konflikter.

Realismeanalyse

Vi mener ikke at metoderne; *berettermodellen* og *karakteranalysen* alene er nok til at give den mest dybdegående filmanalyse. Derfor har vi valgt at gøre brug af metoden *realisme*, for at kunne komme nærmere ind på filmens virkelighed. Alle former for fiktion og digtning tager udgangspunkt i virkeligheden, hvor disse fiktive historier prøver at holde sig så tæt på virkeligheden som muligt (Christensen & Christiansen, 2016, s. 62). Realisme kendetegnes som det abstrakte/ekspressive. Realisme forholder sig så realistisk som muligt, og således skaber realisme med det abstrakte, en *perceptuel realisme* (Christensen & Christiansen, 2016, s. 62). Det betyder at vi som publikum godt ved at *King Kong* (2005) ikke ville kunne eksistere, men vi har dog ingen problemer med at følge med i filmens virkelighed, fordi den er fremstillet ud fra, hvis King Kong fandtes i virkeligheden. Ved brug af perceptuel realisme, har filmskaberne til formål at fremstille deres fiktionsuniverser, som de ville fremstå, hvis de var virkelige. Man forsøger her at gøre uvirkeligt virkeligt for publikums sanser (Christensen & Christiansen, 2016, s. 62-63). I Filmen *Joker* er hele Gotham City fiktion, men bliver fremstillet, som en virkelig by fra tegneserierne med inspiration af 80'ernes New York City. I *Joker* er byen, karaktererne, handlingerne osv. blevet fremvist så virkeligt og realistisk til publikum som muligt. Ligesom eksemplet med filmen *King Kong* (2005), så er *Joker* præget af perceptuel realisme, da *Joker* har taget inspiration fra Batman tegneserierne. Man kan bruge det gamle sagn; "et vindue til verden", for det er hvad film er, man behøver ikke forestille sig noget, det hele bliver vist på det store lærred, på en så livagtig måde som overhovedet muligt. Så film giver publikum en som-om-oplevelse (Christensen & Christensen, 2016, s. 61).

Automatisering og de-automatisering

Realismen er en tilgang, der kan forstås, som en måde hvorpå film adskiller sig fra tidligere film. Det kan betegnes med to begreber; *trivialisering* og *fornyelse* eller, som det yderligere kan betegnes *automatisering* og *de-automatisering* (Christensen og Christiansen, 2016, s. 63). Det som publikum ser igen og igen, automatiseres, hvilket fører til, at vi ikke længere registrere det. Hvis der så sker noget uventet, opleves det som noget overraskende og anderledes, og dermed er der tale om en de-automatisering.

Automatisering er publikums forventninger der helt automatisk sker. For publikum er faktorer som filmens kontinuitetsklipping, 'empatisk' underlægningsmusik samt fortællingens afsluttede form blevet en standardforventning i mainstreamfilm (Christensen og Christiansen, 2016, s. 63).

De-automatisering er alt det nye og anderledes i film (Christensen & Christiansen, 2016, s. 64). Det der overgår vores forventninger. *Joker* er et eksempel på en film der er de-automatiserende, da vi har Arthur som er protagonist, men som umiddelbart har antagonistiske træk. Altså, en slags antagonist som hovedrolle. Filmproducenternes brug af skurke som hovedroller, ses som noget ualmindeligt i forhold til normen. Ved *Jokers* slutning, forlader publikummet biografen uden definitivt at vide om Arthurs historie slutter lykkeligt. Dette er klart noget som kan karakteriseres som de-automatisering, da automatiserende film oftest ender godt.

De fleste fornyelser normaliseres over tid, hvorved de automatiseres (Christensen & Christiansen, 2016, s. 64). Selvom at skurke som protagonister hører under de-automatisering, begynder vi at se denne tendens oftere i film som *Maleficent* (2014), *Cruella* (2021), og derfor kan denne tendens gå hen og blive en automatisering.

De fire analyseniveauer

Inden for filmforskning, er der blevet analyseret to tendenser af film (Christensen & Christiansen, 2016, s. 66). Dette kan enten være formalistisk analyse af stilgreb og fortællertræk, eller en analyse af filmens tematik, som er et udtryk for noget kulturelt eller noget samfundsmæssigt. Hvis man skal forstå realismen som mere end blot bare noget andet end et engangstilfælde, skal man se på gentagende træk af begge tendenser og deres samspil. Senere års forskning har inkorporeret forhold til realisme om hvordan publikum emotivt føler. Det er så her Birger Langkjær benytter fire analyseniveauer:

- Stil
- Narration
- Tematik
- Emotiv holdning

Stil:

Stil er blevet et alsidigt begreb, som i filmanalyser dækker kameraudsnit, visuel klipning, belysning, musik og skuespil. I stil fremhæves typisk totalbilleder, naturlig belysning, langsom klipning og amatørskuespil. Stil er én af de fire niveauer, der oftest kan variere af de forskellige former for realisme (Christensen og Christiansen, 2016, s. 66), og her vil vi analysere skuespil, lys, musik og fotografi.

I *Once Upon A Time in Hollywood* (2019), hvor man følger karaktererne Rick Dalton og Cliff Booth, spillet af henholdsvis Leonardo DiCaprio og Brad Pitt, med nøglescener der indebærer de to karakterer sidde i en sofa i længerevarende sekvenser, hvor de ser TV. Dette er noget, som i Hollywood film, er uortodoks, da et kalenderår, typisk er fyldt med superheltefilm spækket med action scener, og en tættere relation med karakterer, der sidder i en sofa, er scener man ser meget sjældent. Vi ser det samme i *Joker*, som også har flere længerevarende scener, hvor vi følger Arthur Fleck, hjemme i sin stue, danse og snakke med sig selv. Det er om noget, en lovprisning til skuespillet, hvis man kan formå at holde publikum interesseret i en dagligdag og hverdagsproblemer, samt gøre dem interessante.

Belysningen i *Joker* er typisk mørk og grå, hvilket også er sådan Gotham City fremstår i filmen. Der er dog få scener, hvor solens lys fremkommer, som ses i scenen, når Arthur henter sine ting efter at blive fyret. I denne scene bliver solens lys præsenteret for første gang, som et symbol på frihed for Arthur. Normalvis i andre film, vil en fyring blive fremvist med regnvejre og mørke belysninger, for at få situationen for en karakter, til at fremstå dystert, men i *Joker* bliver fyringen brugt til at vise frihed for hverdagens spektakler (00:36:20-00:36:35). I hospital scenen hvor Arthur kvæler Penny, bliver sollyset atter taget i brug, hvilket symboliserer Arthurs uafhængighed og frihed. Solen er et virkemiddel til at vise, at bånd i Arthurs liv, bliver klippet over, hvor hans mor i rollen som dukkefører, nu er klippet over, i denne scene. Alle scener herefter, har meget mere lys og farve, som viser at omgivelserne beskriver Arthurs refleksion af sine følelser (01:21:12-01:21:27). Han afspejler sig i sollyset og han er nu sin egen, uden eksterne faktorer, som hans mor, der kan fortælle Arthur, hvad der er rigtigt eller forkert.

Musikken spiller en vigtig rolle i *Joker*, hvilket også er noget der bliver reflekteret i ansættelsen af Hildur Guðnadóttir, som er komponist i filmen. Guðnadóttir har tidligere arbejdet på film, som *Prisoners* (2013), *Sicario* (2015) og *Arrival* (2016). Guðnadóttir vandt

en Oscar for; best original score med *Joker*, så der er ingen tvivl om at musikken resonerede med publikum. Efter Arthurs mord på de tre Wall Street mænd, løber Arthur væk fra gerningsstedet og låser sig inde på et badeværelse. I scenen danser han til sangen "The Bathroom Dance" af Guðnadóttir. Publikums følelser skal i denne scene primært fremkomme igennem musikken udover skuespillet. Arthur danser til sine egne følelser, og musikken er endnu en hjælpende faktor, udover skuespillet, til at få publikum ind i karakterens følelser og situation (00:33:20-00:34:40).

Lawrence Sher er filmfotografen i *Joker* og han fik en Oscar nominering. Han har samarbejdet med instruktøren Todd Phillips i seks film siden *The Hangover* (2009), så de har en professionel fortid sammen. I badeværelsesscenen er kamera- vinkler og føring, faktorer som har betydning for os som publikum, da kameraet under Arthurs dans nemlig følger hans bevægelser. Sher fanger Phoenixs gestik og han vælger at danse med Phoenix, altså Sher vælger at vi som publikum, skal danse med Arthur for at få den bedste forståelse af karakterens følelsesmæssige situation i denne scene (00:33:20-00:34:40).

