

Mads Sterri Nilsen

# Karakterengasjement med den umoralske protagonisten

En næranalyse av Arthur Fleck i Joker

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon

Veileder: Anne Gjelsvik

Juni 2020



Mads Sterri Nilsen

# **Karakterengasjement med den umoralske protagonisten**

En næranalyse av Arthur Fleck i Joker

Masteroppgave i Film- og videoproduksjon  
Veileder: Anne Gjelsvik  
Juni 2020

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



# Sammendrag

Denne masteravhandlingen undersøker og diskuterer hvordan usympatiske karakterer skaper engasjement. Oppgaven vil være todelt mellom en diskusjon av sentrale kognitive filmteoretikere, og en næranalyse av Jokeren i Todd Phillips sin psykologiske thriller *Joker* fra 2019. Jeg kommer til å anvende og diskutere teoretiske perspektiver fra kognitiv filmteori for å nærme meg en forståelse for hvordan filmens fremstilling av en umoralsk protagonist på ulike nivåer prøver å forårsake affektiv respons hos tilskueren. De mest sentrale teoretiske perspektivene for masteravhandlingen vil være Murray Smiths sympatistruktur og teorier om perverse allianser, Margrethe Bruun Vaages bok om antihelter og hvordan tilskueren engasjeres og til tider tar side med antihelt karakterarketyper, i tillegg til Carl Plantingas teorier og strategier om empatiske scener. Sammen vil disse peke ut ulike aspekter ved filmens emosjonelle appell, og forhåpentligvis gi leseren et innblikk om effekten av karakterens fremstilling.

# Abstract

This master's thesis examines and discusses how unsympathetic characters create engagement. The thesis is split between a discussion of key cognitive film theorists, and a close analysis of the Joker in Todd Phillips's psychological thriller *Joker* from 2019. I will employ and discuss theoretical perspectives from cognitive film theory to get an idea and understanding of how the film on different levels engages the spectator with the use of an immoral protagonist. The most central theoretical perspectives for this master's thesis will be Murray Smith's sympathy structure and theories on perverse alliances, Margrethe Bruun Vaage's book on the antihero and how the spectator engages and sometimes side with the antihero character archetype, in addition to Carl Plantinga's theories and strategies of the scene of empathy. Together, these will highlight different aspects of the film's emotional appeal, and hopefully give the reader an insight into the effect of the character's representation.

## Forord

I arbeid med denne masteravhandlingen har jeg mottatt mye støtte og hjelp fra ulike personer, hvor jeg setter pris på all deres tanker og tilbakemeldinger. Jeg vil takke mine venner og medstudenter for å bidra meg til å forbedre masteravhandlingen, dette inkluderer Mats H Reiersen, Daniel Nilsen Bjørneraas og Lars Andreas Haaø Fossetøl. Jeg må også rette en stor takk til min mor; Wigdis Irene Sterri som har lest masteravhandlingen min flere ganger og kommet med fine innspill på det psykologiske innholdet. Jeg vil derimot sende størst takk til min veileder og mentor for denne masteravhandlingen; Anne Gjelsvik. Takk til henne for uvurderlige tilbakemeldinger, innspill og entusiasme under utviklingen av denne avhandlingen. Jeg føler meg privilegert for å ha fått muligheten til å ha en slik veileder, som har motivert meg på rett vei, og bidratt til at jeg nå har en ferdigstilt masteravhandling.

Ettersom egen masterfilm står som en vesentlig del av hovedoppgaven for mastergraden vil jeg benytte sjansen til å også takke alle ved institutt for film- og videoproduksjon. Dette inkluderer Igor Devold som gav gode tilbakemeldinger under manusprosessen, selve produksjonen og i redigeringsfasen. Jeg vil også takke Svein Høier, og Asbjørn Tiller som har bidratt til vårt endelige sluttprodukt med ulike innspill, i tillegg vil jeg også takke Jon Berntsen Huseby og Alexander U. Schei som stilte med utstyr når vi trengte og teknisk støtte der vi møtte utfordringer. Som regissør vil jeg også utvilsomt rette en stor takk til besetningen bak produksjonen, i tillegg til subjektet og min venn Artemis Aarø som har våget seg gjennom prosessen av å delta i en dokumentarfilm. Takket være lærere, familie, bekjente og andre utenforstående, kan vi i produksjonsgruppen si oss fornøyde med ferdigstillingen av kortdokumentaren vår: *Min venn Artemis*.

# Innhold

Sammendrag .....	v
Abstract .....	vi
Forord .....	vii
Innhold .....	viii
Figurer .....	ix
1 Introduksjon .....	10
1.1 Om tema og problemstilling .....	11
1.2 Problemstilling .....	12
1.3 Begrepsavklaring .....	12
1.4 Oppgavens disposisjon .....	13
2 Metodisk og teoretisk rammeverk .....	15
2.1 Hvem er Jokeren, og hvor kommer han fra? .....	16
2.2 Essensielle antagonistiske prinsipper .....	18
2.3 Empati og sympati .....	20
2.4 Sympatistrukturen og fokalisering .....	21
2.5 Sympati for den umoralske protagonisten .....	25
2.6 Empati med den umoralske protagonisten .....	26
2.7 Empatiske scener og innstillinger .....	30
3 Analyse .....	34
3.1 Filmens handling .....	34
3.2 Antagonistiske krefter .....	36
3.3 Anslaget .....	38
3.3.1 Gjenkjennelsen med den umoralske protagonisten .....	39
3.3.2 Hvem er Arthur Fleck? .....	42
3.3.3 Tilpasningen med den umoralske protagonisten .....	44
3.3.4 Indre opplevelser .....	45
3.3.5 Alliansen med den umoralske protagonisten .....	48
3.4 Sympatisk engasjering med den umoralske protagonisten .....	49
3.4.1 Skuespillerens karisma og effekt .....	51
3.5 Empatisk engasjering med den umoralske protagonisten .....	52
3.5.1 Ingen vei tilbake .....	53
3.6 Filmens sterkeste empatiske øyeblikk .....	56
4 Konklusjon .....	60
5 Referanseliste .....	62
5.1 Litteratur, og referanser fra internett .....	62
5.2 Filmer .....	64
5.3 Illustrasjoner .....	65



# Figurer

Figur 1.1: Joaquin Phoenix i rollen som Arthur Fleck/Jokeren. ....	10
Figur 1.2: Den umoralske protagonisten fryder seg over kaoset han har sluppet løs.....	14
Figur 2.1: Conrad Veidt som Gwynplaine fra filmen The Man Who Laughs fra 1928. ....	17
Figur 2.2: Jokeren fra The Killing Joke, 1988.....	18
Figur 2.3: Hannibal Lecter i The Silence of the Lambs, 1991. ....	25
Figur 2.4: Jokeren (Heath Ledger) i The Dark Knight fra 2008.....	30
Figur 2.5: Empatisk scene i Blade Runner. ....	31
Figur 2.6: <i>Joker</i> opererer mye med nærutsnitt av protagonistens ansikt. ....	33
Figur 3.1: Arthur som Jokeren hyllet av byens opprørere. ....	36
Figur 3.2: Arthur viser sitt «sanne ansikt» for første gang. ....	38
Figur 3.3: Arthur øver på å smile.....	40
Figur 3.4: Arthur i kjølvannet av blind vold i anslaget.....	41
Figur 3.5: Arthur hos psykologen.....	43
Figur 3.6: En nedbrutt Arthur sliter seg opp en lang trapp i begynnelsen av filmen. ....	44
Figur 3.7: Jokeren, en mer friere og selvsikker Arthur mot slutten av filmen. ....	44
Figur 3.8: Arthur møter idol og TV-vert Murray Franklin i sin dagdrøm. ....	46
Figur 3.9: Arthur observerer tidligere hendelser i sin egen visualisering av fortiden. ....	47
Figur 3.10: Arthur klarer ikke å stoppe å le i upassende situasjon.....	50
Figur 3.11: Kortet som forklarer Arthurs lidelse som han gir til moren på bussen. ....	51
Figur 3.12: Arthur sliter med å levere vitsene sine på grunn av latteren. ....	53
Figur 3.13: Arthur blir trakassert av tre berusede menn på T-banen. ....	54
Figur 3.14: Arthur etter å ha skutt to av mennene på T-banen i selvforsvar.....	55
Figur 3.15: Arthur etter å ha tatt livet av sin tidligere kollega. ....	56
Figur 3.16: Arthurs entusiastiske reaksjon på klippet av ham på TV.....	57
Figur 3.17: Arthur sin glede forsvinner i det han innser han blir gjort narr av.....	58
Figur 3.18: Arthur knust etter å ha blitt offentlig latterliggjort av sitt idol. ....	59
Figur 4.1: Jokeren tegner sitt signatursmil i blod. ....	60

**Antall ord: 23 992**

# 1 Introduksjon

«You don't really understand an antagonist until you understand why he's a protagonist in his own version of the world» - John Rogers



**Figur 1.1: Joaquin Phoenix i rollen som Arthur Fleck/Jokeren.**

Todd Phillips sin spillefilm *Joker* kom ut høsten 2019. Med sitt budsjett på \$55,000,000 har filmen ifølge Box Office Mojo tjent inn \$1,074,251,311, (BOM, 2020). Selv om det har vært mange forskjellige meninger om filmen, er det ingen tvil at fortellingen om et sosialt utstøtt individ med et naivt håp om å gjøre verden til en bedre plass, ender opp med å bli en psykopatisk masse-morder — har gjort et sterkt inntrykk på flere. Det er ikke ofte en film får like mye diskusjon og debatt rundt seg før en premiere som denne har fått. Filmen har også tatt hjem to Oscar-statuetter, en til Hildur Guðnadóttir for best komponert musikk, og en til Joaquin Phoenix for beste mannlige hovedrolle i rollen som Arthur Fleck, også kjent som Jokeren (Academy Awards, 2020). Der den sistnevnte vil være interessant for denne masteravhandlingen å utforske, nemlig fremstillingen av Jokeren som protagonist i denne filmen.

Etter jeg så filmen *Joker* (Phillips, 2019) på kino, var det et par ting som fikk tankeprosessen i gang. Hvordan kan en antagonist fungere som protagonist? Hvordan kan tilskueren være interessert i å følge og føle med en umoralsk protagonist? Som i dette tilfellet er en karakter som på grunnlag av kildematerialet ikke bare er stemplet som en ond person, men også står som kroneksemplet på definisjonen av en superskurk innenfor fiksjonsuniverset. Jokeren har blitt framstilt på mange ulike måter opp gjennom årene, hvor denne nye versjonen skiller seg veldig ut ved å gjøre antagonistene i mange av Batman-narrativene til en protagonist i denne filmen. Mye av grunnen til at Jokeren i den konvensjonelle Batman-narrativet fungerer bra, er fordi han er den perfekte motstanderen til målet og verdiene som Batman står for. Som Robert McKee, en film-

praktisk teoretiker selv formulerer i boken sin Story: «A protagonist and his story can only be as intellectually fascinating and emotionally compelling as the forces of antagonism make them» (Mckee, 1999, s. 317). Hvordan vil dette funke for Todd Phillips sin filmatisering og fremstilling av Jokeren? Man skulle nesten tro ut ifra denne reverserte utgaven av et «Batman-narrativ» hvor Jokeren er «helten», burde Batman være antagonist i filmen, noe som ikke er tilfellet her. Filmen tar i bruk en rekke ulike virkemidler som ville være interessant å undersøke mer i analysen senere i masteravhandlingen.

Grunnlaget for å støtte en karakter som Jokeren burde teoretisk sett vært en umulig oppgave ut ifra det faktum at han skal være essensen av ren ondskap. Likevel fremstiller filmen karakteren på en slik måte som inviterer seeren inn til å føle med ham. Denne protagonisten gjør handlinger og tar valg som vi anser som utilgivelige, likevel forblir han «helten» av denne fortellingen, mens vi fortsatt er engasjerte i å se hva som skjer videre, hvor hovedmålet med denne masteravhandlingen vil være å undersøke dette fenomenet.

## 1.1 Om tema og problemstilling

Narrativer inviterer oss til å knytte emosjonelle bånd med fiktive karakterer. Vi identifiserer oss med karakterer vi kan relatere til, hvor vi kan se oss selv i refleksjonen av deres glede, sorg og frykt. Vårt affektive engasjement med karakterene i filmer er det som driver oss gjennom filmene vi ser, og bidrar til hva vi finner vakkert med denne kunstformen. Allerede på første side i boken sin *Engaging Characters* påpeker filmteoretikeren Murray Smith at et av hovedaspektene til vår filmopplevelse som tilskuer er vår evne til å respondere emosjonelt på fiktive karakterer: «Our propensity to respond emotionally to fictional characters is a key aspect of our experience and enjoyment of narrative films» (Smith, 1995, s. 1). For at vi skal være engasjerte i narrativet må vi føle noe. Noe som Robert Mckee også påpeker i sin praktisk orienterte bok «Story» om manusskriving: «If the writer fails to fuse a bond between filmgoer and protagonist, we sit outside feeling nothing» (McKee, 1999, s. 141). Det er derfor det er viktig å føle noe for karakterene, ellers vil filmen «miste oss». For at vi skal håpe på noe går bra eller dårlig for filmens karakterer, må filmen og dens skaper klare å engasjere oss, og dette danner grunnlaget for temaet for denne masteravhandlingen, nemlig *karakterengasjement*.

Vår affektive respons til fiktive karakterer er en kompleks prosess som innebærer dypere spørsmål om emosjonell kognisjon og forholdet mellom karakterengasjement og våre tanker, moraler og verdier. Dette blir tydelig i møte med umoralske karakterer som utfordrer våre egne tanker og idéer, selv om det ikke er umulig å kunne engasjeres oss på tross av dette. Analysen senere i denne masteravhandlingen vil gjøre et forsøk på å utforske forståelsen for vår affektive respons med umoralske protagonister i fiksjonsfilmen, hvor tittelkarakteren i Todd Phillips sin film *Joker* er en fin inngang og mulighet til å utforske dette temaet.

Det finnes mange eksempler på antagonistiske karakterer som kan anses som fascinerende og interessante, eksempelvis Hannibal Lecter fra *The Silence of the Lambs* (Demme, 1991) eller Jokeren fra *The Dark Knight* (Nolan, 2008). Hvor denne masteravhandlingen vil heller omhandle tilskuerens engasjement for protagonister med antagonistiske trekk, som betyr et fokus på antagonister i seg selv eller umoralske bi-karakterer vil være et tema for en annen gang. Jeg vil derimot begrense min

masteravhandling til en umoralsk protagonist som har flere antagonistiske karaktertrekk, og hvordan filmen på tross av dette engasjerer tilskueren.

## 1.2 Problemstilling

Hovedspørsmålet for denne masteravhandlingen vil baseres på hvordan den umoralske protagonisten er fremstilt i filmen og hvilke grep filmskaperen har tatt i bruk for å oppfordre tilskueren til emosjonell tilknytning og respons til filmens protagonist. Med det i tankene blir problemstillingen min følgende:

Hvordan kan vi som tilskuere engasjere oss i et narrativ hvor protagonisten er moralsk tvilsom og/eller ond, med fokus på fremstillingen av Arthur Fleck i Todd Phillips sin psykologiske thriller fra 2019; *Joker*.

For å nærme meg en forståelse for forskningsspørsmålet mitt, vil jeg å se på ulike nivåer i filmen som sammen er med på å bygge opp dens affektive verdi. Jeg kommer til å benytte meg av en tekstanalyse av filmens protagonist i tillegg til filmens virkemidler av konkrete scener som er med å forårsake emosjonell respons. Masteravhandlingen min vil diskutere hvordan usympatiske karakterer skaper engasjement gjennom å først diskutere sentrale kognitive teoretikere, etterfulgt av en næranalyse av filmen *Joker* og dens protagonist. Jeg vil først avklare noen begrep, etterfulgt av det metodiske og teoretiske rammeverket valgt i henhold til forskningsspørsmålet mitt om hvordan tilskueren engasjeres og hvorfor, før jeg tar et steg nærmere inn i fiksjonsuniverset til *Joker*.