Narration:

I genrefilm, handler det oftest om at hovedkarakteren skal opklare nogle specifikke mål, som at vinde sin udkårne eller opklare en forbrydelse, og det får publikum således en konklusion på. Narration niveauet bygger på at én eller flere karakterer forsøger at opnå noget, men som møder diverse forhindringer, der får dem til at handle. I realismen benytter man sig af episodiske former eller mål, typisk med åbne slutninger, og man interesserer sig i højere grad for karakterens udvikling end for resultatet af en given konklusion (Christensen & Christiansen, 2016, s. 66-67).

I *Joker* har vi tre episodiske mål, som Arthur gerne vil opnå igennem filmen. De følgende tre mål bliver fremhævet i filmens præsentation; forholdet med sin mor, at blive professionel komiker og familiens søgen på den manglende faderfigur. Dette er henholdsvis tre relaterbare genretyper som under normale omstændigheder ville blive brugt som plottet i en film, men med *Joker* bliver disse episodiske mål brugt til at øge karakterens udvikling fremfor at blive en genretype. Det betyder, at når vi rammer konfliktoptrapningen og de her gøremål bliver bearbejdet, skubbes Arthur følelsesmæssigt til det yderste, og bliver forvandlet til Joker. Birger Langkjær beskriver, at realismen ofte har en åben slutning, hvilket *Joker* også har. Et af realismens træk er dets åbne-slutninger, hvor vi som publikum ikke får en reel konklusion

på filmen og hvad der ellers kommer til at ske med hovedkarakterens videre forløb (Christensen & Christiansen, 2016, s. 62). *Joker* slutter af på sygeafdelingen Arkham, hvor vi ser Arthur løbe ud af et terapirum, hvorefter han efterlader blodspor. Den afsluttende scene er solens blændende lys med Frank Sinatras sang "That's Life" mens Arthur danser igennem Arkhams gange, hvorefter han bliver jaget af Arkhams asylmedarbejdere, og slutter af med 'The End'. Vi som publikum kommer til at sætte spørgsmålstejn over, hvad det kan betyde, og begynder selv at fantasere om, hvad der videre hen vil ske. I filmen *Joker* ved vi at Arthur er en upålidelig fortæller og meget af historien forgår i hans eget hoved, det kan betyde at publikum er i tvivl om hvorvidt den scene er reel eller ej. Derudover er den afsluttende scene meget kort og holder ikke publikum i hånden, hvilket er med til at skabe en fortvivlelse, da man ikke ved hvad der sker med Arthur eller hvad der skete med socialhjælperen.

Tematik:

Enhver film har enten ét eller flere temaer, og når det kommer til realismen, er der en tendens til, at der typisk er interesse for det banale. Dette er typisk temaer som at være ung og finde sin identitet, at udforske kærligheden, at miste nogen eller noget eller arbejdslivets udfordringer. Overordnet set, er disse temaer repræsentativt for en række forskellige livssituationer mennesket typisk gennemgår. Derfor har realismen ikke en genre, den er genren (Christensen & Christiansen, 2016, s. 67).

Joker tager hul på flere temaer. De tre væsentlige temaer er mental helbred, samfundspres og misbrug, med kærlighed, karriere og identitetssøgen som undertemaer. Disse temaer er sammenkædet som filmens samlede store tema og findes samtidig i én og samme karakter. Det gør filmen ved ikke at sætte Arthur op mod en karakter, der er mentalt rask og som ikke har været igennem misbrug, altså der er ingen kontrast til Arthur. Filmen vælger at etablere sine tematiske mønstre, ved at fremvise sine temaer i det ekstreme (Christensen & Christiansen, 2016, s.73). Således vises filmens temaer kun gennem Arthurs øjne, og de handlinger han fortager sig. Det er kun når vi får perspektiveret til Thomas Waynes tale i fjernsynet, omkring drabet på de tre Wall Street mænd, at vi får en idé om, at dén handling Arthur har foretaget sig, var forkert. Det bliver til gengæld ikke sat yderligere i fokus, da fokuset er på, at Arthur har fået anerkendelse og hans fornøjelse ved anerkendelsen, frem for at det er en forkert handling, det ses i hans nonchalante måde at reagere på talen (00:37:42-00:37:50). Arthur bliver karakteriseret, som en der er mentalt ustabil, en der har det hårdt og

en der desperat har brug for at blive anerkendt. Dette ses gennem hans interaktioner og handlinger med de øvrige karakterer i filmen. Hans bestræbelser på at blive påskønnet er draget af hans narcissistiske træk, hvilket kommer til udtryk i førnævnte scene (00:37:42-00:38:15), hvor Arthur og Penny ser Thomas Wayne beskyldt den kriminelle klovn, for både at være en kujon, gemme sig bag en maske og tilmed starte et oprør for underklassen i Gotham. Undervejs i scenen, sidder Arthur og griner af hele scenariet, at han nu er blevet et symbol for underklassen. Dette leder til det overordnede tema 'mental helbred' med narcissistiske toner.

Emotiv holdning:

Både en komedie og en realisme film kan begge indeholde sorg, ensomhed og livskriser. Forskellen ligger blot i, hvordan genrerne behandler de emner. Det betyder at komedie bruger humor, til at forklare og få publikum til at føle for de bestemte karakterer, hvorimod realisme bruger alvor til at få publikum til at få medlidenhed eller de følelser som er krævet af publikum, med filmens karakterer (Langkjær, 12, s. 76). Realisme handler simpelthen om det menneskelige projekt (Christensen & Christiansen, 2016, s. 67), altså hvordan man oplever en karakters perspektiv og ser ud fra deres filter, for at skabe en alliance med den enkelte seere.

I *Joker* får publikum etableret en følelsesmæssig holdning til Arthur på trods af hans handlinger. Det ser vi et godt eksempel på i starten af filmen, hvor han er på arbejde i hans dagligdag og bliver mødt af vold fra en gruppe unge mennesker, som overfalder ham, mens han ligger forsvarsløst på jorden og tager imod volden (00:02:45-00:03:29). Senere i filmen, efter Arthur har fået sin håndpistol, ser vi samme scenarie udspille sig. Her ser vi Arthur blive overfaldet af tre Wall Street mænd, og igen ser vi Arthur ligge forsvarsløs på jorden, i fosterstilling, men forskellen er nu, at han trækker sin pistol og skyder de tre Wall Street mænd. Havde dette været sket i første eksempel med de unge drenge, havde publikum ikke haft medlidenhed eller følelsesmæssig alliance med Arthur, på samme måde som vi har nu. Vi følger Arthurs perspektiv og forstår hans handlinger, vi har altså en emotiv holdning, grundet begge sceneres alvor, til at forstå vores hovedkarakter Arthur.

Joker har en konsistent tone gennem filmen, hvilket er en alvorlig tone, som scenerne overfor kun er ét eksempel på. Det passer overens med, Langkjærs grundmodus, som er

tilgængelighed, konsistens, nedtoningen af genretæk og en gennemgående alvor, som også er de centrale træk ved realisme, ved siden af de tre grundfortællinger og niveauer (Christensen & Christiansen, 2016, s. 65). Med eksemplet ovenfor, kan vi se at der er en konsistens med den gennemgående alvor, altså tonen i filmen. Det gør også fortællingen og karaktererne lettere tilgængelige for publikum, altså de er nemmere at absorbere og i *Jokers* tilfælde, er Arthurs handlinger og personlige udvikling nemmere at forstå. Der er også en nedtoning af genretæk. Arthur vil gerne have en karriere indenfor stand up, og det ville være nemt her, at have troper af komediegenren i filmen, men filmen svælger ikke væk fra alvoren i filmens tone og Arthurs udvikling, idét Arthurs karrierevalg, har en direkte indflydelse på filmens realistiske og alvorlige narrative fortælling. Det er med til at skabe et link til, hvordan hans stand up karriere sørger for, at Arthur kommer i Murrays show og skaber filmens intense klimaks.

Realismens fire niveaus samspil hjælper til at fortælle realismens tre grundfortællinger; *Socialrealismen*, *psykologisk realisme* og *eksistentiel realisme* (Christian & Christiansen 2016, s. 68). Det er typisk en af tre grundfortællinger der enten handler om; mennesket formet i sammenspil med sit eget miljø (socialrealismen), menneskets udvikling gennem nære relationer (psykologisk realisme), eller menneskets refleksioner og sin egen søgen efter mening (eksistentiel realisme). Birger Langkjær mener, at det typisk kun er en af de grundfortællinger, men vi mener at *Joker* har træk af alle tre.

De tre grundfortællinger

Socialrealisme:

Socialrealismen indebærer et fokus på hovedkarakterens miljø, opvækst og arv (Christensen & Christiansen, 2016, s. 68). I *Joker* ser vi hvordan et hårdt og nedslidt miljø, hvor glæden er gemt bort og staten ikke bidrager til de udsatte, har en drastisk effekt på en mentalt udfordret som Arthur - altså, der er en konflikt mellem et individ og institution (Langkjær, 2012, s. 75). Miljøet udfordrer gang på gang Arthur, når han bl.a. får afskåret hjælpen til sin medicin, når drengene der stjæler Arthurs skilt, slår ham ned, og igen når Arthur også bliver overfaldet i metroen af Wall Street mændene. Disse hændelser vil uden tvivl have en effekt på en person uden mentale problemer, men når man som Arthur har mentale problemer,

presser det Arthur ud til at begå de handlinger han gør i filmen, som består af mord, og ender med anarki på gaderne. Arthurs opvækst er derudover også fyldt med mishandling i form af vold og kraftig forsømmelse, grundet mangel på beskyttelse fra sin mor Penny. Arthurs arv får vi som publikum ikke dybdegående information på, udover at Arthur blev adopteret af Penny. Vi lærer intet om Arthurs biologiske forældre og vi kan derfor ikke vide om Arthur allerede var dømt til at være udfordret med de mentale problemer, eller om mishandlingen skabte dem. Hvis Arthur allerede var født med de mentale problemer, har det tidlige traume ikke hjulpet på problemet, lige såvel som mishandlingen Arthur oplever som voksen. Vi ser derfor at miljøet Arthur er i, holder ham nede. Dog er det samtidigt også det selvsamme miljø der løfter ham op, og gør ham til Joker. Det kan forstås ved at underklassen som symbolsk helhed bakker Arthurs morderiske handlinger op, hvilket man kan se på demonstrationerne, hvor klovne ikonet bliver brugt som symbol, hvilket bidrager til Arthurs voksende narcissistiske ego. Det ses når overklassens Thomas Wayne, der giver Arthur indirekte opmærksomhed ved at omtale de handlinger han har gjort, som en maskeret klovn på nationalt TV. Arthurs inkompetente forståelse på komik giver ham mulighed for at være en gæst i Murrays show. Her får Arthur muligheden for at blive hørt, og komme tættere på sin mening i livet med at være kendt "komiker". Den selvsamme kritik fra overklassen ser vi når Arthur f.eks. er indforstået med, at Murray bruger ham til komik, og ikke for at have ham som en respektabel gæst, hvilket Arthur pointerer: "Playing my video. Inviting me on the show. You just wanted to make fun of me" (1:40:05-1:40:14). Miljøet i *Joker* er derfor meget modstridende i sin eksistens, ved både at holde Arthur nede, men være selvsamme grund til at hive ham op.

Psykologisk realisme:

Psykologisk realisme er film, der fortæller en krise- og udviklingsfortælling for en eller flere karakterer (Christensen & Christiansen, 2016, s. 75). Dette sker igennem nære relationer med en karakters medmennesker. I *Jokers* tilfælde, er det Arthurs relation med sin mor, nabo og kollegaer, der er med til at skabe og skubbe Arthurs udviklingsfortælling.

Det kan være svært at skelne mellem socialrealisme og den psykologisk realisme. Grunden til dette er, at der kan indgå sociale aspekter samt sociale institutioner i den psykologisk realisme, men de er ikke nødvendigvis struktureret for filmens konfliktstruktur (Langkjær 2012, s. 75). Hvilket betyder, at det sociale har fokus på miljøet, som kunne være en

institution, og det psykologiske har fokus på relationer med medmennesker. *Joker* er også en psykologisk realisme film, samtidig med at den også har de sociale aspekter som bidrager til filmens konfliktstruktur. Det kommer til udtryk i scenen, hvor Arthur mister licensen på sine piller, der hjælper med sine mentale sygdomme og det har medvirken på filmens konfliktstruktur eller spændingskurven i filmen (00:39:36-00:40:26). Så selvom Birger Langkjær skriver, at det typisk er en af de tre grundfortællinger, der er i fokus (Christensen og Christiansen, 2016, s. 68), så har *Joker* også træk fra psykologisk realisme.

Arthurs nærmeste familiemedlem, sin mor, leder ham på en udviklingsfortælling gennem den mishandling han oplevede som barn, og den konsekvens det har på ham i løbet af filmen. Det kommer til udtryk med sit afviklende forhold til sin mor, som han ender med at kvæle ihjel (01:17:53-1:18:31). Det afviklende forhold er en vigtig del af Arthurs udvikling, da det i kontrast med det afviklede forhold øger Arthur's egen udvikling.

Med den udvikling Arthur finder sig selv i, går han igennem en personlighedskrise grundet manglende kærlighed. Han udvikler et falsk forhold til sin nabo Sophie. Et opdigtet forhold der fører til at stalke Sophie, og i filmens konflikt optrapning, er han så langt i sit opdigtede forhold, at Arthur går ind i Sophies lejlighed og sætter sig i Sophies sofa (01:13:07-01:14:06). Dette lægger til grund for den manglende og dybe kærlighed fra sin mor, som han ellers ønsker at modtage. I filmen er det opdigtede forhold, det eneste lyspunkt for Arthur, indtil han finder sig selv, i sin Joker persona. Som han gør ved at klippe forholdene til sine nærmeste.

Mangel på positive forhold viser sig også med hans opdigtede forhold til Murray. Filmen bygger konflikten op, med at vise i gengivende scener, at Arthur vil begå selvmord i Murrays show. Det ender med at tage en drejning, da han finder ud af, at hans opdigtede flinke Murray, ikke er lige så flink i virkeligheden, og udstiller ham under deres fælles interview (01:39:50-01:40:02). Det får Arthur til at skifte mening og skyde Murray i stedet. Altså, hvis Arthur ikke kan mærke det gode i en person, så viser filmen, at han slår dem ihjel, uden den store visning af medfølelse.

Eksistentiel realisme:

Eksistentiel realisme er en grundfortælling som fortæller om hovedkarakterens refleksion over sin egen mening (Christensen og Christiansen, 2016, s. 68). Hvilket betyder at en hovedkarakter er i splid med sig selv og sine værdier, og modstanderen eller antagonisten ikke længere er det ydre eller social struktureret, men en indre kamp. Altså er hovedkarakteren blevet sin egen modstander (Langkjær, 2012, s. 212-213).

Denne realisme-type bliver også brugt i *Joker*. Arthur gør hvad han kan for at komme gennem hverdagen og forsøger at få folk til at smile, mens Arthur selv kæmper internt med sine følelser. Denne indre kamp medvirker til at blive hans egen fjende, når Arthur ikke har plads til at udtrykke sig nogle steder og blive hørt. Arthur har tid hos socialhjælperen til at udtrykke sig, men Arthur pointerer selv, til et af deres møder, at socialhjælperen ikke lytter til hans respons og at hun nærmere bare følger en procedure (00:39:00-00:39:36). Arthurs mangel på en far, medfølger også at Arthur bryder nogle sociale grænser, under den indre kamp for at finde et tabt familiemedlem. Dette ser vi når Arthur dukker uanmeldt op hos Wayne familien, for at komme i dialog med Thomas Wayne, som Arthur tror er sin far grundet Penny.

Udover Thomas Wayne, ser Arthur, Murray som sit idol og faderfigur, hvilket vi får forståelsen af, når Arthur drømmer sig væk til et af Murrays shows, hvor han fantaserer at Murray siger: "I'd give it all up in a heartbeat to have a kid like you" (00:14:19-00:14:25). Arthur har Murray som faderfigur og finder derfor ikke forløsning i sin søgen efter en far. Da Murray til en af sine udsendelser, gør grin af Arthur, under Arthurs optræden på en komedie klub, brister denne drøm også. Arthurs kamp med sig selv og sin søgen efter mening, som i filmens tilfælde er sin søgen efter sin faderfigur, og gennem filmen leder til en opdagelse om at blive et symbol. Dette kulminerer i konfliktoptrappingen med det fysiske møde med Murray. Murray viser sig ikke at være den person, Arthur havde forestillet sig, og ender med at skyde Murray, og kampen om at blive et symbol for kaos vinder kampen.

Vi har diskuteret hvorvidt, at filmen *Joker* er en de-automatiserende eller automatiserende film. Vi syntes at film med skurke i hovedroller, er begyndt at blive produceret mere, og derfor er begyndt at blive automatiserende, men vi er også fuldt forståelige for, at da *Joker* blev udgivet, var det en de-automatiserende film. Filmen overgår publikums forventninger,

selvom at Arthur har antagonistiske træk, er han stadig en protagonist. De fire analyseniveauer medvirken, giver os viden om at den virkelige fremstilling i realismen og dens konsistente seriøse tone, medvirker til at publikum føler sympati for Arthur. Realismefilm falder hyppigt kun under én af de tre grundfortællinger, men vi har her lært, at Joker har træk af alle tre. Vi har i analysen fået en forståelse for Arthur og hans indre dæmoner, som indebærer eftereffekterne af Arthurs mishandling som barn, sin stræben efter mening, sin søgen efter kærlighed i Sophie og søgen efter en faderfigur i Thomas Wayne og Murray.