## 1.3 Begrepsavklaring

Jeg kommer i denne masteravhandlingen til å benytte meg av norske oversettelser av de engelske begrepene jeg ønsker å anvende, hvor disse oversettelsene vil være basert på norske filmteoretikers arbeid, eller gjennom egen oversetting. Jeg kommer også til å benytte meg av begrepet *umoralsk protagonist* i møtet med usympatiske hovedkarakterer. Jeg opplever begrepet umoralsk protagonist som mer oversiktlig og nøyaktig til min avklaring av denne karaktertypen, men også spesielt i forhold til mitt valg av film og karakter.

I *Joker* har protagonisten to navn, ett for sin tidligere persona i filmen, og ett for sin siste. Protagonistens navn fra starten av filmen er Arthur Fleck, men som senere blir til Jokeren. Jeg ønsker hovedsakelig å forholde meg til ett av navnene i min analyse. Dette fordi det gir en mer oversiktlig presentasjon av karakteren og minsker sjansene for misforståelser. Filmen er et narrativ om opprinnelsen for hvordan Jokeren blir til klovneprinsen av kriminalitet, og filmen opererer for det meste med karakteren Arthur før han blir Jokeren. Det gir derfor mening å forholde meg til Arthur istedenfor Jokeren gjennom masteravhandlingen når jeg skal direkte referere til filmens protagonist. Et skille mellom disse to kan også tydeliggjøre den visuelle fremstillingen til karakteren, hvor jeg referer til Arthur som Jokeren der han er påført i full klovnesminke og kostyme. Det er også interessant å bemerke at filmtittelen står i kontrast til filmens protagonist, hvor mesteparten av filmen omhandler Arthur før han blir Jokeren, der jeg vil påstå at filmtittelen er et valg tatt på grunnlag av filmens markedsføring.

Det som gjør *Joker* til et interessant valg i undersøkelsen av umoralske protagonister er at filmen tydelig oppfordrer tilskueren til emosjonell tilknytning med Arthur. Margrethe Bruun Vaage i sin bok *The Antihero in American Television* diskuterer at det eksisterer tilskuere som kan lese filmer feil, hvor hun presenterer sitt begrep *unintended fans* inspirert av begrepet *bad fans* hentet fra TV-kritiker Emily Nussbaum, som omhandler

hvordan noen tilskuere ikke tolker filmen slik den er ment, og dermed har en respons som ikke er representativ for hva filmskaperne ønsket å oppnå (Bruun Vaage, 2015, s. 112-113). Disse tilskuerne heier på protagonisten av filmen uansett og uavhengig av de moralske eller umoralske verdiene karakteren har (Bruun Vaage, 2015, s. 116). Jeg vil påstå at forskjellige tilskuere har ulike forutsetninger, og ingen tilskuere har mer rett eller feil enn andre, hvor jeg i min masteravhandling kommer til å ta utgangspunkt i en tiltenkt tilskuer. Dette er en tilskuer som ikke vil være definert ut ifra begrepet *unintended fan*, men heller er reflektert over narrativet og de fiktive hendelsene som tar sted. Ikke alle lar seg engasjere av filmen, hvor noen kanskje motarbeider engasjementet og genererer aktiv antipati med protagonisten. Dette vil ikke være masteravhandlingens oppgave å belyse, hvor den heller vil legge grunnlaget for hvordan man kan forstå de som engasjerer seg med Arthur Fleck. Masteravhandlingen vil heller ikke ta stilling til spørsmålet om det er rett eller galt å ha en emosjonell tilknytning med Arthur i *Joker*, hvor den istedenfor vil undersøke, analysere og argumentere for hvordan filmen jobber for å forårsake affektiv respons. Det betyr at masteravhandlingens tiltenkte tilskuer vil antas å inneha en emosjonell respons til filmen.

Jeg tenker det vil være nyttig for masteravhandlingens lengde, omfang og tidsbegrensning å benytte meg selv som denne oppgavens tiltenkte tilskuer, og argumentere, diskutere og tolke på grunnlag av mine egne observasjoner fra filmen. Jeg har andre forutsetninger enn andre tilskuere gitt min familiaritet med karakteren, som kan gi meg en høyere toleranse for protagonistens handlinger. I tillegg er jeg student av filmkunst og produksjon, og er over gjennomsnittlig interessert i denne kunstformen og vitenskapen bak. Jeg vil likevel påstå at et utgangspunkt i meg selv ikke vil være for begrensende, og vil være representativ nok for den generelle vestlige tilskueren, i tillegg til å styrke min masteravhandling ved å gi den mer kvalitative, men også subjektive observasjoner.

## 1.4 Oppgavens disposisjon

Denne masteravhandlingen vil først i kapittel to starte med en utredning av mitt valg av metodiske og teoretiske rammeverk. Jeg vil først forklare metodevalget mitt og drøfte både fordeler og ulemper ved valgene som er tatt, etterfulgt av en presisering av viktige teoretiske begreper og perspektiver som vil hjelpe meg til en nærmere forståelse for emosjonelt engasjement for umoralske protagonister. Hovedsakelig vil jeg benytte meg av kognitive filmteoretikere som Murray Smith, Margrethe Bruun Vaage og Carl Plantinga som har skrevet en del om emosjonelt engasjement med fiktive karakterer på film. Jeg kommer til å presentere nyttige begreper og perspektiver hentet fra deres arbeid som jeg føler er relevant for å kunne besvare mitt forskningsspørsmål på en konstruktiv måte.

Jeg vil følge dette opp med en tekstanalyse i kapittel tre av mine observasjoner strukturert ut ifra det teoretiske rammeverket fra kapittel to. Det vil være konstruktivt for oversikten og fokuset til næranalysen å følge samme rekkefølge som teorikapitlet, som vil bidra å gjøre det lettere for leseren å tydeligere følge med på hvilket aspekt som skal undersøkes. Min næranalyse vil ta utgangspunkt i ulike nivåer av filmen for å få en bredere oppfattelse av hvordan ulike aspekter ved filmen arbeider sammen, som inkluderer både å se nærmere på protagonisten, men også virkemidler i konkrete scener.

Til slutt vil jeg i kapittel fire konkludere og oppsummere mine observasjoner, tanker og tolkninger som vil gi en nærmere forståelse og bevissthet for vårt engasjement for Arthur i *Joker* gjennom filmens virkemidler og fremstilling av en umoralsk protagonist.



**Figur 1.2: Den umoralske protagonisten fryder seg over kaoset han har sluppet løs.**

## 2 Metodisk og teoretisk rammeverk

I dette kapitlet skal jeg se nærmere på hvilket metodologisk og teoretisk rammeverk jeg kommer til å benytte meg av i denne masteravhandlingen. Jeg ønsker å belyse og gjøre rede for bakgrunnen for metode og teori, hvor jeg vil drøfte og begrunne valgene som er tatt. Temaet mitt for denne masteravhandlingen er karakterengasjement, som forøvrig er et analyseområde og et drøftingstema som kan bli utforsket på flere måter, hvor en måte ikke nødvendigvis er bedre enn en annen, men avhengig av hvilken teori som er brukt. Jeg vil prøve å velge ut de teoretiske rammeverkene jeg tenker vil være konstruktive i å nærme meg en forståelse for karakterengasjementet for Arthur Fleck i *Joker*. Jeg vil nå gå nærmere inn på metodevalget for denne masteravhandlingen.

For å best mulig besvare problemstillingen i denne masteravhandlingen vil det være konstruktivt for meg å foreta en næranalyse av filmen som jeg har valgt ut. For å være mer konkret vil dette være en subjektiv tekstanalyse som kommer til å basere seg på hva jeg som tilskuer opplever i møte med filmen, i møte med protagonisten og hans reise. Grunnen bak valget av metoden ovenfor andre alternativer, er at jeg ser på dette som en god mulighet til å gå grundigere inn på filmen, og forhåpentligvis komme nærmere en forståelse for hva filmen gjør for å skape emosjonelt engasjement for en umoralsk protagonist. Jeg vil også videre diskutere og gjøre rede for både styrker og svakheter gitt metoden som er valgt.

Avhandlingens metode kan kategoriseres som en *monografisk undersøkelse*, som vil si at jeg tar for meg ett verk, og går inn i dybden på det. Dette er et bevisst valg i håp om å få en mer kvalitativ gjennomgang av et spesifikt eksempel på en film som oppfyller kriteriene til mitt forskningsspørsmål, i motsetning til ett kvantitativ resultat av flere verk av samme kriterier. Selv om det finnes forslag til mange andre filmer som ville ha fungert for masteravhandlingens tema, er filmvalget her gjort på bakgrunn av min egen fascinasjon og personlig interesse for Jokeren på et generelt nivå, men også spesifikt vinklingen av karakteren i denne filmen. Jeg vil også nevne eksempler på andre filmer, men i næranalysen vil vekten hovedsakelig legges på *Joker* og dens karakterfremstilling.

Grunnlaget for analysen senere i masteravhandlingen vil være min egen tilskueropplevelse av filmen. Dette er selvfølgelig en veldig subjektiv fremgangsmåte, men også det mest ideelle for å få et mer konkret svar i dybden på det som undersøkes. Det ville nok vært nyttig med innspill fra andre for å undersøke en bredere form for tilskueropplevelse av denne filmen, og det hadde nok gitt et mer objektivt svar, men jeg ser på det som nyttig å forholde meg til et spesifikt eksempel gjennom en spesifikk tilskuer. Denne avgjørelsen er også gjort ut ifra hva som er mest fornuftig i forhold til masteravhandlingens lengde, omfang og tidsbegrensning.

I dette kapitlet vil jeg hovedsakelig utdype tre filmteoretiske perspektiver som vil være nyttige for min næranalyse av filmen, og kan gi meg en forståelse og grunnlag til å argumentere for de følelsene jeg sitter med etter filmvisningen. Hoveddelen til masteravhandlingens teoretiske rammeverk er basert på kognitiv filmteori, hvor en liten del vil være praktisk orientert teori, som kan bidra i forståelsen av umoralske protagonister. Valgene for disse perspektivene er tatt på bakgrunn av hva jeg tenker vil være konstruktivt for å forstå hvilke elementer og aspekter som spiller inn i engasjement

med protagonisten i *Joker*. For å få en bedre forståelse for engasjementet med Arthur, er det viktig å se på hvordan filmen fremstiller ham, og forholdet mellom ham og tilskueren. Dette er noe som kan undersøkes nærmere gjennom Murray Smith sin sympatistruktur med definerte nivåer av karakterengasjement. Jeg kommer til å se på helheten av filmen og dens protagonist ved bruk av Smith, men også gjennom Margrethe Bruun Vaage sitt perspektiv på engasjement hentet fra hennes bok om antihelter. I tillegg ønsker jeg å gå i dybden på en konkret scene som jeg føler har stor affektiv verdi, og se på hvordan den er med på å skape en empatisk innlevelse, hvor jeg tenker Carl Plantinga sine teorier om empatiske scener vil være nyttige. Bakgrunnen for disse teoretiske perspektivene er for å se på hvordan filmen gjennom ulike nivåer arbeider, for å konkludere dens affektive effektivitet.

## 2.1 Hvem er Jokeren, og hvor kommer han fra?

Før jeg går gjennom de teoretiske perspektivene vil det være naturlig å presentere litt historie og forkunnskaper om karakteren Jokeren og fiksjonsuniverset han representerer. Jokeren eller den såkalte «Clown Prince of Crime» er en av de mest kjente fiksjonskarakterene som eksisterer i popkulturen, og blir regnet som den første tegneserie-superskurken noen gang laget (Varient Comics, 2013, 00:04:06).

Karakteren kommer fra et fiksjonsunivers som er skapt av tegneserieforlaget DC Comics. Forkortelsen til bedriftsnavnet er hentet fra en av deres tidligere lanseringer – tegneserien «Detective Comics» i 1937, som var en stor suksess og distribueres fortsatt den dag i dag. Dette er også tegneserien hvor superhelten Batman ble introdusert for første gang. Per dags dato eier DC-Comics sammen med Marvel Comics 80% av det totale tegneseriemarkedet i USA (Wikipedia, 2020). Hvor nå begge bedriftene, men spesielt den sistnevnte har hatt enorm kommersiell suksess med å overføre fiksjonsuniverset sitt fra papir til kinolerretet.

Pionérene som sto bak utviklingen av DC-universet og dens karakterer var Malcolm Wheeler-Nicholson, Jerry Siegel, Joe Shuster, Gardner Fox, Sheldon Mayer, Bob Kane og Bill Finger, hvor de to sistnevnte sammen med tegneserieartisten Jerry Robinson skapte karakteren «Jokeren». Den psykopatiske klovnen hadde sin første entrè og gjennombrudd i debututgaven av Batman-tegneserien utgitt i April 1940. Denne utgaven var også hans eneste planlagte rolle i fiksjonsuniverset, hvor det var bestemt på forhånd at han skulle bli drept i narrativet, men fikk i stedet en gjentakende rolle i tegneserien etter redaktøren hadde ombestemt seg fra den avgjørelsen (Varient Comics, 2013, 00:03:35).

Jokeren har sine røtter fra den tyske filmekspresjonismen, hvor skaperne av Jokeren lot seg inspirere av den tyske skuespilleren Conrad Veidt sitt utseende og stil som karakteren Gwynplaine fra den amerikanske filmen *The Man Who Laughs* (Leni, 1928). Det er spesifikt et stillbilde fra denne filmen av Conrad Veidt som skulle ende opp med å være hovedinspirasjonen til skapelsen av Jokeren, hvor bildet av Veidt viser ham som strammer alle musklene i hele ansiktet til å forme et stort og skremmende glis som kan gi hvem som helst frysninger (figur 2.1). Bob Kane sa selv i et intervju med den amerikanske journalisten Frank Lovece: «So Bill Finger had a book with a photograph of Conrad Veidt and showed it to me and said: Here's the Joker» (Lovece, 1994).





DC-fiksjonsuniverset sine narrativer og karakterer har en tendens til å krysse over i hverandre en tid til annen, men hovedsakelig er Jokeren sett på som Batman sin ultimate nemesis, og Gotham hans primære hjemsted (DC Comics, 2020). De fleste narrativene i fiksjonsuniverset til DC inkluderer da Jokeren som skurk i møte med Batman som helt. Dette er mer tydelig i de filmatiserte utgavene i både film og tv-serie form, hvor også Todd Phillips sin versjon fra 2019 snur denne formelen på hodet.

**Figur 2.1: Conrad Veidt som Gwynplaine fra filmen *The Man Who Laughs* fra 1928.**

Det har vært mange forskjellige tolkninger av Jokeren det siste århundre, både i fiksjonsuniverset til tegneserien, men også i videospill og spesielt på film. Uavhengig av forskjellene mellom de ulike versjonene eksisterer det fortsatt fellestrekk som bygger opp den generelle idéen av hvordan Jokeren ser ut og hva han representerer, dette inkluderer hans ikoniske grønne hår, glis av galskap, og maniske latter. Det er som sagt skapt utallige ulike versjoner av Jokeren, og mye er på grunn av friheten som ligger i karakterens natur. Jokeren er mindre låst til sin fremstilling enn flere av de andre karakterene fra fiksjonsuniverset hans, fordi hans bakgrunn er vag, og åpen for tolkninger. Dette er et bevisst valg fordi det er irrelevant hvem han er og hvor han kommer fra, siden det viktigste er idéen han representerer. Karakteren var skapt som en direkte motpol til Batman-karakterens moral og verdier. Der Batman står som symbolet på lov og orden, står Jokeren i kontrast som symbolet på anarki og kaos — de er begge hver sin side av samme mynt. Istedenfor å beholde bakgrunnen til Jokeren som vag og åpen for tolkning og spekulering, velger Todd Phillips å lage en film som viser hans bakgrunn og opprinnelse. Dette er et avvik ifra den konvensjonelle fremstillingen av Jokeren, hvor karakteren selv sier i tegneseriebladet *The Killing Joke*: «If I'm going to have a past, I prefer it to be multiple choice!» (Moore, 1988, s. 39). Det kan argumenteres for at det er forsvart i Phillips sin tvetydige vinkling av karakteren og hans bakgrunn gjennom filmens uklare grenser av virkelighet og fantasi.



**Figur 2.2: Jokeren fra *The Killing Joke*, 1988.**

## 2.2 Essensielle antagonistiske prinsipper

For å referere tilbake til åpningsstatet for denne masteravhandlingen; Man kan ikke forstå en antagonist før man kan forstå hvorfor han eller hun er protagonisten i sin egen versjon av verden. Dette er noe Todd Phillips må ha tolket bokstavelig i det han skrev og regisserte filmen *Joker*. For å forstå Jokeren må han bli sett på som helten av sin fortelling, men for å få en bedre forståelse for karakteren vil det være konstruktivt å se både de protagonistiske, men også antagonistiske aspektene ved ham. Her er det mulig å ta i bruk et praktisk-teoretisk perspektiv, hvor jeg vil argumentere for at Robert McKee og John Truby gjennom sine verk utreder gode retningslinjer og prinsipper for hvordan en manusforfatter kan bygge et spennende narrativ gjennom antagonistens perspektiv. Deres verk legger hovedsakelig vekt på hvordan man skaper et narrativ og dens karakterer, men utdrag fra deres arbeid kan også brukes som analyseverktøy i møte med den ferdige filmen.

Utgangspunktet for disse prinsippene er hva McKee kaller for *The Principle of Antagonism*: «A protagonist and his story can only be as intellectually fascinating and emotionally compelling as the forces of antagonism make them» (McKee, 1998, s. 317), noe som også Truby støtter: «The main character is only as good as the person he fights» (Truby, 2007, s. 88). Ut ifra deres kapitler om antagonister er det fire essensielle prinsipper og retningslinjer som jeg ser på som interessante i møte med film for å skape en verdig motstander til protagonisten som igjen styrker narrativet. Ved å se på dette aspektet av filmen, får man mer forståelse for hvordan karakterengasjementet kan bli påvirket. Disse fire prinsippene er:

1. Antagonisten må være mektig.
2. Antagonisten må presse protagonisten.
3. Antagonisten må kjempe mot samme mål som protagonisten.

#### 4. Antagonisten må forårsake endring i protagonisten.

De essensielle prinsippene for å gjøre et narrativ mer spennende innebærer å ha en motstander for protagonisten som er mektig. John Truby argumenter for at man bør ha en motstander som er spesielt god på å angripe protagonistens største svakhet (Truby, 2007, s. 95). En antagonist må være i stand til å utfordre protagonisten på en måte som tvinger han eller henne til å gjennomgå en forandring. Jo større utfordringene til protagonisten er, desto mer engasjert blir tilskueren i narrativet. Antagonisten skal presse protagonisten i situasjoner som tvinger han eller henne til å ta vanskelige valg. «TRUE CHARACTER is revealed in the choices a human being makes under pressure - the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character's essential nature» (McKee, 1998, s. 101). Det er slik tilskueren kan se karakterene for hvem de er, gjennom tøffe valg som tvinger dem til å vise sine autentiske sider. For at antagonisten skal ha grunn til å komme i direkte kontakt med protagonisten, er det viktig at de begge kjemper for samme objekt eller mål, men gjennom ulike metoder og formål. Å ha et konkret mål som overlapper vil tvinge disse karakterene til å kontinuerlig konfrontere hverandre gjennom narrativet, og gjennom denne konfrontasjonen må protagonisten gjennomgå en endring for å kunne overvinne sin motstander, som igjen øker narrativets underholdningsverdi.

Dette er typiske sider ved Jokeren fra tidligere versjoner og filmer, og som har bidratt i å ha gjort ham til en interessant karakter for en slik film som Todd Phillips sin *Joker*. Han har tidligere vært en fascinerende antagonist til Batman, og på grunn av dette blitt en karakter som er fascinerende og engasjerende å følge. Likevel er det interessant å ta i bruk disse prinsippene og se på hva slags krefter av antagonisme som driver Jokeren til å ta valgene han tar i sin historie som protagonist.

Margrethe Bruun Vaage tilbyr noen lignende kriterier i sin bok *The Antihero in American Television* og kommer med noen interessante innvendinger om hvordan tilskueren kan engasjeres av umoralske protagonister. Tilskueren blir tiltrukket av dem fordi de er mektige, som igjen er i samme tankeretning av det som er presentert over. Det eksisterer også en nytelse i å empatisere med noen som har makt (Bruun Vaage, 2016, s. 90). Der hvor lovsystemet kan svikte for de som bryter loven, svikter ikke denne karakter-arketyper. Denne arketyper er som regel uforutsigbar, og tilskueren vet ikke hva de kan forvente, som forsterker den narrative spenningen (Bruun Vaage, 2016, s. 104). Bruun Vaage ved bruk av Smith konkluderer med at antihelt moral-strukturen er både dynamisk og ustabil (Bruun Vaage, 2016, s. 92). Hun argumenter for at det også er andre faktorer som gir den umoralske karakteren «poeng», som for eksempel mørk humor, estetiske nytelser og narrativ nysgjerrighet (Bruun Vaage, 2016, s. 106). Disse trekkene er veldig beskrivende for typiske umoralske protagonister eller antihelter som Bruun Vaage kaller dem. Jeg vil gå nærmere inn på dette teoretiske perspektivet fra boken hennes i underkapittelet «2.6 Empati med den umoralske protagonisten» og undersøke hvordan dette appeller til Arthur i underkapittelet «3.5 Empatisk engasjering med den umoralske protagonisten» fra analysen i neste kapittel.

McKee argumenterer også for hvor viktig det er for tilskuer å ha empati med protagonisten av filmen. Uten empati ville ikke tilskueren hatt noen motivasjon eller grunn til å bruke to timer av livet sitt på å fullføre en film. Dette kaller McKee for *The Audience Bond*. En protagonist må være noen som tilskueren kan relatere til, men som ikke nødvendigvis trenger å være en god person, hvor McKee argumenterer for at en sympatisk karakter er heller en likendes en. McKee understreker også at man ikke må

misforstå det å være empatisk med å være likendes. «The protagonist must be empathetic; he may or may not be sympathetic» (McKee, 1998, s. 141). Tilskuerens karakterengasjement henger sammen med empatien for protagonisten. Hvor tilskueren gjennom denne empatien kobles til karakteren i filmen, og ved sitt menneskelig og egosentrerte tankegang sammenligner seg selv med karakteren, og på den måten blir tilskuerens verdier og moral testet. Dette er også noe Bruun Vaage definerer i mer detalj i sin bok, og som jeg kommer tilbake til i underkapittelet «2.6 Empati med den umoralske protagonisten». Hvor sympati er valgfritt for tilskueren er empati avgjørende for tilskuerens engasjement (McKee, 1998, s. 142). Tilskuerne søker et dypere engasjement og identifiserer seg med protagonister av filmer der hvor deres sanne natur kommer frem gjennom valgene som blir tatt under press (McKee, 1998, s. 141). «Indeed, in the hands of the greatest writers, even the most unsympathetic character can be made empathetic» (McKee, 1998, s. 142). Han legger også til at det fort oppstår et empatisk bånd mellom karakter og tilskuer i filmer som hovedsakelig er drevne av én hovedkarakter, fordi tilskueren ser da filmen fra denne karakterens perspektiv: «The more time spent with a character, the more opportunity to witness his choices. The result is more empathy and emotional involvement between audience and character» (McKee, 1998, s. 364). McKee sitt poeng samsvarer veldig med Smith sin symaptiststruktur, hvor spesifikt tilpasningsnivået til Smith forklarer dette mer grundig, noe jeg kommer til å utdype i underkapittelet «2.4 Sympatiststrukturen og fokalisering». Det at *Joker* bare følger én hovedkarakter tvinger tilskueren til å se filmen gjennom Arthur sitt perspektiv, som åpner opp for empatisk innlevelse som jeg vil grundigere undersøke i analysen.

Truby går litt mer i dybden på dette hvor han poengterer at man ikke identifiserer med alt i en karakter, men heller to essensielle elementer, karakterens ønsker og moralske problem. Karakterens ønsker er det som driver narrativet fremover, og det moralske problemet er den dypere kampen om hvordan å leve med andre som er noe tilskueren vil at protagonisten skal løse (Truby, 2007, s. 76). «Make the audience empathize with your hero, not sympathize» (Truby, 2007, s. 76), her er Truby enig med McKee om empati og sympati med karakterer i film. Så lenge man forstår en karakters motivasjon for handlingene som begås, kan man engasjere seg selv om man er fundamentalt uenig i det karakteren gjør. Dette er grunnlaget til å kunne forstå og engasjeres med umoralske protagonister. «If you show the audience why the character chooses to do what he does, they understand the cause of the action (empathy) without necessarily approving of the action itself (sympathy)» (Truby, 2007, s. 77). Jeg skal videre se nærmere på konseptene empati og sympati.

## 2.3 Empati og sympati

Identifikasjon har lenge vært begrepet å bruke i definisjonen av hvordan tilskueren kan bry seg om en fiktiv karakter. Flere kognitive filmteoretikere er enig om at dette begrepet er misledende, hvor Plantinga begrunner at identifikasjon-begrepet innebærer en antydning om at tilskuer mister seg selv inn i filmen og karakteren, hvor tilskuers identitet som et separat individ forsvinner i identifiseringen med karakteren på skjermen (Plantinga, 1999, s. 244). Det eksisterer flere måter å engasjeres på, og karakterengasjement er en mer nøyaktig beskrivelse som tar for seg en bredere form for innlevelse, som åpner opp for både empati, antipati, sympati og likegyldighet uten å antyde en sammensmelting av sinn og identiteter (Plantinga, 1999, s. 244).

Nivåene i sympatiststrukturen til Murray Smith kommer inn her som et nyttig bidrag som legger til rette for hvordan tilskueren kan forstå sin egen emosjonelle respons til

narrativer, og oppleves mer nøyaktig for innlevelse med fiktive karakterer enn identifikasjons-begrepet. På lik linje med Plantinga sine teorier, innebærer ingen av nivåene til Smith heller at tilskuer kopierer eller opplever både tankene og følelsene til karakteren på skjermen (Smith, 1995, s. 85). Disse nivåene vil jeg forklare mer i dybden i underkapittelet «2.4 Sympatistrukturen og fokalisering».

Der er en forskjell mellom å empatisere med og sympatisere for noen. Forskjellen er tydelig uttrykt i beskrivelsen av disse konseptene ved bruken av ordene «med» og «for», hvor empati handler om det å føle *med* noen, mens sympati innebærer å føle *for* noen. Dessverre er det ikke like enkelt som det høres ut. Ifølge Plantinga er ikke empati en simpel følelse, men innebærer flere emosjonelle opplevelser, og kapasiteten til å vite, føle og respondere likt til hva en annen føler (Plantinga, 1999, s. 245). Dette gjelder i stor grad fiktive karakterer på lik linje med virkelige personer. Det er to prosesser i gang her, den første er karakteristikken av empati på et generelt grunnlag som går ut på at tilskuer observerer situasjonen til den fiktive karakteren og vurderer ut ifra karakterens tilstand og responderer i forhold til dette (Plantinga, 1999, s. 245). Tilskuere ser ikke for seg selv som karakteren, men ser for seg hva og hvordan karakteren tenker og føler. Den andre prosessen som må til for å oppleve empati er at tilskueren må kunne dele lignende følelser med karakteren på skjermen – vise evnen til å respondere i felleskap og solidaritet med karakterens mål og ønsker (Plantinga, 1999, s. 245). Dette betyr at følelsen som tilskuer sitter med ikke trenger å være identisk til karakteren, men den må være noe lignende. Det å sympatisere derimot trenger ikke å reflektere responsen til hva karakteren føler, som innebærer at man kan sympatisere med noen uten å føle noe som helst (Plantinga, 1999, s. 245). Tilskuer kan støtte en karakter til å nå sine mål og ønsker, selv om tilskueren har en likegyldig emosjonell respons.

Det eksisterer ikke en distinkt forskjell mellom disse og derfor er det vanskelig å skille dem fra hverandre. De begge involverer et delt moralsk og affektivt ståsted mot en annens situasjon, hvor ingen av dem trenger en identitet av følelser mellom den som observerer og den observerte (Plantinga, 1999, s. 247). Det blir utfordrende å skille hvor empatien begynner og hvor sympatien slutter, og vice versa. Å definere et klart skille vil være en for stor jobb for denne masteravhandlingen å ta stilling til. Jeg vil derfor videre støtte meg på lignende definisjon av sympati og empati som McKee, Truby og Bruun Vaage benytter, i tillegg til hvordan Plantinga definerer det i sin tekst «Scene of Empathy and the Human Face»; hvor han har en løsere definisjon på hva empati er, som jeg tenker vil være nyttig nok for denne masteravhandlingens formål. Grunnen til dette er fordi disse begrepene er komplekse prosesser som ennå ikke er fullstendig tydelige konsepter. Empati involverer diverse følelser som kan utvikles og tone over i hverandre, den inkorporerer både kognitive og psykologiske frivillige og ufrivillige prosesser (Plantinga, 1999, s. 247). Det involverer å kunne visualisere en situasjon til en karakter fra utsiden, og i noen tilfeller å visualisere seg selv som karakteren. Empati er avhengig av en temporal prosess av narrasjon, sammen med en rekke evalueringer og slutninger signalisert av narrasjonen (Plantinga, 1999, s. 247).

## 2.4 Sympatistrukturen og fokalisering

Innenfor den kognitive filmteorien ligger fokuset sterkt på hvordan tilskueren av en film er en aktiv deltager i filmprosessen. Det å se film er en aktiv prosess som innebærer en konkluderende, og en perseptuell aktivitet (Bordwell, 1985, s. 30). Det å engasjere seg med fiksjon er en form for imaginær aktivitet som innebærer å tolke og forstå narrative handlinger og struktur. Kognitive filmteoretikere, inkludert David Bordwell og Murray

Smith argumenter for at tilskueren tar i bruk kognitive ferdigheter og skjemaer i møtet med filmen og lager seg hypoteser, i tillegg til å aktivt søke etter informasjon som vil bidra i å forstå narrativet som er presentert. Tilskuere bruker sin egen fantasi og forestillingsevne til å tolke og forstå informasjonen filmen presenterer (Smith, 1995, s. 74). Man kan på mange måter si at uten en aktiv tilskuer i filmprosessen, vil filmen miste sin mening.

I boken sin *Engaging Characters* legger Murray Smith frem et perspektiv på hvordan man tilnærmer seg en forståelse for tilskuerens engasjement og innlevelse med karakterer i en filmfortelling. Smith på lik linje med flere kognitive filmteoretikere mener relasjonen mellom tilskuer og de fiktive karakterene er for kompleks til kunne beskrives gjennom et begrep som *identifikasjon*. Smith har derfor bygget ut en egen modell bestående av tre nivåer som sammen danner et mer presist analyseverktøy, som han kaller for *sympatistrukturen*. For å forholde meg til norske begrepsnavn for disse konseptene har jeg valgt å ta i bruk Anne Gjelsvik sine oversettelser hentet fra hennes dr. art. avhandling *Fiksjonsvoldens etiske betydninger*, der hun benytter seg av de norske begrepene *gjenkjennelse*, *tilpasning* og *allianse* (Gjelsvik, 2004, s. 143). I dette systemet konstruerer tilskueren karakteren(e) fra narrativet, hvor også tilskueren blir presentert for visuell og auditiv informasjon som på mer eller mindre lik linje er tilgjengelig for karakterene, og er da plassert i en viss struktur av allianse med dem (Smith, 1995, s. 75). Tilskueren er den ultimate designeren av teksten, og narrasjonen er det som bygger opp nivåene av gjenkjennelse, tilpasning og allianse.

Gjennom disse nivåene og interaksjonene mellom dem kan man forstå bakgrunnen av engasjement for fiktive karakterer. Hvert av disse nivåene beskriver et nivå av narrativ struktur som relaterer til karakterene av filmen (Smith, 1995, s. 82). Det eksisterer et dynamisk forhold mellom tilskueren og disse nivåene. Jo mer informasjon og innsikt tilskueren får av karakterene i filmen, desto mer interesse får tilskueren til karakterene, dette inkluderer karakterens motivasjoner, holdninger, verdier og mer. Det kan argumenteres for at det er lettere for TV-serier å få til dette, hvor man har en lengre periode av spilletid som gir rom for tilskueren til å tilbringe mer tid med karakterene og dermed knytte sterkere bånd til dem. Dette trenger nødvendigvis ikke være umulig for film heller som jeg vil diskutere mer i underkapittelet «2.6 Empati med den umoralske protagonisten». Disse tre nivåene danner grunnlaget for hva Murray Smith definerer som sympatistrukturen, og bidrar med en nærmere forståelse for tilskuerens karakterengasjement (Smith, 1995, s. 73). Jeg vil i de neste avsnittene utdype disse nivåene.