Udviklingshistorie

Joker er en udviklingshistorie, hvilket lægger grundlag for at analysere Arthurs udvikling gennem plottets gang. Via denne analyse, håber vi at finde svar på hvorfor og hvordan Arthur udvikler sig.

Joker er fyldt med fokus på dets karakterer og hvordan karaktererne påvirker hinanden. Specielt vores karismatiske karakter Arthur er klart i fokus, både grundet han er vores hovedkarakter, men specielt også i fokus grundet sine handlinger, tanker og hvad han vil vise med disse midler. Men hvordan er det Arthur udvikler sig, hvordan viser Arthur sin udvikling og hvad eller hvem har bidraget til hans udvikling?

Arthur har et kreativt sind, hvilket vi ser med drømmen om at være komiker, på trods af han møder stærk modstand, men som vi erfarer, har Arthur problemer med at kunne sige sin mening, grundet sit ukontrollerbare grin. Arthur må derfor ty til andre midler i form af dans og andre voldelige handlinger der taler for ham. Vi ser for første gang Arthur danse for sig selv, i sin lejlighed med håndpistolen Randall gav ham, hvilket fører til et løst skud i lejligheden. Arthur fantaserer sig væk i en samtale med sig selv, mens han danser med håndpistolen i en forholdsvis hurtig takt og med en selvsikker tone, men dog ikke en realistisk en, set i lyset af Arthurs sociale status. Dermed passer Arthurs dialog ikke ind, lige såvel som når Arthur prøver at udtrykke sig overfor andre. Efter Arthurs mord på de tre Wall Street mænd, ser vi Arthur løbe gennem en tunnel, hvilket kan symbolisere Arthurs genfødsel efter disse drab. Vi ser Arthur danse i en langsom takt, modsat den første dans i lejligheden. Dansen efter skyderiet, finder sted i et badeværelse, hvor Arthur danser for sig selv. Arthur danser uden brug af ord og dansen slutter af med Arthur, som holder sine arme strakt ud i en

posering der kunne minde om Jesus' position under sin korsfæstelse, hvilket kan bygge videre på symbolikken om genfødsel, samt symbolik for Arthurs narcissisme.

Arthurs fremførelse af dansen, er selvsikker nok til han nu ikke behøver at fantasere dialog, men lader dansen tale for sig selv. Arthur har nemlig fået, en fornemmelse for hvad han er i stand til. Hvad der før lod til at være falsk selvsikkerhed i lejligheden, er nu udviklet sig til reel selvsikkerhed efter skyderiet. Det kan derudover også forstås, at Arthur ikke har brug for en anden til at sige "Hey Arthur, your're a really good dancer" (00:22:02-00:22:06) som bekræftelse på sin dans, men er nærmere tilfreds i sig selv end før. Udover dansen foretager Arthur sig også voldelige handlinger, som videreudvikler Arthur til at blive Joker personaen. En af disse handlinger er mordet på sin mor, hvor Arthur kvæler Penny i en meget langsom handling ved hjælp af en pude. Vi ser Arthur forholde sig meget rolig under dette drab, lige så vel, som Arthurs dans på badeværelset var i et helt roligt tempo. Dette kan via Arthurs handling, indikerer at Penny nu ikke var mere værd end de Wall Street mænd, Arthur dræbte i metroen. Arthur har nu skåret et ansvar fra sig, som var Penny, og dette kan symbolisere, hvordan hun tog hans barndom fra ham og et almindeligt liv via mishandlinger. Arthur gengælder mishandlingen ved at tage hendes resterende liv. Gennem filmen har Arthur de første to gange han er gået op ad trapperne mod sin lejlighed, været filmet i meget langsomme sekvenser og ingen speciel gågang. Tredje gang Arthur er på disse trapper, danser Arthur livligt og uden hæmninger efter drabet på Randall. Arthur viser klar selvsikkerhed, gennem denne dans og mord er blevet normalt for Arthur. Efter Arthurs mord på Murray, viser Arthur endnu en dans, men forskellen denne gang, er det faktum, at den bliver vist på TV, kort inden kameraerne klipper væk. Førhen har Arthurs danse været for ham selv, men her viser Arthur ingen problemer ved at improviserer dem. Yderligere danser Arthur også ovenpå politibilen han blev taget væk i, efter demonstranterne har hjulpet ham ud af den, hvor Arthur nu befinder sig blandt demonstranterne og er en del af dem, i modsætning til Murray der aldrig er en del af sine følgere og har en scene der skiller dem ad. Dette kan være en hentydning til hvordan Arthur stiller spørgsmål ved Murray, om han nogensinde bevæger sig ud af sit studie og erfarer den virkelige verden "Have you seen what it's like out there Murray? Do you actually ever leave the studio?" (01:39:14-01:39:22). Det skal altså forstås, at Arthur, er tilknyttet sine seere eller lyttere i modsætning til Murray. Mens Arthur har afskåret sit moderlige bånd, har Arthur udviklet et bånd med demonstranterne i underklassen. Arthurs dans har gennem filmen vist skiftende takter, i både private omgivelser og offentlige omgivelser, men det er når Arthur danser langsomt, at Arthur lader til at være mest tilpas med

sig selv. Den langsomme dans blandt demonstranterne giver også fornemmelsen af at Arthur, nu er rolig i sig selv og har fundet sin plads i det samfund, der behandlede ham elendigt, ved hjælp af kaosset han har kreeret. På trods af vi tidligere har nævnt at Arthur er blevet joker, vil vi også påpege at skabelsen kan finde sted ved følgende scene (01:45:30-01:47:50). Arthur slutter endnu en gang sin dans af med en posering der minder om Jesus på korset, hvilket indikerer at Arthur nu ikke længere er den usikre, triste, person uden status og mening i samfundet, men han er nu genfødt som Joker.

Vi kan se, at Arthur gennemgår en væsentlig udvikling gennem filmens plot. Dette skyldes forskellige faktorer, såsom Randall der giver Arthur en pistol, Arthur der bliver fyret og Arthurs drab på sin mor. Disse faktorer bidrager i sidste ende til Arthurs endelige handlinger i form af mord, hvilket har en kraftig effekt på samfundet og større bidrag til Arthurs narcissisme, når han ser effekten af sine handlinger.

Teorianalyse

ADT

Der er gennem tiden, sket en ændring i forhold til fascinationen af karakterer i film. Det er ikke fordi man er begyndt at skifte side fra "den gode" til "den onde", men der er en tilbøjelighed til, at vi er begyndt at have mere sympati og kan afspejle os selv i de mere dystre fiktive figurer - Men hvad er der så med skurke og publikums følelsesmæssige reaktion overfor dem?

En skurk er ikke automatisk født ond. Der er typisk en historie bagved; et barndomstraume, afvisning i samfundet, søgen efter bekræftelse eller "født anderledes"-faktoren, som bidrager til en skurks åbenbaring. *Cruella* (2021) var f.eks. en modedesigner som havde en hård opvækst eller *Maleficent* (2014) der blev bedraget af sin elsker, da han skar hendes vinger af, tog dem som præmie, og efterlod hende såret. Disse to film er eksempler på, at ingen er født onde, men nærmere er biprodukter af deres miljø.

I og med at vi ser en tendens nu med film som *Joker*, hvor publikum får et indblik og hører om skurkes oprindelse og baggrundshistorie, så hjælper det os med at forstå karaktererne bedre og man har i mente, hvorfor de opfører sig som de gør (Black & Yomna & Robson & Barnes, 2019). Dette er med til at forklare ud fra affektiv disposition teorien (ADT), hvorfor

publikum får en følelsesmæssig reaktion overfor skurke-karakteren, hvor Black, Yomna, Robson og Barnes skriver "*Fiction allows viewers to see inside the heads of protagonists in a way that is impossible with real people, and this may encourage the moral disengagement needed to condone or overlook immoral actions*". Så i og med at vi som publikum får oplevelsen af at følge hovedkarakteren helt tæt, så har vi den tendens til at se bort fra deres umoralske handlinger, da man kommer til at holde af karakteren.

Arthur Fleck er i *Joker*, en hovedperson, hvis handlinger ikke altid afspejler troperne i den klassiske helt. Troperne i den klassiske helt, kan findes i karakteren, Batman. Batman afholder sig selv fra at dræbe de kriminelle, på trods af de har begået masse mord og lign., samt redder andre der udsættes for kriminalitet. Arthur Fleck tværtimod dræber dem han anser for værende onde mennesker og redder ikke nogen i filmen.

Når det kommer til filmens start, dannes der nogle omstændigheder overfor Arthur. Vi som publikum får set og hørt til Arthurs daglige vanskeligheder, der indebærer Arthurs job og livet med Penny. Som vi fik skrevet i filmanalyse, under social realisme, så bliver Arthurs forhold til sine nærmeste svækket, hvilket er med til at forstærke teorien om ADT, da man føler medlidenhed for ham.

Arthur er en mand der har store drømme om at være komiker, men de drømme bliver ikke i nærheden af anerkendt, netop fordi han får kommentarer som: "Don't you have to be funny to be a comedian" (00:20:56-00:20:58), som blev udtalt fra Arthurs egen mor. Ikke nok med at hans drømme bliver kastet til jorden af de mennesker omkring ham, og kæmper med dårlige omstændigheder på sin arbejdsplads. Arthur bliver en dag på arbejde overfaldet og sparket til af nogle drenge, men hans chef er dog ikke villig til at støtte Arthur efter episoden. Dette er for publikum med til at skabe en følelsesmæssige reaktion på Arthurs diverse vanskeligheder.

Publikum kan allerede i starten af filmen ved overfaldet, føle sympati for Arthur, da han intet ondt har gjort nogen og blot udfører sit arbejde. Arthur prøver derudover, på trods for den skrækkelige hændelse i form af overfaldet, stadig at få andre til at smile, såsom det lille barn i bussen, hvilket moderen ikke finder humorøst. Den gengående modstand Arthur møder i sin gode tro, bygger kun videre på vores fascination for ham, for på trods af at han møder så meget modstand, forsøger han alligevel at gøre godt for andre. Dette er med til at øge publikums sympati for ham, og kan forklares ud fra ADT, at når Arthurs baggrund bliver vist for os, skabes der overvældende følelser hos publikum og nærmere forståelse for, hvorfor Arthur er som han er (Black & Yomna & Robson & Barnes, 2019). Arthurs dystre opvækst

med mishandling, fra forskellige kærester Penny har datet, cementerer en undskyldning for Arthurs voldelige handlinger, på trods af at de er umoralske. Selvom Arthur bliver sendt ud i en spiral af voldelige handlinger, finder publikum det stadig fascinerende, hvor det drager Arthur hen og hvilket gyldige grunde der kan forekomme for hans fremtidige ofres mord.

Joker er en film der hører under realisme, hvilket vil sige, at filmen indebærer realistiske temaer, såsom mental helbred, familie problemer og identitet søgen. Dette er temaer man kan identificere sig med, og derfor er der muligvis mange der spejler sig selv i Arthur Fleck. ADT forklarer, at identifikation med protagonisten øger det fiktive og følelsesmæssige engagement, selv når karakteren er moralsk tvetydig eller en direkte skurk. (Black & Yomna & Robson & Barnes, 2019). Dette bygger videre på publikums emotionelle holdning i forhold til Arthur. Hans livssituation appellere til stærke følelser, og man ønsker derfor at opleve Arthur få succes.

EVT

Nedenfor vil vi redegøre for publikums forforståelse af Joker karakteren, og hvordan det spiller en rolle i forhold til Publikums EVT. Vi vil undersøge, hvilke karakter EVT gælder for, hvordan den er opstået og hvordan den påvirker publikums forhold til en given karakter.

Som publikum, har vi allerede en forforståelse af den berygtede karakter, Joker. Mange forskellige skuespillere har kommet med deres egne twist på karakteren. Berømte skuespillere som Jack Nicholson, Cesar Romero og Heath Ledger har haft rollen, men de har alle haft et stort element tilfælles, hvilket er fremvisningen af Jokers ondskab. På trods af et individs minimale baggrundsviden og erfaring med Joker som karakter, har langt de fleste, en forforståelse af at det er en skurk, som vi har at gøre med. Joker er en karakter der har været til stede siden *Batman* (1966) og endda tidligere, i form af tegneserier, hvilket er grunden til at denne karakter er cementeret i vores film kultur, som en af de mest berømte skurke.

Da publikum skal ind og se en film, hvor skurken er i hovedrollen, har publikum en bevidst og/eller ubevidst moralsk forventning til rollen. Denne moralske forventning eller grænse, ligger meget lavt hos publikum, i forhold til hvis det var en helt i hovedrollen: "audience relationships with known movie characters shift not only in response to characters' immoral

behaviors, but also in response to their moral expectancy violations” (Bonus & Matthews & Wulf, 2021). Dette betyder, at publikums forhold ændres ikke kun på umoralske handlinger, men også i forhold til, hvor højt eller lavt deres forventninger er hos en karakter.

Skaberne af *Joker*, er hurtige til at frembringe sympati hos publikum, da Arthur mangler en plads i det samfund han er en del af, behandles undertrykkende af samfundets medborgere, når Arthur bl.a. bliver overfaldet af nogle drenge og slår Arthur med det skilt, som de havde stjålet fra ham. Når vi i scenen efter overfaldet, ser at Arthur taler med en socialhjelper, får vi også indblik i Arthurs kamp med mentale udfordringer. Dette hjælper til at opbygge sympati for Arthur blandt publikum, da Arthur mentale vanskeligheder, som påvirker hans hverdag. Der opstår derfor modstridende tanker, når vi via vores forventninger til Joker, som værende psykopat, oplever ham som en mand der gerne vil komme gennem hverdagen med sit job og passe sin mor. Dette er ikke Jokeren, vi som publikum kender, men tværtimod en hverdags mand, der har fået medfødt nogle skavanker.

Det er så her den positive EVT opstår, (Expectation Violation Theory) da Arthurs moralske handlinger overgår publikums lave forventninger. “EVT predicts that relationships benefit from positive violations that exceed existing expectations” (Bonus & Matthews & Wulf, 2021). Selv efter overfaldet, siger Randall: “I heard about the beat down you took. Fucking savages”, hvor Arthur svarer sympatisk med: “It was just a bunch of kids, i should have left it alone” (00:15:16-00:15:25). Arthurs svar på Randalls kommentar, viser at Arthur er meget moralsk fordi han viser tilgivelse og forståelse overfor sine gerningsmænd, i stedet for vrede. Selvom Arthur tager imod Randalls håndpistol, så ved publikum at han ikke er ude på hævn, og ser gerningsmændene som en gruppe drenge. Arthurs holdning er en stærk kontrast til måden Randall beskrev dem på, som var “Animals” (00:15:28-00:15:32)

Vi får hurtigt det indtryk af, at miljøet er monsteret i filmen, og ikke Arthur. Arthur bliver ikke kun behandlet grotesk på gaden af borgere fra underklassen, men også i det, der egentligt burde være hans trykke rammer. Hvilket vi som publikum finder ud af, når Arthur får adgang til sin rapport vedrørende mishandlingen der har fundet sted i sin barndom (01:10:35- 01:12:14).

Arthur overgår kraftigt, de lave forventninger publikum har til ham. Når Arthur gentagende gange bliver udsat for vold, hån og lign., som medfører at Arthur hævner sig, så føler vi stadig sympati for Arthur. Arthurs mord på de tre Wall Street mænd, føles fyldestgørende for os seere, grundet Arthur endelig gør op med modstanden han møder. På trods af vi ved mord

er moralsk forkert, føler vi stadig sympati for Arthur under disse handlinger. Der kan den positive EVT blive udfordret, grundet de morderiske handlinger, men filmen viser det fra Arthurs synspunkt, og vi allerede har et stærkt bånd med Arthur, grundet den positive EVT. Derfor er publikum stadig på hans side, på trods af disse ekstreme og barske handlinger han begår.

En karakter som har en stor indflydelse på Arthur, på trods af sin minimale skærmtid i filmen, er Arthurs mor, Penny. Vi ved Arthur kæmper gennem sin dagligdag og prøver sit bedste for at forsøge og tage sig af sin mor. Publikums førstehånds indtryk af deres forhold er positivt. Det ser vi når Arthur kommer hjem og forbereder mad til hende, som hun spiser i sengen, mens de ser the Murray Franklin Show: "You need to eat. Look how skinny you are" siger Penny, da hun udtrykker bekymring for Arthurs sundhed (00:10:49-00:10:55). Derudover kalder Penny, Arthur for et positivt kælenavn, som er 'Happy'. Når Arthur drømmer sig ind i Murray Franklins Show, forklarer Arthur kort om hans forhold til sin mor, hvor Murray så siger: "All that sacrifice. She must love you very much" (00:13:20-00:13:23). Herefter svarer Arthur: "She does, she always tells me to smile and to put on a happy face. She says i was put here to spread joy and laughter" (00:13:23-00:13:31). Derfor vil man som publikum umiddelbart tro, at Arthur og Penny har et stærkt og sundt forhold til hinanden.