*Gjenkjennelse* beskriver tilskuerens konstruksjon av den fiktive karakteren. Dette er basert utfra et sett av tekstuelle elementer, som typisk i film baserer seg rundt bildet av en kropp, som en individualisert og kontinuerlig menneskelig agent (Smith, 1995, s. 82-83). Vanligvis innebærer det en kropp, et ansikt og stemme, og i noen tilfeller ikke alle av dem. Gjenkjennelsesnivået er der tilskueren danner seg et helhetlig bilde av den fiktive karakteren, og er det mest grunnleggende nivået i Smith sin sympatistruktur. Selv om tilskueren er klar over at de fiktive karakterene i bunn og grunn bare er et verktøy for å drive narrativet videre, sammenligner tilskueren dem med personligheter han eller hun kjenner fra virkeligheten, og som et resultat av dette oppstår det et uklart skille mellom virkelighet og fiksjon, som øker følelsen av realisme og troverdigheten til karakterene i narrativet (Smith, 1995, s. 82-83). Karakteren trenger ikke nødvendigvis være et menneske så lenge det eksisterer menneskelige trekk, som for eksempel stemmer eller oppførsel. Dette er typisk for animasjonsfilmer hvor karakterene er dyr.

Tilskuerens kjennskap til skuespillerne bak karakterene vil også ha en påvirkning på hvordan tilskueren oppfatter karakteren. Dette er noe Bruun Vaage utdyper når hun skriver om begrepet *familiaritet* (Bruun Vaage, 2016, s. 39-63), som er noe jeg vil diskutere mer i underkapittelet «2.6 Empati med den umoralske protagonisten». Hvis man liker en skuespiller fra før er man også mer utsatt til å kunne like karakteren før man har fått reflektert skikkelig over karakterens handlinger og holdninger. Dette vil være særdeles relevant for mitt valg av film, hvor min familiaritet med både Jokeren og Joaquin Phoenix påvirker min opplevelse av denne filmen, og vil være noe jeg utforsker mer i detalj i analysen. Også i situasjoner hvor man bare hører stemmen til en karakter før han eller hun er fysisk presentert, vil tilskuerens kjennskap til skuespilleren også kunne gjøre det lettere å danne et bilde av karakteren.

*Tilpasning* er det andre nivået av sympatistrukturen til Smith. Dette nivået beskriver prosessen av hvordan tilskueren er plassert i relasjon til karakterene, deres handlinger og følelser. Tilskueren blir her tildelt informasjon nok til å ha en forståelse for karakteren(e). Smith foreslår to underkategorier til dette nivået; *spatio-temporal tilpasning* til *subjektiv tilgang*, hvor det første begrepet angår hvordan narrativet strukturerer og fokuserer på formidlingen av enten handlingene til en eller flere karakterer (Smith, 1995, s. 83-84). Hvor subjektiv tilgang innebærer tilskueres tilgang av subjektiviteten til karakterene, deres tanker og følelser. Den subjektive tilgangen varierer i ulike narrativ, hvor mengde tilgang vil avgjøre tilskuerens forståelse og forhold til karakterene. Begge disse to funksjonene styrer sammen hvordan tilskueren er plassert i forhold til karakterene som resulterer i en struktur av tilpasning (Smith, 1995, s. 83). Måten å få frem karakterenes tanker kan gjøres på ulike måter, blant annet ved bruk av fortellerstemme, men også gjennom formidling av karakterens persepsjon ved hjelp av visualisering av det karakteren ser og hører. Den subjektive tilgangen kan knyttes opp til begrepet *fokalisering* som Edward Branigan utdyper i sin teori om narrasjon; hvor han utdyper åtte nivåer av narrasjon som kan konkretisere til tider i narrativet om hvem som er fortelleren, der disse ulike nivåene strekker seg fra fiksjonsuniverset til filmskaperne selv. Fokalisering går inn på hvordan narrativet presenterer informasjon gjennom en bestemt karakters persepsjon (Smith, 1995, s. 83). Dette kan brukes som et analyseverktøy gjennom å forstå hvordan den tekniske fremstillingen av filmen bidrar til karakterens subjektivitet.

«Focalization (reflection) involves a character neither speaking (narrating, reporting, communicating) nor acting (focusing, focused by), but rather actually experiencing something through seeing or hearing it. Focalization also extends to more complex experiencing of objects: thinking, remembering, interpreting, wondering, fearing, believing, desiring, understanding, feeling guilt» (Branigan, 1992, s. 101).

Branigan skiller mellom to typer av fokalisering, *ekstern* og *intern* hvor ulike karakterers opplevelser skiller dem fra hverandre. Den førstnevnte går ut på karakterens ytre opplevelser av ting i narrativet, hvor tilskuer kan se hva karakteren ser på, men ikke fra karakterens ståsted, hvor sistnevnte derimot representerte karakterens private og subjektive opplevelser, som innebærer karakterenes tanker, minner og drømmer (Elsaesser & Buckland, s. 188-189), (Branigan, 1992, s. 100-124). Dette begrepet tilbyr analysen en måte å kartlegge hvem som er fortelleren av de ulike narrative situasjonene, hvor man kan utdype ulike scener og enkelte kamerainnstillingers formidlingskraft. Branigans begrepsapparat skiller mellom fire typer av kamerainnstillinger som strekker seg fra et helt objektivt perspektiv til helt subjektivt perspektiv. Dette er noe som vil være nyttig i å fastslå hvilken grad av subjektivitet som filmen *Joker* opererer på, og vil

være noe jeg diskuterer i underkapittelet «3.3 Anslaget». Det første innstillingen er en *objektiv innstilling*, som er motivert av en agent utenfor den narrative verdenen, altså fortelleren. Den andre er et *ekstern fokalisert innstilling* som tar for seg karakterens opplevelse av elementer i den narrative verden som han eller hun lever i, eksempel over-skulder innstilling. Det tredje er et *intern fokalisert innstilling (overflate)* som er et POV-shot (Point of View) hvor tilskueren ser gjennom «øynene» på karakteren, og hans eller hennes visuelle opplevelse. Det siste er også et *internt fokalisert innstilling (dybde)*, men representerer innsiden til karakteren, dette inkluderer minner og drømmer. Disse begrepene gjør at tilskueren av filmen kan bryte ned hver kamerainnstilling i en film og konkludere med hvem som er fortelleren, og hvor subjektivt eller objektivt bildet er (Branigan, 1992, s. 100-124). Dette vil være svært nyttig i møte med fantasi og vrangforestillings-sekvensene i filmen, som jeg utdyper i underkapittelet «3.3.4 Indre opplevelser».

Den subjektive tilgangen er viktig for *alliansen* tilskueren danner seg med karakteren, som er det siste nivået av sympatistrukturen til Smith. Dette er nivået som ligger nærmest begrepet identifikasjon, hvor tilskueren identifiserer med både personer og karakterer på grunnlag av flere faktorer, blant annet klasse, nasjonalitet, alder, rase og kjønn (Smith, 1995, s. 84). På dette nivået blir det gjort en moralsk evaluering av karakteren basert ut fra tilskuerens engasjement med karakteren. Nivået avhenger av at tilskueren har en forståelse for konteksten av karakterens handlinger, og gjør evaluering på grunnlag av denne kunnskapen (Smith, 1995, s. 84). Dette inkluderer karakterens personlighet, holdninger, verdier, følelser og handlinger innenfor det narrative konteksten, som også kan forsterkes av andre filmatiske virkemidler som for eksempel musikk, som kan bidra i å forsterke den affektive responsen hos tilskueren. Allianser kan bli dannet med flere av karakterene i narrativet, hvor tilskueren strukturerer og vurderer disse opp mot hverandre; som resulterer i noen karakterer er mer favorisert enn andre.

Ingen av disse nivåene innebærer at tilskueren kopierer karaktertrekk, eller opplever både tankene og følelsene til karakteren. Plantinga er til en viss grad enig med Smith her, men i sin tekst argumenterer han i tillegg at tilskueren kopierer følelsene eller ansiktsuttrykkene til karakteren på skjermen, som dermed øker den affektive responsen. Begge har gode poeng, men jeg vil selv argumentere for at det er avhengig av graden av engasjement tilskueren har for karakterene eller i filmen; hvor jeg til tider kan være engasjert uten å fysisk uttrykke dette, vil det i enkelte tilfeller eksistere unntak. I det å observere en karakter utføre visse handlinger, og adoptere visse holdninger og ansiktsuttrykk, kan tilskueren antyde karakterens mentale tilstand, i tillegg til karaktertrekk (Smith, 1995, s. 85). Slutningene tilskueren trekker ut fra dette er det som bidrar til gjenkjennelsen av karakteren og tilpasningen rundt (Smith, 1995, s. 85). Hvor det siste nivået; allianse, går forbi denne forståelsen med å evaluere og respondere emosjonelt til karaktertrekkene og følelsene til karakteren, i kontekst av den narrative situasjonen (Smith, 1995, s. 85). Smith argumenterer for at hvis tilskueren blir berørt av en karakter gjennom sin allianse, vil han eller hun respondere mer sympatisk enn empatisk. For å kunne emosjonelt respondere må tilskueren først forstå den narrative situasjonen, som innebærer interesser, karaktertrekk og tilstandene til karakterene. Smith poengterer at det nødvendigvis ikke trengs en full forståelse og evaluering av karaktertrekkene til karakterene for å kunne danne en allianse, men at tilskueren i et gitt øyeblikk i løpet av filmen må ha hatt et grunnlag for evaluering, i form av oppfatninger om karaktertrekk som omfatter karakteren (Smith, 1995, s. 85). Hvor en empatisk emosjonell respons ikke har behov for en slik forståelse (Smith, 1995, s. 85). For å forstå hvorfor en protagonist handler rett eller galt i en situasjon er det nødvendig at tilskueren



har pålitelig informasjon om karakteren og om situasjonen karakteren befinner seg i. Ved å sympatisere med protagonisten vil tilskueren ikke føle det samme som karakteren. Heller eksisterer det en forståelse for karakteren og konteksten, som enten fører til en sympatisk eller antipatisk bedømming, og der det er passende, responderer tilskueren emosjonelt gjennom evalueringen og konteksten av handlingen (Smith, 1995, s. 86). Smith utdyper spesifikt alliansen tilskuer danner med umoralske protagonister i underkapittelet sitt «Sympathy for the Devil», som jeg vil diskutere videre under.

## 2.5 Sympati for den umoralske protagonisten

Murray Smith tar i bruk filmen *The Silence of the Lambs* for å analysere og diskutere tilskuerens sin allianse med karakteren Hannibal Lecter. I dette tilfelle den såkalte *perverse alliansen* tilskueren kan utvikle i forhold til karakterer som ham, grunnet hans delvis onde natur. Smith bruker Lecter som et eksempel på en variant av *god-ond karakterstruktur* også kjent som *attraktiv-slem*, og går gjennom eksempler fra filmen som indikerer dette (Smith, 1999, s. 225). Hovedpoenget han ønsker å få frem er hvordan tilskueren kan forsvare en pervers allianse med slike karakterer, og hvordan filmen inviterer tilskueren inn til å evaluere karakterenes handlinger. Noël Carroll argumenter for naturen av Lecter sine handlinger burde gi tilskuerer avsmak, mens Smith mener forholdet mellom Lecter og tilskueren er av større kompleksitet (Smith, 1999, s. 225-226).



**Figur 2.3: Hannibal Lecter i *The Silence of the Lambs*, 1991.**

Smith drar opp flere faktorer som spiller inn i tilskuerens konstruering av allianse med perverse karakterer. En av disse faktorene er *karaktertrekk*, spesielt karaktertrekk som tilskueren ser på som attraktive. Selv om Lecter er en kannibalistisk seriemorder som ikke legger skjul på sine perverse fantasier, har han fortsatt en rekke av attraktive karaktertrekk; han er dannet, intelligent og fremstår som en mentor for Clarice Starling, protagonisten av filmen. Det at Lecter fremstår som en mentor for protagonisten, medfører til at tilskuerens tillit og støtte smitter over fra protagonisten til ham. Tilskueren kan dermed se vekk ifra handlingene Lecter har gjort, i det protagonisten også

gjør det. Smith argumenterer at det er lettere å se bort fra de brutale og perverse handlingene til Lecter på grunn av den muntlige fremstillingen av dette i dialog enn i visuell fremstilling (Smith, 1999, s. 226-227). Lecter står også i kontrast til de andre karakterene rundt, hvor de rundt ham enten er mer perverse, eller står i veien for protagonistens mål. Lecter er mer en hjelper enn en motstander, som også gir tilskueren mer tillit til han, selv om tilskueren kan være litt skeptiske til ham på grunn av hans uforutsigbarhet. Men forutsigbarhet er også noe som kan interessere tilskueren (Bruun Vaage, 2016, s. 104), som Bruun Vaage er inne på i sin bok som jeg vil diskutere videre i neste underkapittel.

«As in the case of the «good-bad» character structure, the internal moral system of the text makes a character attractive relative to other characters» (Smith, 1999, s. 227). Smith konkluderer med at tilskueren egentlig ikke får en pervers allianse og sympatiserer med Lecter, men heller finner han *relativt sympatisk*, på tross av handlingene hans, på grunn av handlingene til de andre rundt ham i filmen (Smith, 1999, s. 227).

I tillegg spiller også skuespillerens karisma inn i tilskuerens opplevelse av karakterer i filmer (Smith, 1999, s. 227-228). Dette inkluderer tidligere erfaringer og kunnskaper tilskueren allerede sitter med angående skuespilleren under filmvisningen, som kan forsterke tilskuerens forståelse for det som observeres er fiktivt, og dermed gjøre det lettere for tilskueren å tilgi perverse handlinger og valg. I Lecter sitt tilfelle kan det argumenteres for at tilskueren ser mer Antony Hopkins spille en karakter, enn selve karakteren i seg selv. Sympati for perverse karakterer kan bli forsterket gjennom bruken av kjente skuespillere med positive assosiasjoner. I min næranalyse vil dette være særdeles relevant og nyttig å undersøke, hvor jeg vil diskutere og analysere effekten til Joaquin Phoenix sin presentasjon og renommé.

Smith konkluderer til slutt med at tilskueren ikke fullt oppnår en pervers allianse med Lecter i filmen, hvor han argumenterer at tilskueren gjør en «global» dømming over personenes generelle karakter (Smith, 1999, s. 228). Tilskueren kan like en karakter og dermed lettere se vekk fra perverse handlinger, enn om han eller hun ikke hadde likt karakteren. Filmer slipper unna med bruk av attraktiv-slem karakterstruktur som en form for katarsis for tilskueren eller for moralsk lære (Smith, 1999, s. 228).

## 2.6 Empati med den umoralske protagonisten

Margrethe Bruun Vaage i sin bok *The Antihero in American Television* fokuserer på konseptet *antihelt*, og går i dybden på hvordan amerikanske TV-serier fremstiller denne umoralske protagonist arketyper for å fange tilskuerens engasjement. Hennes bok tilbyr ingen tydelig definisjon på hva en antihelt er, men hun poengterer tidlig at dette ikke vil være bokens formål. Hennes mål er derimot å se på hvordan antihelter engasjerer tilskueren. Jeg må personlig innrømme at jeg er uenig i Bruun Vaages eksempler på antihelter i den definisjonen hun opererer med, men vil ikke nekte for at de konkrete eksemplene hun bruker og det teoretiske perspektivet hennes er særdeles nyttig i møtet med umoralske protagonister, ikke bare i TV-serier, men også for spillefilmen. Av hensyn til mitt eget valg av film og umoralsk protagonist har jeg selv utviklet et forenklet forslag til hvordan man kan kategorisere disse ulike typene av umoralske protagonister, som jeg vil forklare under.