Undervejs i filmen ser at vi at Penny ikke alligevel lever op til publikums forventninger. Selvom publikum ved at Penny er en ældre kvinde, som tydeligvis er syg og har vrangforestillinger, så har vi høje forventninger, da hun stadig er Arthurs mor og deres forhold blev præsenteret i et positivt lys. Længere ind i filmen opdager publikum, på samme tid som Arthur, at deres forhold har været præget af vold og misbrug, men også af løgn, da Penny ikke er Arthurs biologiske mor (01:10:35- 01:12:14).

Pennys mishandling og opdragelse af Arthur, undergår publikums moralske forventninger og påvirker vores, og Arthurs, syn på Penny. Dette kaldes for den negative EVT, og det påvirker vores forhold til Penny, men på samme tid, forstærkes vores bånd med Arthur, da vi også kan mærke den forråelse Arthur oplever. Dette er en essentiel faktor for forholdet mellem publikum og Arthur, da publikum fortsætter med at have sympati for Arthur, selv efter han dræber Penny. På trods af den grove, umoralske handling fra Arthurs side, så ligger der alligevel en form for forståelse hos publikum.

Den negative EVT kommer endnu en gang til udtryk, hos en anden person Arthur ser op til, nemlig Murray Franklin. De to karakterer møder dog først hinanden i slutningen af filmen,

men de har en dialog sammen langt tidligere, som er en del af Arthurs fantasi (00:12:25-00:14:34). Endnu en gang, har skaberne af filmen, forsøgt at give publikum en idé om at Murray er en barmhjertelig person: “You see all this, the lights, the show, the audience, all that stuff? I’d give it up in a heartbeat, to have a kid like you” (00:14:18-00:14:25) siger Murray til Arthur, mens Arthur fantasere om deres dialog. Denne dialog fremviser to ting. Den fremviser at Arthur længes efter en far figur i sit liv, og leder efter en faderlig anerkendelse og at Murray er en god person, overfor Arthur. Derfor har publikum sat deres moralske forventninger til Murray, ret høje, da vi umildbart, regner med at Murray er en flink og betænksom person.

Ligesom med Penny, så opdager Arthur og publikum, på samme tid, den reelle Murray og ikke den idoliseret version af ham, som vi tidligere har set gennem Arthur. Det sker når Murray viser et klip af Arthur på sit tv show, hvor han ydmyger Arthur (00:57:16-00:58:19). Det er så her den negative EVT kommer, og forværrer publikums bånd til Murray Franklin, da vi tidligere hen, har set hvor meget Murray betyder for Arthur. Publikum mærker også Arthurs skuffelse og utilfredshed. “Conversely, EVT predicts that relationships suffer from negative violations that fall short of expectations” (Bonus & Matthews & Wulf, 2021). Publikums forværret forhold til Murray, er en konsekvens af, at han ikke levede op til vores moralske forventninger.

På trods af Arthurs tydelige utilfredshed og skuffelse, under denne scene (00:57:20-00:58:28), så giver Arthur Murray endnu en chance, når han bliver tilbudt om at være en gæst på The Murray Show. På dette tidspunkt har publikum et dårligt forhold til Murray, da han ikke levede op til vores moralske forventninger, men fordi Arthur ser meget mere i Murray end vi gør, forsøger Arthur stadig at møde ham: “I feel like i know you, I’ve been watching you forever” (01:31:30-01:31:33).

Når Murray for første gang møder Arthur, virker han meget respektabelt overfor Arthur, og viser meget forståelse i forhold til Arthurs klovne kostume. Publikums bånd er så tæt og stærkt overfor Arthur at vi holder med ham under interviewet. Selvom Murray opfører sig høfligt, og Arthur indrømmer at han begik mordet på de tre Wall Street mænd så forholder publikum sig stadig på Arthurs side. Vi kender Arthurs baggrund og hvad han har været igennem, og Murray levede ikke op til publikums EVT, derfor står publikum fast på Arthurs side, selvom vi er bevidste over Arthurs hensynsløse og barske handlinger.

For at opsamle dette afsnit, kan vi hermed konkludere at EVT spiller en markant rolle, i forhold til hvordan EVT påvirker publikums bånd og syn på en karakter. Uomoralske handlinger fra en karakter, er ikke udelukkende en faktor, der kan forværre vores syn til dem og på samme måde omvendt.

Dark Trait(s)

Vi vil gøre brug af teorien Dark Traits for at kunne komme nærmere på, om Dark Traits har en indflydelse på om hvorvidt, publikum føler en identifikation med skurkekarakteren. Det vil vi gøre ved at tage udgangspunkt i *Joker* og se hvilke personlighedstræk Arthur besidder.

Som det førhen er blevet beskrevet så er Dark Trait mørke personlighedstræk. Det siges ud fra teorien at individer som har disse personlighedstræk, har nemmere ved at kunne opleve nydelse, identifikation eller moralsk frigørelse til skurke-karakteren (Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith, Claesen, 2021, S. 5). Derudover vil vi analysere det med udgangspunkt i vores analyse af *Joker*, for at kunne finde frem til, om det narrative i *Joker* har en betydning for identifikation med Arthur Fleck.

De tre stærkeste personlighedstræk som en skurk kan besidde, er narcissisme, machiavellianisme og psykopati (Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith, Claesen, 2021, S. 5). Indenfor de tre personlighedstræk, mener vi at Arthur Fleck besidder personlighedstrækkene; *psykopati og narcissisme*, på baggrund af vores tidligere analyser af Arthur. Psykopati er lav selvkontrol og et følelsesløst forhold rettet mod øjeblikkelig tilfredsstillelse (Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith, Claesen, 2021, S. 5), hvilket kommer til udtryk blandt Arthurs drab. I realismeanalysen analyserede vi, at Arthur ville begå selvmord i Murrays show. Det ændres når han indser at hans opdigtede flinke Murray, ikke er lige så flink i virkeligheden, og udstiller ham i sit interview (01:39:50-01:40:02). Her skifter Arthur mening og får et følelsesløst forhold til Murray, hvor han ender med at slå ham ihjel, uden den store visning af medfølelse. Derudover ser vi det også i konfliktoptræning, hvor Arthur går fra at have et tæt bånd til Penny, til at han kvæler hende, uden nogen form for visning af medfølelse (01:17:45-01:18:30), som også kommer til udtryk i vores analyse.

Det andet personlighedstræk som Arthur besidder er narcissisme, hvor han føler sig hævet over andre og higer efter validering (Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson,

Smith, Claesen, 2021, S. 5). I realismeanalysen analyser vi os frem til at filmen bliver set ud fra Arthurs øjne, så det han foretager sig, er underforstået rigtigt, ifølge ham. Eksempelvis bliver Arthurs narcissistiske træk, fremvist i en scene (00:37:30-00:38:15), hvor Arthur og Penny ser Thomas Wayne beskyjde den kriminelle klovn, for både at være en kujon, gemme sig bag en maske og tilmed starte et oprør for underklassen i Gotham. Undervejs i scenen, sidder Arthur og griner af hele scenariet med, at han nu er blevet et symbol for underklassen, som er narcissistiske træk (00:38:03-00:38:10).

Vi mener at *Joker* tager brug af to Dark Traits som er med til at gøre Arthur mere identificerbare for visse personer. Ved at gøre brug af denne teori kan det være med til at skabe sympati for Arthur, på baggrund af at nogle personer selv har de samme træk.

Selvom teorien bygger på, at man har nemmere ved at identificere sig med karakteren, hvis man deler de samme træk. Så er det ikke alle, som føler identifikation med Arthur, selvom de har en mørkere personlighed, da studiet ikke har taget en karakter betragtning i mente. Ud fra vores egen analyse af filmen mener vi at det har en betydning for *Joker* og er med til at give Arthur med dybde som karakter.

Strukturen af antipati

Her vil vi analysere hvordan antipatien bliver skabt for vores hovedkarakter Arthur Fleck. Det vil vi gøre ud fra Jens Kjeldgaard-Christiansen 'Strukturen af Antipati'. Vi vil analysere ud fra hans tre begreber; Intentionalitet, konsekvenshandling og årsagsansvar, og se om der skabes antipati med vores hovedkarakter.

Starter vi vores analyse med intentionaliteten, som er intentionen om en handling. Intentionaliteten har fem egenskaber for hvad en bevidst handling er (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 8):

1. Et ønske om et udfald
2. Overbevisning om en handling, der fører til et udfald
3. En intention om at udføre handlingen
4. Egenskaben til at udføre handlingen
5. Bevidstheden om at opfylde intentionen, mens handlingen udføres

Ser vi det, med den viden vi har fået skabt, ud fra vores narrative film analyse, har vi tre scener som vi vil tage udgangspunkt i omkring Arthurs intention, som vi mener giver det bedste indblik og de stærkeste scener for Arthurs karakterudvikling:

1. Scenen hvor Arthur skyder de tre Wall Street mænd
2. Scenen hvor Arthur dræber sin mor
3. Scenen hvor Arthur skyder Murray

Den første scene; er Arthurs første skridt mod selvtægt og første skridt mod Joker, men hans intentioner er intet mindre end selvforsvar. Hvad det endelige resultat for sin handling i dette moment er ikke klargjort fra ham endnu, altså han har udført en handling uden at have en plan. Egenskaben til at udføre handlingen kommer fra Randall, med håndpistolen han får af ham. Bevidstheden kommer fra ikke at ville tage mere vold fra samfundet, og med egenskaben til at sige fra, tager Arthur en bevidst handling om at dræbe, men uden at vide hvilket resultat det vil opnå, udover at redde sig selv for flere ydmygelser af samfundet og dets overklassemennesker.

Den anden scene; klipper Arthur de sidste strenge til sin baggrund, ved at dræbe sin mor. Det er også ønsket om et resultat, som Arthur vil opnå ved drabet, at blive fri fra sin mor, og den smerte hun har bragt til hans liv da han var lille. Egenskaben til at fuldføre handlingen bliver klart for Arthur, efter han lige præcis, bliver klar over, at han var adopteret og misbrugt som barn af sin mor og der er en klar bevidst intention om at udføre drabet på hans mor, selv imens han udfører det.

Den tredje scene; tidligere scener i filmen har vist, at Arthurs plan er at begå selvmord på Murrays show, grundet sin triste hverdag, som Arthur ikke gider at være en del af mere. Arthurs klovne identitet, som er blevet et symbol i Gotham for demonstrationer for underklassen, har givet Arthur en identifikation om, at han er blevet noget større. Så Arthur går ind til showet, med et ønske om et resultat som er selvmord, men det ændrer sig, da det viser sig at Murray ikke er meget anderledes, end alle andre som har været onde mod Arthur. Her kommer der et skift i det ønskede resultat, publikum forventer, grundet plottets struktur, at Arthur vil begå selvmord med sin håndpistol. Det tager en drejning, da der kommer en overbevisning for Arthur, at Murray heller ikke fortjener at leve, grundet han ikke er meget

anderledes end alle de andre rige overklassemennesker. Egenskaben til at fuldføre handlingen, kommer igen fra hans håndpistol og man kan diskutere hvor meget 'gun control' fylder i filmen.

For at opsummere intentionen for Arthurs handlinger, i de nøglescener vi har valgt ud, har vi analyseret os frem til, at alle tre scener, har forskellige intentioner. Handlinger i ens intentioner, der skaber mere negativitet som en konsekvens, er vurderet hårdere af publikum (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 14). Hvis man ser på *Joker*, skaber Arthurs handlinger ikke mere negativitet for ham og hans omgivelser, tværtimod giver det Arthur mere selvtillid og frihed, samtidig med Gotham går igennem en udvikling med demonstrationerne. Den første scene sker i selvforsvar, den anden scene er bevidst og den tredje scene går væk fra den originale intention over til en helt anden, men opnår et større ønsket resultat end Arthur kunne drømme. Det resultat finder han så ud af, med de voldsomme demonstrationer i Gothams gader på vej til Arkham.

Konsekvenshandling er altså ikke spørgsmålet om der er sket noget dårligt, eller om det givne resultat kan knyttes til en bestemt karakter, men om de negative konsekvenser af en umoralsk handling, kommer på tværs af vores moralske vurdering af det bestemte resultat og den karakter der udfører den.

Vi har at gøre med en karakterdrevet film, alle karakterer er kun med i filmen, for at udvikle vores hovedkarakter Arthur. Alt fokus i filmen er på Arthur Fleck, og han er sat i et så realistisk miljø som overhovedet muligt. Narrative film viser ofte de negative konsekvenser ved skurke handlinger (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 14), og drab er typiske skurke handlinger, men selvom vi ser Arthur lave skurke handlinger i form af drab, så ser vi altså ikke nogen negative konsekvenser ved de handlinger. Da han dræber de tre Wall Street mænd, ender Arthur med at blive set som et symbol, og det starter nogle narcissistiske træk ved anerkendelse, han sikkert aldrig har prøvet før i sit liv. Ved drabet på sin mor, skulle man tro der kunne være nogle negative konsekvenser, men igen, tværtimod, gør det Arthur mere fri og driver ham tættere på den han skal være i slutningen af filmen, altså Joker. Drabet på Murray har negative konsekvenser da det sætter ham i psykiatrihospitalet Arkham, men hvis man har en for forståelse for selve karakteren Joker fra tegneserierne, ved man at han blot er kommet "hjem" i vante omgivelser, det ændrer selvfølgelig ikke på, at der var en konsekvens, med drabet på Murray.

Årsagsansvar for en handling som en karakter udfører, kan svække eller øge publikums moralske fordømmelse mod den karakter. Kjeldgaard-Christiansen foreslår, at der er to måder at en karakter bliver årsagsansvarlig for en ondsindet handling (Kjeldgaard-Christiansen, 2019, s. 19):

1. Årsagsansvarlig for en lovovertrædelse som karakteren direkte og fysisk har gjort
2. Karakteren udgør det abstrakte årsagsansvar for en lovovertrædelse, hvis skurken ikke er underlagt fri vilje, da det ville forklare karakterens handling, og ville virke som en undskyldning.

Arthur Fleck laver nogle direkte lovovertrædelser i filmen, og i scenen hvor han bliver interviewet med Murray, tager han direkte ansvar for mordet på de tre Wall Street mænd: "I killed those guys because they were awful." (01:38:35-01:38:40). Ligesom med Arthurs intentioner og konsekvenshandling, står publikum overfor en forståelse af de handlinger Arthur bestræber sig med. Det betyder ikke at publikum som sådan er enig med dem, men igennem filmen får man en forståelse for Arthur, og som Arthur også siger om mordet på de tre Wall Street mænd i samme scene som beskrevet før: "If it was me dying on the sidewalk, you'd walk right over me!" (01:39:02-01:39:05).

Filmens plot lægger en forklaring på Arthurs handlinger, enten via selvforsvar, frigøre sig selv fra sin fortid eller ramme dem der gør ham ondt i momentet. Det som alle tre drab i scenerne har tilfælles, er at man kan diskutere, om det er af egen fri vilje, eller at det er samfundet, der skaber handlingerne. Vi mener grundet vores tidligere analyse, at samfundet presser Arthur Fleck, længere og længere ud til desperate handlinger, og med fokuset på hans mentale problemer, og mangel på at få hjælp til sit helbred, virker som en undskyldning til årsagsansvar i forhold til Kjeldgaard-Christiansen antipati teori.

Konklusion

Vi kan konkludere, at EVT har en påvirkning på publikums udsyn på Arthur og hans handlinger. Denne forforståelse publikum har af Joker, påvirker os, da vi har lave moralske forventninger til denne berygtede skurk. Derudover er Joaquin Phoenixs portrættering af Joker, uortodoks i forhold til de ældre Joker karakterer. Derfor kan EVT have en effekt på publikums forhold til Arthur Fleck, da EVT kan frembringe sympati hos publikum, i og med Arthur overgår vores moralske forventninger. Der er flere eksempler på at den positive EVT virker, i forhold til Arthur, da publikum stadig er på Arthurs side, selv efter han begår en lang række umoralske og barske handlinger.

Dette kan også kobles til teorien Affective disposition theory (ADT), som bygger videre på publikums emotive forhold til en karakter, lige så vel som EVT. Denne teori har hjulpet os med at forstå, hvorfor vi som publikum får sympati for karakterer, selv de karakterer med mørke træk, og det kan forklares grundet vi får en baggrundshistorie på, hvorfor disse skurke-karakterer agere som de gør. I og med vi får sympati for protagonisten, så ønsker vi dem succes gennem den narrative fortælling.

ADT har været en nyttig teori for os, da den har hjulpet os med at forklare, publikums forhold til vores hovedkarakter Arthur. Dette har været en essentiel teori, da den er med til at besvare vores problemformulering omkring, hvordan sympatien skabes i forhold til Arthur, blandt publikum. Ifølge ADT, bekymre publikum sig af karakterer de kan lide og kan identificere sig med. ADT har været med til at forklare os, hvorfor publikum bryder sig om Arthur samt ønsker ham succes, selvom han har begået umoralske handlinger. Vi har kunnet konkludere at de væsentligste faktorer der spiller ind, er blandt andet Arthurs barske barndom. Dette er helt klart med til at skabe sympati, da der ikke kun er omsorgssvigt på tale, men også vold. Arthurs yderst traumatiske barndom appellerer klart til patos, altså publikums følelser, netop fordi at det muligvis også har haft en indvirkning på hans psykiske problemer. Psykiske problemer, der kun eskalerer Arthurs hverdagsproblemer. Når vi som publikum, både får set og hørt hvordan en underklasse og mentalt forstyrret mand, bliver behandlet i et samfund, der forsommer de udsatte som Arthur, styrker det kun det emotionelle bånd til ham.