Konseptet av antihelter er ofte i fare for å oppleves vag, og mange ulike karakterer med ulike forutsetninger kan fort bli skjært over samme kam. Det vil ikke være min intensjon å utrede begrepet «antihelt» i full detalj for denne masteravhandlingen, men jeg vil

likevel presentere min forenklaede kategorisering av umoralske protagonister. Det eksisterer fire hovedkategorier av protagonist arketyper, disse er helter, antihelter, skurker og antiskurker. Det som skiller disse fra hverandre er karakterenes ulike handlinger og moraler – hva en karakter gjør og intensjonen bak. En helt gjør rette handlinger av moralske grunner, mens en skurk gjør fæle handlinger av umoralske grunner. En antihelt vil derimot gjøre rette handlinger av umoralske grunner, mens en antiskurk vil gjøre fæle handlinger av moralske grunner. Dette er også en simplifisert måte å beskrive det på, men gir likevel nøyaktighet å arbeide ut ifra. Superman er et godt eksempel på en helt, en som gjør rette handlinger av moralske grunner, mens Jokeren derimot er en skurk som gjør fæle handlinger av umoralske grunner. Deadpool vil være et godt eksempel på antihelt fordi han gjør rette handlinger og valg, men på grunnlag av selvinteresse. Karakter som Tony Soprano, Walter White og Dexter som Bruun Vaage bruker som hovedeksempler på antihelter er mer korrekt å definere som antiskurker etter min mening, fordi de er karakterer som gjør fæle handlinger av moralske grunner – om det skulle være organisering av kriminalitet for å hjelpe de rundt seg, koking av metamfetamin for å forsørge familien sin, eller drepe andre fordi de er mordere. Ifølge denne definisjonen vil Jokeren som karakter raskt falle under arketypen skurk, mens Arthur i *Joker* blir en annen sak. Jeg vil argumentere at han deler fellestrekk med antiskurk-arketypen fra og med starten av filmen, og videre utover. Han gjør forferdelige handlinger, men han starter med gode intensjoner. Dette endres desto lengre ut i filmen man kommer, hvor han nærmest skyves over til skurke-arketypen. Siden Bruun Vaage går i detalj for hvordan tilskueren kan engasjere seg med hva jeg kaller for antiskurker, vil hennes observasjoner likevel være nyttig og relevant for min næranalyse av Arthur. Jeg vil videre presentere teoretiske perspektiver hentet fra Bruun Vaages bok, som jeg tenker vil være nyttig for forståelsen og engasjementet med Arthur i *Joker*.

Bruun Vaage presenterer konseptet *dual-prosess moralitet*, som går ut på at den moralske evaluering har to ulike former for kognisjon, en som er intuitiv og en som krever en sterkere bevissthet. Det hun mener med dette er at moralsk evaluering er først og fremst påvirket av tilskuerens instinkt og følelser knyttet til karakterens handlinger og væremåte, men den er også påvirket gjennom en reflektert og bevisst tankeprosess (Bruun Vaage, 2016, s. 18). Dette knytter hun opp til empatibegrepet hun benytter hvor hun deler det opp i to deler; *kroppslig empati* og *forestilt empati*, hvor den førstnevnte er gjennom tilskuerens lav-nivås og reflekseive evaluering, mens den sistnevnte er gjennom en mer kognitivt forlangende og krevende evaluering av å kunne plassere seg selv i samme situasjon som karakteren (Bruun Vaage, 2016, s. 65). Jeg vil legge til hennes begrep *fiktiv lettelse* som jeg opplever som relevant, det faktum at tilskueren ser vekk ifra sine egne prinsipper av moral og verdier for å kunne underholdes av likendes umoralske karakterer. Tilskueren aksepterer narrativet som fiksjon og en plass hvor en kan legge vekk sine prinsipielle blokker. Denne formen for opplevelse kommer fra det instinktive moralske evalueringen (Bruun Vaage, 2016, s. 23). Den mer reflekterte opplevelsen kommer i form av hva Bruun Vaage definerer som *virkelighetstester* som er når fiksjonen i seg selv gjør tilskueren bevisst på de moralske og politiske konsekvensene av deres emosjonelle engasjement med de fiktive karakterene, om det skulle vært virkelighet (Bruun Vaage, 2016, s. 25). Bruun Vaage benytter Dexter fra TV-serien med samme navn som eksempel, hvor Dexter dreper noen som er «verre» en ham selv, men også nyter denne monstrøse handlingen, og likevel forblir tilskuerens sympati utfordret. Sammen jobber disse to konseptene for å påvirke tilskuerens tanker mot den umoralske karakteren. Tilskueren kan lettere like noen gjennom å akseptere

narrativet som fiksjon, hvor sympatien blir utfordret gjennom virkelighetstester kontinuerlig gjennom narrativet. En fin balanse mellom disse to konseptene skaper et narrativ som oppleves mer distansert og tvetydig enn sympatisk, som Bruun Vaage skriver gjennom bruken av Plantinga sin terminologi: «[...] the antihero series temporarily becomes a narrative in which one does not sympathize strongly with anyone» (Bruun Vaage, 2016, s. 92), (Plantinga, 2009, s. 170). Dette er noe filmen *Joker* spiller sterkt på, og vil være et av hovedmomentene for mitt underkapittel «3.5 Empatisk engasjering med den umoralske protagonisten» i analysen.

Bruun Vaage sin bok inneholder likheter med Murray Smith sitt kapittel om «Sympathy for the Devil» hvor begge tar opp ulike faktorer som spiller inn for tilskuerens karakterengasjement for usympatiske karakterer. Hvordan tilskueren følger karakteren, hvordan de andre i narrative forholde seg til karakteren, hvilken kunnskap tilskueren har om karakteren før og under filmvisningen, og hva alt dette har å si for oppfattelsen og opplevelsen av karakteren. Bruun Vaage går i mer detalj om dette enn Smith, selv om man tydelig kan legge merke til Smith sin innflytelse på hennes tekst. Det tilskueren lærer av bakgrunnen til karakteren og forståelsen for grunnene bak valgene og handlingene til karakteren er med på å påvirke tilskuerens moralske evaluering av karakteren (Bruun Vaage, 2016, s. 41). Hvordan og hvor lenge tilskueren er med karakteren i narrativet øker også grunnlaget for å ta side med karakteren, som ligger på lik linje med hva Smith argumenterer for, men som Bruun Vaage utdyper mer i detalj. Hvis en umoralsk hovedkarakter oppfører seg hyggelig i en situasjon hvor andre karakterer gjør det motsatte vil tilskueren raskt ta side med den umoralske. De positive karaktertrekkene til en umoralsk karakter kan bli forsterket i sammenligningen med noen verre, og tilskueren vil da se bort fra karakterens dårlige sider, hvor også deres familiaritet kan gjøre dem blinde mot karakterens negative karaktertrekk (Bruun Vaage, 2016, s. 45). En stor del av tilskuerens sympati for umoralske karakterer kommer gjennom tilpasning-nivået til Smith, fordi tilskueren opplever disse karakterene som mer komplekse (Bruun Vaage, 2016, s. 47). Tilskueren relaterer seg lettere til karakterer av dybde, de som har både gode og dårlige sider, fordi de oppleves som mer menneskelige enn en tilsynelatende «perfekte» karakterer. Det finnes tilfeller der hvor tilskueren er tvunget til å imøtekomme valget av å innse hva en ville ha følt i virkeligheten og hva en føler i narrativet, som går under Bruun Vaages konsept om virkelighetstester. Fra et filmskaper-perspektiv tenker jeg det er best å være ærlig med tilskueren, vise karakteren som den er, fordi tilskueren vil lettere akseptere og engasjere seg med en karakter som fremstår mer autentisk uavhengig av moral og verdier. Ærlighet er en dyd som går i positiv favør i evalueringen av fiktive karakterer.

Det er typisk for denne karakter-arketyperen å være lojale mot de rundt seg, som gjør det lettere for tilskueren å akseptere deres oppførsel: «The antihero is not amoral; he is loyal toward his own and can thus be seen as following a moral code» (Bruun Vaage, 2016, s. 39). I tillegg vil det å ha kjennskap til karakteren også øke tilskuerens tilknytting. Bruun Vaage har også et eget kapittel som omhandler *familiaritet* med karakterene og hva dette har og si, og vil være nyttig for bakgrunnen av mitt valg av *Jokeren* i næranalysen i neste kapittel. Familiaritet er tilskuerens kjennskap til karakteren i forhold til narrativet, men i forhold til kunnskap om karakteren før filmen. «Our engagement with characters in long-term narratives activates some of the same mental mechanisms as friendship does in real life» (Bruun Vaage, 2016, s. 42), (Blanchet and Vaage 2012: 28). Det å tilbringe lang tid sammen med karakteren vil øke tilskuerens tilknytning til dem, hvor dette er enklere for TV-serier å gjennomføre, men ikke umulig for spillefilmformatet. Tilskuers familiaritet til karakteren er et mektig verktøy i å kunne bli «hekta» (Bruun Vaage, 2016,

s. 43), (Blanchet and Vaage 2012: 18). Og har tilskueren først begynt å føle med en karakter, skal det mye til for at følelsene forsvinner på grunn av sin residuale effekt.

Bruun Vaage argumenterer også for at spenning i fiksjonsfilmen inviterer til intuitiv moralsk evaluering ved at tilskuer responderer før han eller hun har fått fullstendig reflektert over situasjonen (Bruun Vaage, 2016, s. 66). Situasjoner som har «high stakes» fanger tilskuerne og holder dem engasjert i narrativet uavhengig av deres prinsipper på rett eller galt. Som regel er dette dramatiske sekvenser hvor tilskueren fort spiller den narrative situasjonen slik det utspiller seg, og responderer i forhold til den. Speilingen kan fort lede tilskueren til empatisering med umoralske karakterer, og kan få tilskueren til å heie eller syns synd på karakteren, som fører til at tilskueren kan også sympatisere for umoralske karakterer (Bruun Vaage, 2016, s. 66). Karakterer som får skikkelig gjennomgå eller blir behandlet dårlig vil også lettere åpne opp for empatisering fra tilskuerens side, selv om karakteren ikke er moralsk foretrukket (Bruun Vaage, 2016, s. 66). Opplevelsen av empati med en karakter kan påvirke den moralske evalueringen og åpne opp for sympati for karakteren: «the spectator empathizes with the character and therefore she starts to feel sorry for him, or to root for him.» (Bruun Vaage, 2016, s. 66). Disse spenningsfylte scenene kan benyttes til å engasjere tilskueren før han eller hun i det hele tatt har blitt kjent med karakteren, og bestemt seg for om dette er en karakter verdt å sympatisere for (Bruun Vaage, 2016, s. 80). Gjennom effekten av det Bruun Vaage kaller for *lav-nivå's empati*, har tilskueren klart å engasjere seg gjennom spenningen i fra karakterens perspektiv (Bruun Vaage, 2016, s. 80).

Bruun Vaage legger frem en annen faktor som spiller inn i engasjementet med karakterene som er tilskuerens ønske om å oppleve et narrativ med høy underholdningsverdi, et ønske om at det skal skje handlinger som bringer narrativet videre (Bruun Vaage, 2016, s. 75). «Moral inversion of suspense cannot be explained only by exploring processes internal to the fictional world. The spectator has desires both in relation to characters (internal to it) and in relation to the narrative (external to the fictional world)» (Bruun Vaage, 2016, s. 75). Bruun Vaage argumenterer for at tilskueren ønsker at karakterene i fiksjon skal gjennomgå eller oppleve umoralske situasjoner, fordi det styrker underholdningsverdien til narrativet (Bruun Vaage, 2016, s. 103). Disse narrative ønskene blir ifølge henne umoralske fordi tilskueren ønsker forekomsten av umoralske hendelser (Bruun Vaage, 2016, s. 76).

En annen faktor som spiller en stor rolle i eksempler av ekstreme umoralske karakterer, er fascinasjon. Jokeren fra *The Dark Knight* er et godt eksempel på dette fenomenet. Funksjonen til karakteren her er bare å være en motkraft i narrativet og til dens protagonist, men gjennom den suverene utformingen blir det noe fengende med å se Heath Ledger sin versjon av klovneprinsen av kriminalitet: «The excessive theatricality of the melodramatic villain affords the spectator a pleasure that overrides her moral reservations against him: because the villain's performance is so entertaining, spectacular and charismatic, it encourages the spectator to appreciate the character's immoral art» (Bruun Vaage, 2016, s. 105). Bruun Vaage forklarer her hvordan en slik umoralsk og motbydelig karakter kan engasjere tilskueren; ved å sette pris på estetikken av karakteren.

Dette kan knyttes opp til hva Ed Tan og Frijda definerer som (A) *følelser*, som er knyttet til filmen som artefakt og kunst, og (F) *følelser som* er knyttet til den narrative verdenen (Tan & Frijda, 1999, s. 52). Det er slike karakterer som gir tilskueren et ønske for en mer

spennende og fascinerende fortellingsopplevelse, hvor Jokeren er et kroneksempel på dette.



**Figur 2.4: Jokeren (Heath Ledger) i The Dark Knight fra 2008.**

## 2.7 Empatiske scener og innstillinger

Etter å ha gått igjennom de helhetlige prosessene for å engasjere tilskueren vil jeg nå gå inn på et mer spesifikt eksempel på tekniske aspekter ved filmen som er med på å forårsake affektiv respons. Carl Plantinga argumenterer i sin tekst «Scene of Empathy and the Human face» for hvilke potensial og effekt nærutsnitt av ansikt i film har på tilskueren. Ifølge Plantinga kommuniserer ikke ansiktsuttrykk i film bare følelser, men er med på å forårsake og forsterke affektiv og empatisk respons. Denne responsen kan oppstå i form av at *ansiktsuttrykk* på film *følelsemessig smitter* fra karakter til tilskuer (Plantinga, 1999, s. 240-244). Plantinga viser også til eksempler på strategier på hvordan filmskapere kan benytte ansikt i film til å maksimere det affektive potensialet for å oppnå en emosjonell respons fra tilskueren (Plantinga, 1999, s. 247-254), noe jeg vil utdype videre under for å ha et tydelig og oversiktlig begrepsapparat for min analyse.

Et av de mindre utforskede aspektene til film er de sanselige formene for kommunikasjon som direkte appellerer til syn og hørsel. Film er en kunstform som kombinerer ulike kunstarter, som sammen bidrar til å forsterke og fremme affektiv respons hos tilskuer. I denne teksten har Plantinga hovedfokus på det visuelle uttrykket til enkelte kamerainnstillinger, der han legger frem konseptet *empatisk scene*. Ifølge Plantinga er det typisk for en empatisk scene å ofte ha et nærbilde av et menneskelig ansikt, enten som en enkel kamerainnstilling eller i en POV-sekvens med klipping mellom punkt og blick eller punkt og objekt. En empatisk scene kan oppstå hvor som helst i filmen, men i den konvensjonelle filmen er det mest normalt at en slik scene oppleves mot slutten, dette fordi forutsetningene for et affektiv respons er mye høyere. Ved slutten har tilskueren av filmen allerede dannet seg forhold til karakterene, en allianse som enten består av empati, sympati, antipati eller likegyldighet, som direkte vil ha en konsekvens for effekten av affektiv respons (Plantinga, 1999, s. 239-240). I de fleste filmer knytter

tilskueren sterke bånd til protagonisten(e), noe filmskaperne ønsker å få til med filmen sin, og dermed vil tilskueren mot slutten være mer mottakelige for å føle noe. Et klassisk eksempel på denne bruken av empatiske scener eksisterer i *Blade Runner* (Scott, 1982), hvor det er et nærbilde med en lengre varighet av antagonistens i filmen som på tross av uenigheter med protagonisten velger å redde hans liv (Plantinga, 1999, s. 250).



**Figur 2.5: Empatisk scene i Blade Runner.**

Plantinga legger frem strategier på hvordan filmskaperne kan øke den empatiske emosjonelle responsen hos tilskueren, som vil være nyttige momenter i min næranalyse av empatiske øyeblikk. Han deler disse strategiene opp i fem deler, *oppmerksomhet, varighet, allianse, narrativ kontekst og affektiv kongruens* som sammen bygger den empatiske scenen og dens innvirkning på tilskuerens affektive respons. Den første er oppmerksomhet, hvor tilskueren må ha sin oppmerksomhet fokusert på ansiktsuttrykkene for å kunne tolke dem og eventuelt bli følelsesmessig smittet. Dette kan oppnås på mange måter, blant annet gjennom nærbilder, men også bruken av svakt dybdefokus eller POV-strukturer. Empatiske scene bruker ofte progressive nærbilder som et stilistisk middel for å fokusere tilskuerens oppmerksomhet på karakterens indre liv (Plantinga, 1999, s. 249).

Varigheten av bildet eller bildene i den empatiske scenen må også være tilstrekkelige nok for å kunne tillate tilskueren tid til å prosessere informasjonen bildet(/-ene) tilbyr, som dermed forårsaker affektiv respons. Derfor er bildene eller sekvensen som bygger opp den empatiske scenen lengre enn den gjennomsnittlige klippelengden i «mainstream» Hollywood-filmer. En relevant variabel her er når den empatiske scenen består av flere bilder som er klippet mellom, vil sekvensen som regel bli lengre enn et enkelt bilde (Plantinga, 1999, s. 249). Empati er en prosess som oppstår i tid, og følelser tar tid å fange, derfor varer de empatiske scenene lengre. Dette er også forsterket av at følelser har en residual effekt, som betyr når man først fanger en følelse, forsvinner den ikke med første. Dette er grunnen til at flere av de empatiske scenene er i slutten av filmen fordi den emosjonelle responsen kan fungere som en katarsis (Plantinga, 1999, s. 250).

Plantinga, som Murray Smith bruker begrepet allianse, og omhandler graden av investering tilskueren har med karakteren. Dette har mye å si for den empatiske responsen tilskueren har med karakterene han eller hun møter i filmen. Om tilskueren liker noen av karakterene er det større sannsynlighet for å kunne ha en empatisk respons til handlinger og situasjoner som involverer dem. Hvis tilskueren ikke har en allianse, eller aktivt misliker noen i filmen, vil dette minske sannsynligheten for at tilskueren bryr seg. Selv om tilskueren er likegyldig er sjansen for å miste oppmerksomheten, eller å aktivt jobbe imot den affektive teksten større (Plantinga, 1999, s. 250).

Den narrative konteksten er kanskje den mest komplekse og signifikante forårsakeren av empatisk respons. Hvis empati er en kognitiv prosess, så må narrativet legge grunnlaget for at empati kan forekomme. Svak narrativ utvikling vil gjøre det svært vanskelig å kunne bli følelsesmessig smittet. Dette innebærer hvilken sosial kontekst karakteren befinner seg i, som er med på å enten øke eller begrense karakterens potensial for autentisk utslipp av følelser. Hvis karakteren er i en situasjon som hun tror ingen observerer er det større mulighet for autentiske reaksjoner og uttrykk som vil si noe om karakterenes indre liv, mens en situasjon i en sosial setting vil ha en annen innvirkning, hvor karakteren kan prøve å gjemme sine autentiske følelser. Filmskaperen lager her en kontekst for situasjonen hvor tilskueren kan tolke ansiktet på skjermen (Plantinga, 1999, s. 251). Det er viktig å ha denne konteksten fordi den er med på å rettferdiggjøre tilskuerens empati og moralske grunnlag. Empati kommer ikke lett eller ufortjent, og filmen må gi tilskueren grunner for å rettferdiggjøre den emosjonelle responsen. En situasjon som tilskueren ikke føler er rettferdiggjort blir fort lagt merke til, hvor scenen vil oppleves som sentimental (Plantinga, 1999, s. 252). For å unngå dette må empatiske scener bli plassert i en moralsk kontekst som forutsetter en mengde informasjon om karakteren, som også er en grunn til at slike scener som regel er i slutten av filmen, selv om dette ikke er en nødvendighet. Filmer prøver ofte å forårsake en empatisk respons etter at protagonisten har gjennomgått det McKee vil kalle en verdiendring som er grunnlaget for den kontrollerende idéen for hele fortellingen (McKee, 1998, s. 114-117), hvor protagonisten(e) har blitt satt på prøve. Empatiske scener er brukt sparsomt for å styrke effektiviteten av dem, i tillegg til at de blir forsterket og har større innvirkning når de blir brukt som en emosjonell og kognitiv oppsummering av filmens filosofi og ideologi (Plantinga, 1999, s. 253).

Den siste strategien som Plantinga utgreier er affektiv kongruens, som går ut på samspillet mellom den narrative teksten, karakterengasjement, filmens stil og teknikker og de psykologiske inntrykkene for å kunne generere en empatisk respons (Plantinga, 1999, s. 253). Fordi film er en blandet kunstform, kan man kombinere disse elementene som bygger opp filmen til å kunne forsterke og øke den affektive verdien scenen har. For eksempel vil det at tilskueren ser en empatisk scene ha en forsterket effekt om det ligger noe passende musikk i bakgrunnen som bygger opp den stemningen filmskaperen ønsker at tilskueren skal oppleve. Hvis filmskaperen ønsker å øke sannsynligheten for affektiv respons hos tilskuer er *kryss-modal kongruens* en åpenbar strategi (Plantinga, 1999, s. 254-255).

Ansikt og nærbilder har som sagt en viktig rolle i å forårsake tilskuerens empati med filmens karakterer. Deler av Plantingas hypotese vil bli nyttig og informativ for meg til å få en nærmere forståelse for hvordan noen av de empatiske øyeblikkene i *Joker* bidrar til tilskuers affektive respons. Disse øyeblikkene kan kategoriseres som empatiske i den tekniske fremstillingen, hvor jeg i min næranalyse har valgt ut én konkret scene jeg



opplever relevant og representativ for filmens affektive verdi, og forhåpentligvis vil gi meg et grunnlag til å begrunne, analysere og konkludere for hvorfor jeg opplever filmen og dens scener slikt jeg gjør.



**Figur 2.6: *Joker* opererer mye med nærutsnitt av protagonistens ansikt.**

## 3 Analyse

Om man skal forklare *Joker* gjennom en setning ville det høres slik ut: En desperat komiker blir et offer til sin egen mentale ustabilitet og økende hat mot samfunnet rundt seg, som fører ham til morderiske hensikter og handlinger. Dette er grunnlaget for filmens handling, og ut ifra dette burde nok de fleste tilskuere vært ukomfortabel med å delta i et slikt narrativ, men etter forrige kapittel bør man forstå at narrative handlinger er mer komplekse, og det ligger mer i grunn ved tilskuerens engasjement. Jeg skal i dette kapitlet undersøke filmen *Joker* ved å analysere noen av de ulike prosessene filmen tar i bruk for å styrke karakterengasjement for Arthur Fleck. Ved å observere og analysere filmen gjennom ulike nivåer kan man få en bredere forståelse for hvordan disse elementene i filmen sammen klarer å forårsake affektiv respons hos tilskueren.

For å sette tonen bedre for filmen vil jeg først gå gjennom en detaljert synopsis, som vil fungere som en introduksjon til en lengre næranalyse av hvordan jeg opplever filmen oppfordrer til engasjement med en umoralsk protagonist. Dette inkluderer en forståelse for de antagonistiske kreftene i filmen, etterfulgt av en næranalyse av anslag og film; hvor vi møter Arthur Fleck som karakter og hvordan vi som tilskuere forholder oss til ham gjennom filmen. Jeg kommer til å avslutte med å se på hvordan filmen benytter seg av empatiske scener for å forsterke sin affektive verdi.

### 3.1 Filmens handling

Året er 1981 i Gotham City. I en by som har sett bedre dager og er preget mye av kriminalitet, arbeidsledighet, og fattigdom, møter vi Arthur Fleck (Joaquin Phoenix). Arthur jobber som klovn for utleie og sliter daglig med store psykiske problemer, hvor et av de større problemene hans er at han ler ukontrollert i upassende situasjoner. Han er tungt medisineret og har nylig vært institusjonalisert og er pålagt å ta del i et program gjennom den offentlige helsetjenesten. På tross av sine problemer er Arthur en naiv person som finner glede og optimisme i å opptre og forsøke å spre latter rundt seg. Hans største drøm er å slå igjennom som stand-up komiker, og bli satt pris på av alle rundt seg. Han drømmer seg bort i fantasier og håper en dag å kunne få møte sitt største idol Murray Franklin (Robert De Niro), en veletablert talkshowvert og komiker. Sammen bor han med sin mor (Frances Conroy) i et gammelt leilighetskompleks i et av byens fattigere strøk. Moren er delvis pleietrengende og Arthur hjelper henne gjennom sin hverdag med både mat og stell. Moren sliter selv med psykiske lidelser og er besatt av Thomas Wayne (Brett Cullen), byens borgermesterkandidat og hennes tidligere sjef, og prøver kontinuerlig å kontakte han for økonomisk hjelp.

Etter at Arthur en dag på klovnejobben blir overfalt, får han tilbudt en pistol av en kollega slik at han kan beskytte seg. Denne pistolen klarer han med et uhell å direkte miste under en opptreden foran en gruppe barn på sykehuset, som resulterer i at han mister jobben sin. Etter denne uheldige situasjonen tar Arthur T-banen hjem iført sine arbeidsklær: klovnesminke og kostyme. Her observerer han tre unge berusede menn som trakasserer en kvinne. På grunn av sin mentale lidelse klarer han ikke å bistå henne, og trekker uheldigvis oppmerksomheten til disse mennene mot seg selv. De mishandler Arthur, og i et desperat forsøk på selvforsvar skyter han dem, hvor den siste prøver å stikke av, som Arthur følger etter og dreper. Arthur rømmer fra åstedet og gjemmer seg

på et offentlig toalett, hvor han sakte begynner å kjenne på en ny ro og forsterket selvtillit gjennom dans. Etter T-banehendelsen begynner folk i byen å skape opprør, hvor Thomas Wayne går hardt ut på direkte-TV og kaller de som ikke oppnår noe i livet for klovner, tydelig inspirert av vitners utsagn av Arthur sitt utseende fra T-banen. I tillegg bestemmer staten seg for å kutte i de økonomiske midlene til den offentlige helsetjenesten for psykiske lidelser, og Arthur mister sin behandlingshjelp.

Arthur møter en alenemor (Zazie Beetz) sammen med sitt barn i heisen opp til leiligheten, hvor de har en hyggelig interaksjon. Arthur får sansen for henne og forfølger henne dagen etter. Om kvelden banker hun på døra hans og konfronterer han med forfølgningen. Hun synes han er en snodig kar, men med sjarm og godtar derfor hans invitasjon til sin debut opptreden på komiklubben. Under sin opptreden sliter han med å få frem vitsene sine i det han ukontrollerbart begynner å le, men på grunn av alenemorens tilstedeværelse føler han at det går bedre. Etter showet går de sammen på en koselig date, hvor hun også sier at mennene på T-banen fortjente det som skjedde, som gjør Arthur stolt over sine handlinger. Arthur blir også på veien hjem møtt av ambulansfolk som er i full hast med å frakte moren hans til sykehuset. Han blir med, og blir konfrontert av to politibetjenter på utsiden av sykehuset. De etterforsker T-banemordene og mistenker Arthur. Han avviser dem og går inn til sin mor, hvor han har alenemoren sittende ved siden av seg. Etter litt tid er gått og han er alene med sin mor, setter han på TV-en for å se favorittprogrammet Franklin Murray Show. Til Arthur sin store overraskelse viser de et klipp av hans debut opptreden hvor de gjør narr av ham – han blir knust.

Etter å ha lest et av moren sine brev til Thomas Wayne, finner Arthur ut at han kanskje er sønnen til byens borgermesterkandidat, og velger å konfrontere ham. Dette går ikke bra, hvor han blir slått rett i ansiktet av Thomas Wayne, og fortalt at han er adoptert og moren er psykisk syk og tidligere innlagt. Arthur sjekker opp dette med å oppsøke institusjonen hvor moren skulle ha vært tidligere innlagt. Her får han tak i en pasientjournal som beskriver hvordan hun var med på å mishandle sitt adopterte barn, og innser hvordan han selv har blitt behandlet i ung alder. Arthur blir igjen knust, og oppsøker alenemoren for å få støtte – hun kjenner han ikke igjen. Det viser seg at alle interaksjonene mellom Arthur og henne var i hans eget hode. Han forlater leiligheten hennes i en aggressiv hast og får etterhvert et skikkelig latteranfall, hvor han neste dag bestemmer seg for å ta turen innom sykehuset og kveler sin mor i hjel med en pute.

Selv om at alt begynner å falle sammen for Arthur, begynner han å finne en indre ro og sterk selvsikkerhet – han føler han begynner å få kontroll på sitt eget liv. Han får en telefon fra Franklin Murray Show som ønsker at han skal gjeste programmet som følge av populariteten til hans klipp fra debut opptredenen. Arthur sier ja, og starter forberedningen av sin opptreden, hvor han planlegger å skyte seg selv på direktesending. Etter de nylige hendelsene finner Arthur sitt sanne ansikt med å male det med klovnesminke og farger håret grønt i forberedelsen til TV-opptredenen. To av hans tidligere kollegaer kommer på besøk for kondolerer han med morens død, hvor han ender opp med å drepe den ene og lar den andre gå. Jokeren er nå fullstendig fri, og de to politibetjentene fra tidligere er på vei til å arrestere ham, hvor han løper vekk. Folkene i byen har blitt mer aggressive og opprøret fortsetter hvor folk er kledd som klovner. Arthur som Jokeren kamoufler seg inn i folkemengden, og politibetjentene i sin jakt på ham, blir overfalt av de opprørske klovnene.

Jokeren ankommer showet og benytter seg av anledningen på direktesendingen å ta æren for drapet av de tre mennene på T-banen, hvor han prøver å poengtere hvordan samfunnet har sviktet han. Han skyter idolet sitt i hodet, og skaper et kaos som sprer seg over hele byen. Etter hendelsen blir han kjørt vekk i en politibil, hvor han ser ut bilvinduet og fryder seg over kaoset han har sluppet løs på byen. Opprørerne stopper politibilen for å bryte ham fri, hvor Jokeren reiser seg opp på panseret og ser utover byen og folkemengden som omringer ham. Endelig får han den applausen han føler han fortjener, og begynner igjen å danse. I ettertid av denne hendelsen blir han plassert på institusjon igjen, hvor hans psykiske lidelser ikke lenger er et problem eller begrensning for han, men heller en mulighet og velger dermed å omfavne det.



**Figur 3.1: Arthur som Jokeren hyllet av byens opprørere.**

## 3.2 Antagonistiske krefter

Filmen spiller delvis på hovedbudskapet til Jokeren ifra *The Killing Joke*: «All it takes is one bad day to reduce the sanest man alive to lunacy. That's how far the world is from where I am. Just one bad day» (Moore, 1988, s. 38). Hvor Arthur går gjennom en rekke av dårlige dager og hendelser som tilslutt fører ham til galskap. Denne filmen har ingen enkel etablert antagonist, men heller en kombinasjon av flere som fungerer sammen i å motarbeide Arthur. Dette inkluderer både eksterne, men også interne antagonister, hvor bare den siste gruppen følger de fire kriterier presentert tidligere i mitt underkapittel «2.2 Essensielle antagonistiske prinsipper» om hva som gjør en antagonist effektiv. Disse inkluderer:

1. Antagonisten må være mektig.
2. Antagonisten må presse protagonisten.
3. Antagonisten må kjempe mot samme mål som protagonisten.
4. Antagonisten må forårsake endring i protagonisten.

Jeg vil argumentere at de sammen arbeider for å skape kraften av antagonisme mot Arthur og igjen styrker filmens underholdningsverdi. Disse antagonistiske kreftene som

spiller inn her vil være interessante å se nærmere på for å forstå hvordan de fungerer sammen i å presse Arthur til å selv bli en antagonistisk kraft.

De eksterne antagonistene er nok de mektigste i filmen, hvor vi kan bruke hans farsfigurer som eksempler på dette; Murray Franklin og Thomas Wayne. Begge har sterke og rike ressurser og kunne ha hjulpet Arthur med hans liv og ønsker, men velger istedenfor å utnytte Arthur til egen vinning, hvor Franklin velger å offentlig latterliggjøre Arthur for å få flere visninger på sitt TV-program, mens Thomas Wayne byens borgermesterkandidat bare er interessert i hjelpe elitegruppen og ikke arbeiderklassen som Arthur er en del av. Disse to presser på Arthur i det han ser et håp for seg selv i nå ut til dem, hvor spesielt det blir ekstra sårt for ham i det han innser moren har gitt ham feilaktig informasjon om at Thomas Wayne er faren hans. Disse to er fortsatt ikke direkte antagonister i det at de er tvunget til å konfrontere Arthur og hans mål, men de fungerer som motstandere og katalysatorer for skapelsen av Jokeren. Jeg vil påstå at filmen opererer mot et scenario hvor det er Arthur i skjæring med miljøet rundt seg, og mot seg selv, som jeg anser som den interne antagonist i filmen.