Både EVT og ADT er to teorier, som har mange fælles træk. Begge har fokus på hvordan specifikke handlinger kan påvirke publikummet og publikummet forventninger til fremtidige handlinger fra karaktererne. Man kan derfor stille spørgsmål ved om vi kunne have fundet en

nærmere adskilt teori, der kunne uddybe mere om et andet punkt hos publikum eller symbolikken i filmen.

Diskussionen om hvorvidt Arthur Fleck eller Joker karakteren i *Joker* overhovedet er en skurk, kommer på tale, med brugen af vores teorier Dark Traits og skabelsen af antipati for karakteren. Da teorien om antipati alene kun fokuserer på skabelsen af umoralen fra publikum mod en skurkekarakter, er teorien passende, og ville virke for en klassisk skurk som f.eks. Jafar fra *Aladdin*. Dog fandt vi huller i teorien under vores analyse af Arthur. Det viste sig, meget hurtigt, at Arthur Fleck, ikke var en klassisk skurk, hvis en skurk overhovedet. Arthur begik dårlige handlinger, men alle hans morderiske handlinger havde en form for undskyldning, som kom af samfundspres, psykiske lidelse(r) og i løbet af filmen finder man også ud af, at Arthur har lidt af en dysfunktionel barndom. Det gør, at vi som publikum ikke kan fordømme en karakter med de omstændigheder, i forhold til den teori af Jens Kjeldgaard-Christiansen i strukturen af antipati. Hvis vi så kommer ind på Dark Traits, hvor de klassiske skurke træk er: Narcissisme, machiavellianisme og psykopati (Kjeldgaard-Christiansen, Fiskaali, Høgh-Olesen, Johnson, Smith, Claesen, 2021, S. 5). I analysen af Dark Traits, fandt vi ud af, at Arthur besidder to af de førnævnte personlighedstræk; psykopati og narcissisme, træk man kunne forestille sig, ville fratage publikum identificering med Arthur, men det er samtidig, det narrative plot, der medgiver hvorfor, han gør som han gør, og det ender med at gøre Arthur mere menneskelig for publikum.

Velvidende om analysen og effekten af EVT, ADT og Arthur Flecks udviklingshistorie, i forhold til den narrative film *Joker*, kan vi konkludere at publikum skaber sympati for Arthur, trods hans morderiske gerninger og Dark Traits. Sympatien der skabes for Arthur, er medvirkende til at illustrerer ham som protagonist, end skurk eller antagonist. For at bekræfte den konklusion, kan vi også se med analysen af antipati, at Arthur har antipatiske træk eller laver handlinger, der kan identificerer ham som skurk, men de er som oftest undskyldt.

Projektstyring

Via projektets gennemgang, mødte vi først og fremmest modstand, da vi ikke fyldte kriterierne for at være en projektgruppe. Dog havde vi motivationen til at ville skrive om film, hvilket smittede af på andre medstuderende og medførte at vi med tiden fyldte kriteriet for at være en projektgruppe. Vi vidste vi ville arbejde med film, men omfanget og det specifikke fokus, vidste vi ikke. Vi kørte i ring, omkring genre og emner vi gerne ville gribe an, og vi havde det lidt svært ved at 'kill your darlings'. Når det er sagt, så mødte vi modstand, grundet hvert individ havde en præference for hvilke(n) film, der skulle indgå i projektet, som ville sætte fokus på ét eller flere bestemte emner.

Da processen påbegyndte og vi havde været igennem første problemformuleringsseminar, gik vi dog fra at være en 7-mands gruppe, til en 6-mands gruppe, hvilket krævede tilvænning, efter den hektiske periode. Da vi havde fået benene på jorden efter krisen, dannede vi meget hurtigt en kollektiv ledelse, hvor vi alle havde ansvar for gruppens videregående proces. Den kollektiv ledelse gav også bagslag, i at vi alle havde interesser uden for projektet i form af arbejde og fritid. Det skulle jongleres med de mange arbejdstimer, som et projekt kræver, hvilket vi ikke formåede at tage ansvar for. Selvom vi havde lavet en kalender, som gav et tydeligt blik, i hvordan vi bedst kunne bruge vores tid, løb det hurtigt ud i sandet, da vi simpelthen blev for lidt selvkritiske og mente vi havde meget tid. Dét kulminerede med forelæsninger, eksamener, sygdom og arbejde og det endte med, at vi skulle igennem en meget intens periode, i slutningen af projektskrivningen, hvor udbrændthed fandt sted. Den intense periode fik heller ikke gavn af materiale som skulle læses og bearbejdes, som endte med ikke at kunne bruges. Det var en blanding af manglende fokus eller overblik over hvor projektet skulle hen og en manglende forståelse for projektets gavn.

Akademisk skrivning var også en udfordring for os. Vi skulle tilvænne os denne skrivestil, henvisninger og den måde man skulle søge efter teoretiske tekster, som kunne bruges til vores projekt. Strukturen af et projekt er forskellig fra projekt til projekt, og det har virket besynderligt at skrive uden en decideret struktur ramme. At være kritisk overfor en teori, har også været svært at håndtere, vi fandt teori som virkede interessant for vores projekt, noget som kunne bruges og noget som ikke kunne, men at læse teori igennem og forstå det, for så at sætte spørgsmålstegn og være kritisk, var en svær tilgang for os.

Litteraturliste

- Black, Jessica E., Yomna Helmy, Olivia Robson, and Jennifer L. Barnes. "Who Can Resist a Villain? Morality, Machiavellianism, Imaginative Resistance and Liking for Dark Fictional Characters." *Poetics* (Amsterdam) 74 (2019): 101344–.Web
- Bonus, James Alex, Nicholas L. Matthews, and Tim Wulf. "The Impact of Moral Expectancy Violations on Audiences' Parasocial Relationships With Movie Heroes and Villains." *Communication research* 48, no. 4 (2021): 550–572.
- Desowitz, Bill (Oct 7, 2019 7:00 pm) Joker: Cesar Romero and Bernard Goetz Inspired Joaquin Phoenix's Look| IndieWire. Lokaliseret d. 8. december 2022 på [Joker: Cesar Romero and Bernard Goetz Inspired Joaquin Phoenix's Look | IndieWire](#)
- Harms Larsen, Peter. *De levende billeders dramaturgi*. Kbh: DR, 2012
- Hayes, Date. (2020, 25. januar). 'Joker' Director Todd Phillips On Joaquin Phoenix's Methods, Gotham's Empathy Deficit, More. *Deadline*. Lokaliseret d. 8. december 2022 på ['Joker' Director Todd Phillips On Joaquin Phoenix's Methods, Gotham's Empathy Deficit, More – Deadline](#)
- Jens Kjeldgaard-Christiansen. *A Structure of Antipathy : Constructing the Villain in Narrative Film*, 2019.
- Kjeldgaard-Christiansen, Jens, Anne Fiskaali, Henrik Høgh-Olesen, John A. Johnson, Murray Smith, and Mathias Clasen. "Do Dark Personalities Prefer Dark Characters? A Personality Psychological Approach to Positive Engagement with Fictional Villainy." *Poetics* (Amsterdam) 85 (2021): 101511–.Web
- Kjældgaard, Lasse Horne, Lis Møller, Dan Ringgaard, Lilian Munk Røsing, Peter Simonsen, and Mads Rosendahl Thomsen. *Litteratur: introduktion til teori og analyse*. 2. udgave. 1. oplag. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 2013.
- Langkjær, Birger, Birger. Langkjær, and Birger Langkjær. *Realismen i dansk film*. 1. udgave. Frederiksberg: Samfundslitteratur, 2012.

- Rose, Steve (2019, 28 september). He is a psychopath': has the 2019 Joker gone too far? The Guardian. Lokaliseret d. 9. december 2022 på <https://www.theguardian.com/film/2019/sep/28/he-is-a-psychopath-has-the-2019-joker-gone-too-far>

- Toft Hansen, Kim, Jørgen. Riber Christensen, Steen. Ledet Christiansen, Jørgen Riber Christensen, Steen Ledet Christiansen, and Jørgen Riber Christensen. *Filmanalyse*. 1. udgave. 1. oplag. Aalborg: MÆRKK, 2016.

- Warner Bros. Entertainment. (2020, 20. april). Joker| Behind The Scenes with Joaquin Phoenix and Todd Phillips | Warner Bros. Entertainment [YouTube]. Lokaliseret på <https://www.youtube.com/watch?v=cLVNJ50vCDI>