Arthur sin største antagonist er faktisk ham selv, det han er på vei til å bli, skurken som skal ta over byen. Dette er en indre konflikt om identitet som styrer Arthur; Arthur versus Jokeren, hvor tilslutt den sistnevnte vinner. Han er den mest mektige antagonist i filmen som kontinuerlig frister Arthur til å gi etter sine lyster. Vi ser det i flere situasjoner, blant annet etter at Arthur må betale for det ødelagte skiltet, hvor han står på utsiden av arbeidsplassen og sparker til søppelsekker. Her gir bildeutsnittet assosiasjoner til et klassisk drap i en bakgate fra en gangsterfilm. Vi kan se for oss at Arthur visualiserer en form for hevn uten å faktisk gjøre noe. Et godt eksempel på denne typen av indrekonflikt finner vi TV-serien *Kidding* (Holstein, 2018-) hvor Jim Carreys karakter i passivt raseri ønsker å skrape opp bilen til hans ekskones nye mann ved bruk av sine bilnøkler, hvor han istedenfor velger å holde dem et par centimeter fra bilen og heller imitere skrapelyden selv i det han går.

Arthur blir utover filmen presset igjennom vanskeligere valg og utfordringer som avslører mer av hans sanne karakter som tydeligere kommer frem, hvor jeg vil referere tilbake til McKee: «TRUE CHARACTER is revealed in the choices a human being makes under pressure - the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character's essential nature» (McKee, 1998, s. 101). Vi kan på mange måter si at Arthur er en maske og fasade som samfunnet tvinger ham til å opprettholde. Denne masken blir sakte men sikkert i filmen hakket i stykker, hvor hans virkelige ansikt kommer frem, hans sanne «jeg». Todd Phillips har spøkt om ironien av at Arthur sitt ekte og sminkeløse ansikt er masken, mens hans klovnesminkede ansikt er hans sanne ansikt – Jokeren slik vi kjenner ham (Phillips, 00:23:25-00:24:38). Arthur kommenterer selv på hvordan denne masken oppleves i sin dagbok: «The worst part of having a mental illness is people expect you to behave as if you don't». Istedenfor for å kjempe imot sin egen og unike personlighet velger Arthur tilslutt å omfavne sin mørke personlighet, og blir dermed Jokeren. Både Arthur og Jokeren som separerte enheter arbeider mot samme mål og kjemper for Arthur sin identitet, hvor den ene er gjennom samfunnets restriksjoner, og den andre gjennom anarki og kaos.

De antagonistiske kreftene som presser Arthur forsvinner i det han rekontekstualiserer sine tanker og idéer om miljøet rundt seg, som gjør at han blir til et svært farlig og skummelt individ. Han påstår selv mot slutten av filmen: «I've got nothing left to lose. Nothing can hurt me anymore.» Han gjør sine svakheter om til styrke, som fører til at

han ikke er låst til samfunnet sin ønskede versjon av ham. Det er et sitat hentet fra første episoden av TV-serien *Game of Thrones* (Benioff & Weiss, 2011-2019) hvor karakteren Tyrion Lannister sier til Jon Snow: «Let me give you some advice, bastard. Never forget what you are, the rest of the world will not. Wear it like armour and it can never be used to hurt you». Samfunnet bryr seg ikke om Arthur, og som resultat velger Arthur å ikke bry seg om samfunnet, og dette oppsummerer godt Arthurs sin transformasjon til Jokeren.



**Figur 3.2: Arthur viser sitt «sanne ansikt» for første gang.**

### 3.3 Anslaget

Etter å ha gått gjennom filmens handling og antagonistiske krefter vil det gi mening å utforske anslaget til filmen, hvor vi først møter filmens hovedkarakter, i tillegg er anslaget et av de mest essensielle øyeblikkene i en film. Anslaget skal oppsummere de viktige elementene og budskapet av filmen, og det er her filmskaperen skal klare å fange tilskuerens oppmerksomhet i tillegg til å presentere filmens problematikk, stil og tone. Thomas Elsaesser og Warren Buckland skriver også i sin bok om filmanalyse *Studying Contemporary American Film* at: «[...] the openings of films take on a privileged role, being in a sense that part which sets up the terms of the system. They pose the enigma, the dilemma, the paradox, to which the film as a whole will appear to give the answer, the resolution» (Elsaesser & Buckland, 2002, s. 47). Denne filmen er en psykologisk karakterstudie, som allerede i beskrivelsen indikerer at vi kommer til å utforske en spesifikk karakter og hans reise, som ifølge Smith og McKee er en viktig årsak til vårt engasjement med Arthur ((Smith, 1995, s. 83) (McKee, 1998, s. 364), som jeg vil komme tilbake til i min analyse av tilpasningsnivået i *Joker*.

Første scenen i *Joker* møter vi protagonisten Arthur, og scenen fungerer som en inngang til hans subjektive opplevelse av det som vil bli hans reise. Jeg vil argumentere for at anslaget av filmen varer til tittelen dukker opp. Det er da filmen i sin helhet starter, som betyr at filmens anslag er egentlig bestående av to scener. Anslaget i *Joker* er en god representasjon av hva som kan forventes av filmen på både et intellektuelt, men også

emosjonelt nivå. Vanligvis vil tegneseriefilmer og superheltefilmer starte med et anslag av action og spenning, eksplosjoner og episke kampsekvenser, likevel forstår vi allerede i anslaget at *Joker* vil ta en helt annen retning. Det har ikke gått mer enn ett halvt minutt før vi er utrolig nær Arthur, på mange måter ukomfortabelt nærme, hvor kamera er plassert tett mot hans ansikt. Dette indikerer hvor intimt og nakent Phillips ønsker at filmen skal være.

### 3.3.1 Gjenkjennelsen med den umoralske protagonisten

Filmen starter allerede under presentasjonen av produksjonsselskapene sine logoer med lyden av et nyhetsprogram på radioen som setter opp det fiktive universet, hvor vi får en beskrivelse av hvor nedslitt byen er og den estimerte tidsrammen for filmen. Filmen åpner opp med en kjøring som starter i et ultratotalt bilde av Arthur med ryggen til. Vi ser refleksjonen i speilet foran han av hans ansikt med delvis klovnemaling på. Det er her vi ifølge Smith sitt første nivå i sympatistrukturen gjenkjenner Arthur som protagonisten og konstruerer ham ut ifra den tekstuelle informasjonen filmen tilbyr. Et distinktivt skille i gjenkjennelsen her blir at noen tilskuere har mer informasjon i møtet med filmen enn andre, og siden dette er utgangspunkt i min egen opplevelse av filmen forstår jeg med en gang scenen begynner at karakteren vi observerer er Jokeren. For å bruke Bruun Vaages terminologi er dette fordi jeg allerede har en *familiaritet* (Bruun Vaage, 2016, s. 39-63) med Jokeren fra tidligere versjoner, og gjennom typiske trekk som gjenkjenner ham, eksempelvis det grønne håret og ansiktsmalingen. Jeg har også informasjonen om at dette er en karakterstudie av Jokeren, som gjør meg oppmerksom på at dette er en film som skal gå nærmere inn på akkurat denne karakterens liv. I tillegg har jeg kjennskap til Joaquin Phoenix som har fått oppdraget i å fremtre som karakteren i denne versjonen, og gjenkjenner da hans utseende relativt raskt i speilrefleksjonen og konkluderer fort hvilken karakter som er på skjermen før filmen har fått skikkelig begynt. Dette er også representativt for flere tilskuere gitt Jokerens popkultur status, og deres potensielle familiaritet med skuespilleren. Skuespillerens rolle er noe jeg vil komme tilbake senere i analysen i underkapittelet «3.4.1 Skuespillerens karisma og effekt». Jeg vil nå fokusere videre på hvordan vi møter Arthur Fleck i filmen.

Åpningsbildet til filmen starter med enkelt-skudd kjøring mot protagonisten i et totalutsnitt som stopper i en halvtotal, før det klippes til et ultranært bilde av Arthur som maler leppene rød. Kamera beveger seg i samme klipp oppover mot øynene, før det klippes til hånden som legger ned malerpenselen. Det klippes tilbake til Arthurs ansikt hvor vi ser ham med en karikert sur mine før han prøver å smile ordentlig, som jeg opplever som falskt. Han bruker pekefingerne sine inn i munnen til å dra opp leppene sine til å forme et nytt, men karikert smil, hvor han fortsetter å dra leppene opp og ned. Vi får deretter et nært utsnitt av Arthur som aggressivt og hardhendt holder smilet oppe med fingrene. En tåre renner fra det ene øyet i det han slipper opp smilet, som avslører et genuint trist ansikt. Denne innstillingen har kjennetegn lignende Plantingas empatisk scener, men siden dette er helt i starten av filmen og klippet i seg selv ikke har lengre varighet, vil jeg gå mer i dybden på et mer effektfullt eksempel på en empatisk scene fra filmen i underkapittelet «3.5 Filmens sterkeste empatiske øyeblikk». Denne speilsekvensen er ment for å symbolisere den fine linjen mellom komedie og tragedie, og for å gi en indikasjon på at Arthur søker etter en identitet, en plass å høre til.



**Figur 3.3: Arthur øver på å smile.**

Anslaget er representativ for hele filmen, hvor den på lik linje med resten av filmen er forsiktig i sin bruk av interne og subjektive fokaliserte kamerainnstillinger. Anslaget oppleves fortsatt subjektiv i sterk grad, på tross av hva Branigans definerer som objektive kamerainnstillinger. Anslaget åpner med en objektivt fokalisert kamerainnstilling med kjøring mot Arthur. Utover scenen blir kamerainnstillingene mer subjektive, likevel arbeider ikke scenen med noe mer subjektivt enn ett eksternt fokalisert kamerainnstilling hvor vi ser over skulderen til Arthur. Hele anslaget er objektivt og eksternt fokalisert, men med bruken av nærutsnitt, i tillegg til håndholdte kamerabevegelser øker dens subjektivitet. Denne stilen er representativ for mesteparten av filmen, og vil derfor ikke være noe jeg spesifikt kommer til å påpeke videre, utenom enkelte tilfeller som avviker fra standarden. Dette innebærer scenene som hvor vi opplever Arthur sine fantasier og vrangforestillinger, som benytter mer subjektive kamerainnstillinger, og er noe jeg vil undersøke i underkapittelet «3.3.4. Indre Opplevelser».

Anslagets andre del starter i hovedgaten til Gotham hvor vi ser Arthur kledd som klovn og danser med et skilt hvor det står «Everything must go!!». Regissøren har selv påpekt at dette er en beskjed til tilskueren om at «alt må gå», og appellerer til alt av filmen hvor Arthur må miste alt for å bli til Jokeren; hvor han må kvitte seg med fasaden han opprettholder. Tilskueren må også legge vekk alt fra det forventet narrative perspektivet til sine tanker om god mot ond, og idéen om hva som definerer en helt, og hva som definerer en skurk? (Phillips, 00:01:44-00:02:25). Filmens tvetydighet åpner opp for ulike tolkninger for ulike tilskuere, og derfor må alt av forhåndsdomming vekk for å kunne engasjeres i narrative.

Denne scenen er det første øyeblikket i filmen hvor vi vitner til Arthur som offer i det en gjeng av tenåringer stjeler fra ham skiltet og løper av gårde. Hvor Arthur i forsøket av å følge etter blir lurt inn i en bakgate hvor han blir utsatt for blind vold. Tenåringene slår ham ned med hans eget skilt, og fortsetter å sparke ham mens han ligger nede på bakken. Etter de løper vekk kan vi se en skamslått stakkarslig klovn liggende som på



tross av den tragiske hendelsen finner en morsomhet i å benytte seg av spøkeblomsten i lommen sin som spruter ut vann – han har det tydelig vondt, men går for spøken likevel.



**Figur 3.4: Arthur i kjølvannet av blind vold i anslaget.**

Vi får tydelig etablert fra starten hvilken tone og stil filmen vil benytte, i tillegg til en advarsel og forsmak på hvor vondt de ulike scenene vil bli utover filmen. Fra de første sekundene av filmen er vi møtt av tunghet og depresjon, hvor Arthur Fleck er satt opp som et helt vanlig og hyggelig individ som bare ønsker det beste for de rundt seg. Han har en utstråling av optimisme og uskyldighet, og disse spiller en stor rolle for vårt engasjement for ham allerede fra starten. Han får også gjennomgå skikkelig allerede fra starten, og vi ville ifølge Bruun Vaage startet å sympatisere med ham her (Bruun Vaage, 2016, s. 66). Jeg vil heller ikke benekte at jeg føler noe for Arthur allerede i det jeg observerer hans triste ansikt i speilet, som er grunnen til at jeg assosierer trekk fra den spesifikke kamerainstillingen til Plantingas teori om empatiske scener. Mine første tanker om Arthur gir meg inntrykket av en person som ikke har det så bra, og jeg føler på et naturlig instinkt om å ønske å hjelpe, men siden det er umulig for meg å ta del i filmens fiktive verden blir jeg sittende utenfor med følelsen av hjelpeløshet for Arthur og for min egen manglende evne til å strekke ut en hjelpende hånd.

Elsaesser og Buckland skriver at filmens anslag er en spesiell form for meta-tekst som er separat, men også del av filmens narrativ som etablerer fiksjonsverdenens setting, tid og rom i tillegg til å introdusere filmens protagonist(er), men den er også en metatekst for introduksjonen på hvordan filmen ønsker å bli lest og hvordan den må forstås (Elsaesser & Buckland, 2002, s. 47).»

Dette anslaget setter nemlig opp hele filmen og oppsummerer i korte trekk hva vi som tilskuere har i vente. Arthur ønsker å spre latter til sine medmennesker, men samfunnet gir han flere slag rett i ansiktet gang på gang. Han prøver å være den beste versjonen av seg selv, og han prøver å være en mest mulig dedikert ansatt for sitt firma. Likevel blir han banket opp og frastjålet et skilt som han selv må betale for. Han prøver også å underholde syke barn på et sykehus, hvor han etter en uheldig episode mister jobben sin. Han prøver til og med å kjempe mot sine egne lidelser kontinuerlig gjennom filmen.

Han finner opp sine egne unike vitser, men ingen synes de er særlig morsomme. Det er også tydelig at han tar godt vare på sin mor av hele sin sjel og hjerte, men dessverre oppleves det som om varme og kjærlighet aldri har brydd seg om ham. I løpet av filmen bevitner vi realistiske grusomheter som sakte presser Arthur steg for steg mot å bli en narsissistisk drapsmann. Han sliter med å kjempe mot sin egen tragiske skjebne, og blir tydeligere omfavnet av den mørkere personligheten.

### 3.3.2 Hvem er Arthur Fleck?

Som første person vi møter og bruker tid med i filmen er det lett å konkludere med at han vil være en av filmens hovedkarakterer, hvor han i dette tilfelle er hovedkarakteren som alene bærer filmen. Jeg har i forrige underkapittel gått inn på vårt første møte med ham i anslaget gjennom gjenkjennelse-nivået i Smith sin sympatistruktur, hvor jeg vil selv legge til at scenen rett etter gir oss mest informasjon om han som karakter. Anslaget introduserte Arthur som en mislykket protagonist som ønsker å glede andre, hvor han ender opp med å bli et offer. Anslaget setter opp tragedien Arthur selv føler livet sitt er, hvor han mot slutten konkluderer annerledes: «I used to think that my life was a tragedy, but now I realize, it's a fucking comedy». Scenen etter anslaget er derimot en fin inngang til detaljene rundt Arthur som karakter.

Scenen det gjelder er når Arthur er hos psykologen, fordi vi her får et innblikk i hvilke psykiske lidelser Arthur sliter med, og vi får kjennskap til hans eksterne karakteristikk og oppførsel som inkluderer hans røykevane, skjelvinger med bena og dagboken han alltid har med seg (Fig. 3.5). Psykolog-scenen bygger videre på hvordan Arthur er et individ som lett blir oversett av de andre rundt. Han er nærmest usynlig, hvor også psykologen hans ikke følger med i samtalen. Dette bygger opp idéen om at Arthur er en maktesløs person, hvor han gjennom sitt alter ego kan skape mening i sitt liv. Det er ikke klart definert hvilke diagnoser han har, og det er tydelig at filmen ikke ønsker å ta stilling til dette. Den nærmeste konkrete lidelsen vi får presentert er latteren til Arthur, som er basert på en ekte lidelse kalt *pseudobulbar affekt* eller på enklere forståelig norsk kalt *emosjonell inkontinens*; en mental lidelse som innebærer plutselige emosjonelle utbrudd av enten latter eller gråting (Erdal, 2012, s. 1). Arthur ler ukontrollerbart gjentatte ganger i upassende situasjoner, og er noe av de vondeste delene av filmen å bevitne, som jeg utdyper i underkapittelet «3.5 Empatisk engasjering med den umoralske protagonisten». For å skape en mer virkelighetsnær filmopplevelse har Todd Phillips tatt de klassiske kjennetegnene til Jokeren som hans latter, grønne håret og klovnesminken og vinklet det gjennom en realistisk fremstilling (Phillips, 4:00-4:42), som er hovedgrunnen til at jeg opplever deler av filmen vond å se.



**Figur 3.5: Arthur hos psykologen.**

I filmen går alt imot Arthur, og alt i hans liv skal vise seg å være en utfordring. Det er spesielt en scene i filmen som speiler denne symbolikken på en metaforisk måte. Scenen er Arthur som på veien hjem må gå opp en veldig lang trapp, som han i slutten av filmen danser ned, som illustrerer forandringen han har gjennomgått og symboliserer hans indre liv både før og etter transformasjon til Jokeren. Første gang vi ser Arthur gå opp trappene er det sent og mørkt, og man blir sliten av å se han kjempe seg opp steg for steg. Han er utslitt og krokrygget i det han strever for å komme seg til toppen (fig. 3.6). Ikke nok med at alt i livet skal være vanskelig, men bare det å komme seg hjem skal også være en utfordring i seg selv. I slutten derimot har Arthur gitt etter til Jokeren og danser han ned samme trapp trinn for trinn (Fig. 3.7). Han er friere og lykkeligere, og fremstår mye lettere i kontrast til tidligere i filmen. Trappen er ikke lenger en utfordring for ham, på samme måte som andre ting i livet hans ikke lenger er et problem. Han har tidligere klatret seg oppover psykologisk, men mot slutten danser han seg nedover inn i psykose og galskap, hvor han finner sin indre ro. Filmene illustrerer dette godt ved bruken av trapp, fordi det symboliserer forskjellige plan av galskap i at det ikke bare er en rett trapp, men med plataer.



**Figur 3.6: En nedbrutt Arthur sliter seg opp en lang trapp i begynnelsen av filmen.**



**Figur 3.7: Jokeren, en mer friere og selvsikker Arthur mot slutten av filmen.**

### 3.3.3 Tilpasningen med den umoralske protagonisten

Vi er plassert sammen med Arthur gjennom hele filmen, og vi blir invitert inn til å oppleve de narrative hendelsene sammen med ham, hvor han er fortelleren av filmen og til tider en upålitelig en. Det er scener hvor vi blir presentert for Arthur sine fantasier og vrangforestillinger, hvor det første eksempelet er tydeligere indikert i filmen enn den siste. I forhold til den spatio-temporale tilpasningen er vi begrenset til en karakter som åpner opp for en veldig subjektiv tilgang til filmens narrativ (Smith, 1995, s. 83-84). Allerede med å bare være protagonisten av filmen blir det automatisk en sympatisk

tilknytning til Arthur. Vi har ingen andre å ta parti med, og de andre vi kunne vurdert fremstår som mindre attraktive karakterer enn Arthur selv, dette er tydelig gjennom kriteriene som Smith foreslår bygger opp en pervers allianse, som jeg diskutere mer under underkapittelet «3.4 Sympatisk engasjering med den umoralske protagonisten». Jeg vil videre se på hvordan vi tilskuere er plassert i forhold til Arthur i filmen.

Vår subjektive tilgang til filmen er gjennom Arthur og resulterer i et tvetydig narrativ, hvor det kan diskuteres for hva som er virkelighet og ikke. *Joker* opererer som sagt med en upålitelig forteller som får oss til å stille spørsmål til det vi observerer. Uavhengig av hva som er virkelighet og ikke, kan vi med en sikkerhet si at den eneste vi kan stole på i filmen er Arthur, selv om han til tider er upålitelig. Det at han er vår eneste inngang til filmen og dens narrativ, gir oss en allerede forhåndsinnstilt og forventet sympati til han som protagonist. De narrative hendelsene til *Joker* er også presentert i en kronologisk rekkefølge, som jeg vil argumentere for er særdeles viktig i å fange tilskuerens sympati for Arthur i dette tilfellet. Den narrative strukturen gir tilskueren rom til å gradvis utvikle en sympati til Arthur utover i filmen og har svært mye og si for utviklingen av emosjonell respons. Et godt eksempel på en annen film som drar store fordeler gjennom sin strukturering av narrasjon er *Memento* (Nolan, 2000), hvor protagonisten ville ha vært usympatisk om filmen ikke var strukturert på en måte som gir oss unnskyldninger til å se vekk ifra protagonistens fæle handlinger. I *Memento* er filmen strukturert baklengs der vi følger en protagonist med hukommelsestap som ønsker å hevne seg på morderen bak konas død. Hvis narrasjonen i dette narrative hadde gått i en kronologisk rekkefølge ville vi oppfattet protagonisten som en mentalt forstyrret person som lurte seg selv til å jakte ned andre for å unngå å imøtekomme sin egen ubehagelige fortid.

I *Joker* blir Arthur kontinuerlig utsatt for fæle situasjoner som bygger opp det jeg vil kalle for *sympatipoeng*, som kan bli sett på som en slags valuta i møte med karakterer i narrativer, spesielt umoralske protagonister. Hver gang vi ser Arthur bli behandlet urettferdig, får han sympatipoeng fra oss tilskuere som senere i narrative blir innbetalt i det han utfører forferdelige handlinger. Mengden av sympatipoeng er varierende i forhold til ulike tilskuere, hvor noen kan akseptere mer av det Arthur gjør, hvor andre kanskje ikke ville. Hadde filmen vært strukturert slik at vi hadde sett Arthur som Jokeren først ville sympatien mot ham vært betydelig annerledes. Det at vi følger Arthur fra starten og opplever hans reise sammen med ham, bygger en familiaritet til ham som gjør handlingene hans lettere å akseptere eller se bort i fra. Våre sympatipoeng vil veie opp for de vi føler fortjener det, og veie ned for de som vi ikke føler fortjener det, og gjennom denne vurderingen kan Arthur komme ut som det bedre valget på tross av sine forferdelige handlinger. Vi har også en veldig eksklusiv subjektiv tilgang gjennom Arthur hvor vi har tilgang til hans indre opplevelser som jeg vil utforske videre i underkapittelet nedenfor.

### 3.3.4 Indre opplevelser

Den subjektive tilgangen vi får gjennom Arthur i filmen introduserer oss for ulike former av hans indre opplevelser. Dette inkluderer fantasier, visualisering av fortid og vrangforestillinger. Jeg kommer til å gå kronologisk gjennom dem, på lik linje av hvordan vi opplever dem i filmen. De to første er mye tydeligere indikert i filmen enn den sistnevnte, hvor den første fungerer som en introduksjon og hint til tilskueren om at deler av filmen vil være styrt av Arthur sine subjektive opplevelser og tanker, og derfor kan vi forvente at filmens forteller vil være upålitelig. I retrospekt er det mye lettere å skille hva som er virkelighet og hva som er ikke, men under første visning er vrangforestillingene til Arthur mindre merkbare. Det er kjennetegn fra disse subjektive

fremstillingene som tilskueren kan legge merke til, spesielt ved flere visninger, hvor for eksempel det som blir sagt i disse scenene er akkurat hva Arthur ønsker å høre, utenom den ene typen av indre opplevelse som Arthur erfarer; en traumatiserende visualisering av en tidligere hendelse fra Arthurs barndom.

Den første indre og subjektive opplevelsen vi erfarer gjennom protagonisten i filmen er en fantasi hvor Arthur forestiller seg at han er med i Murray Franklin Show på TV som han ser sammen med sin mor. Her har vi en tydelig overgang i form av en sakte kamerakjøring mot Arthur der hvor utsnittet av hans ansikt blir tettere og fokuset skarpere. Lyden forandrer seg fra diegetisk TV-lyd til å bli diegetisk for det som skjer i TV-programmet. Disse virkemidlene er med på å tydelig indikere at vi er i Arthurs sin fantasi, hans dagdrøm om showet. Her blir vi presentert for Arthur sitt største idol; Murray Franklin, en veletablert talkshowvert som også er en ønsket farsfigur for Arthur. Dette er første gang vi ser Arthur glad og engasjert i filmen, og scenen har et rørende øyeblikk hvor Murray Franklin drar Arthur frem på scenen og sier til ham i reklamepausen: «You see all this, the lights, the show, the audience, all that stuff, I'd give it all up in a heartbeat to have a kid like you.» Hvor Arthur klemmer ham. Her kommer filmmusikken inn i tillegg og forsterker dette øyeblikket gjennom det Plantinga definerer som kryss-modal kongruens. Rett etter, klippes det tilbake til Arthur som ser på fjernsynet sammen med sin mor, i samme kamerainnstilling som før den indre opplevelsen. Virkemidlene brukt her runder av scenen og gir oss en indikasjon på at vi er tilbake med Arthur i den virkelige verden. Ifølge Branigan vil denne scenen fortsatt operere med eksternt fokaliserte kamerainnstillinger, selv om dette er en veldig subjektiv opplevelse gjennom Arthur. I tillegg gir det rørende øyeblikket i scenen oss sympatipoeng for Arthur.



**Figur 3.8: Arthur møter idol og TV-vert Murray Franklin i sin dagdrøm.**

Den andre subjektive opplevelsen vi erfarer gjennom Arthur er hans visualisering av morens avhør fra fortiden der hun blir konfrontert angående mishandling av ham. Dette er en visualisering av en tidligere og virkelig hendelse, hvor vi ser Arthur lese et transkript fra dette avhøret. Her har regissøren i denne visualiseringen valgt å plassere

Arthur stående i bakgrunnen av avhørsrommet hvor han observerer hendelsen spille ut foran seg (Fig. 3.9). Denne fremstillingen er med å symbolisere hvordan han opplever hendelsene han leser. Det er interessant å legge merke til at denne scenen er delt i to, hvor vi har Arthur i nåtid som leser transkriptet, men vi har også hans visualisering av hendelsen. Kamerainnstillingene er en av de få intern fokaliserte vi får oppleve i filmen, hvor vi ser transkriptet som Arthur leser gjennom hans øyne og perspektiv. Dette øker subjektiviteten til scenen betraktelig hvor den er sammensatt mellom det visuelle innblikket til Arthurs indre visualisering og hans reaksjon og opplevelse i det han leser transkriptet. Det klippes mellom disse to opplevelsene for å vise oss reaksjonene til Arthur i det han oppdager at han har blitt mishandlet i sine barndomsår. Hans reaksjoner er nøkkelen for våres emosjonelle respons til denne scenen. Selv opplever jeg scenen som sterk og følelsesmessig ladet i min intuitive evaluering av den, men i det jeg setter meg ned og tenker over den, oppstår det utfordringer. Det gir ikke fullstendig mening at Arthur noen gang vil bli boende sammen med sin mor igjen etter denne traumatiserte voldshendelsen fra barndommen. Med tanke på at hun også var innlagt på en psykiatrisk avdeling, føler jeg det skurrer at samfunnet ville latt Arthur og moren bo sammen igjen. Scenen gir inntrykk av at filmen bruker dette som et knep i å gi Arthur sympatipoeng som gjør handlingene hans senere i filmen mer rettferdiggjort. Dette er noe filmen gjør flere ganger hvor den utforsker heftige tematikker, men ikke klarer å følge dem skikkelig opp. Disse øyeblikkene er bare tilstede for at vi skal synes synd på Arthur, og det funker svært bra de første visningene av filmen. Mye av grunnen til at flere av delene i filmen fungerer svært bra ligger på skuldrene til skuespillerpresentasjon til Joaquin Phoenix som jeg kommer tilbake til i underkapittelet i «3.4.1 Skuespillerens karisma og effekt». Jeg vil også påpeke gjennom Bruun Vaage sine observasjoner fra hennes bok, at mye av scenen her bygger sympati ut ifra bruken av spenning; hvor vi ser Arthur stjele transkriptet og springer for livet for å få en sjanse til å lese sannheten til morens bakgrunn, hvor vi som tilskuere ønsker at han skal få lest dette, i tillegg får Arthur skikkelig gjennomgå igjen, og dette øker vår sympati for ham (Bruun Vaage, 2016, s. 66).



**Figur 3.9: Arthur observerer tidligere hendelser i sin egen visualisering av fortiden.**

Visualiseringen av avhøret er en scene som fungerer som katalysatoren til avsløringen av Arthur sine vrangforestillinger. I det Arthur har blitt eksponert for sin traumatiske fortid søker han støtte hos alenemoren han har hatt kontinuerlig kontakt med gjennom filmen. Her drar regissøren teppet under bena på tilskueren hvor det blir avslørt at hele hans forhold til denne kvinnen var bare en vrangforestilling. Arthur møter alenemoren i heisen i leilighetskomplekset tidlig i filmen og de finner tonen fort gjennom å dele en intern vits dem imellom. Etter dette første møtet forfølger han henne, hvor hun konfronterer ham med dette, men reaksjonen hennes er positiv i tillegg til at hun viser interesse for ham. I løpet av filmen er hun tilstede der Arthur trenger henne mest, som for eksempel under hans opptreden, og når moren er på sykehus. Hun er tilstede og alt hun sier er hva Arthur ville likt å høre. Alle hintene på at dette er en vrangforestilling var der hele veien, men jeg må personlig innrømme at jeg lot hintene gå forbi meg i det jeg trodde egentlig bare var en dårlig skrevet kvinnekarakter. Det største frampeket på denne avsløringen var Arthur i det han går inn i leiligheten til alenemoren og kjenner på gjenstander som om han aldri har vært der før, en slags søken etter bekreftelse av det han tar på er virkelighet. Det at vi har denne subjektive tilgangen vi har gjennom Arthur gir oss et innblikk i hans opplevelser og psyke. Vi lærer å kjenne Arthur og dermed forsterker dette vår mulighet for å danne sympati for ham, og gir oss en mulighet til å danne en allianse med ham. I tillegg får vi ekstra vondt av Arthur i denne situasjonen hvor vi innser at han har ingen i sitt liv som han kan regne med, og derfor føler vi synd på ham. Det at Arthur ikke har noen, forsterker bare det at han er vår eneste inngang til filmen. Derfor vil vårt eneste valg være å følge ham videre i det vi lar filmen fortsette å kjøre.

### 3.3.5 Alliansen med den umoralske protagonisten

Filmene *Joker* jobber hardt for å forårsake affektiv respons hos tilskueren, og filmen har i mål om at vi skal kunne danne en allianse med Arthur. Vi er fra og med første øyeblikk i filmen invitert inn til å føle for Arthur og alt det urettferdige han opplever. For nesten hver scene er det et nytt slag i ansiktet på oss. Arthur er fra starten av filmen presentert som et uskyldig individ utstøtt av samfunnet som egentlig bare vil alle andre godt. Han er på mange måter bare et barn i en voksen kropp, og dette resulterer i at vi enklere føler for ham. Vi blir plassert i en foreldrerolle der vi ønsker å hjelpe ham i de situasjonene vi ser ham sliter med. Når hans intensjon originalt er god, blir det vanskelig å ikke ha sympati for ham, spesielt når vi ser hvordan alle andre behandler ham tilbake. Arthur ønsker sterkt også en farsfigur i livet, hvor han ser dette i både sitt idol og i borgermesterkandidaten Thomas Wayne. Det at han fremstår som et barn, gjør at vi evaluerer han mindre kritisk i noen av situasjonene tidlig i filmen. Vi føler sympati for ham, og ønsker å stå opp for ham i de utfordrende situasjonene på lik linje som vi ville stått opp for enhver gruppe av mennesker som vi opplever ikke klarer det selv.

Når det kommer til spørsmålet om vi danner en allianse med Arthur er dette opp til diskusjon. Vi kan med sikkerhet konkludere med at han er den eneste karakteren i filmen som er åpen for en allianse, og jeg vil argumentere for at vi starter med å ha en sympatisk allianse med han fra begynnelsen, men som utover filmen blir mer og mer utfordret og derfor tilslutt basert på fascinasjon og nysgjerrighet. Det kan også diskuteres om vi aktivt jobber mot en allianse på grunnlag av at vår familiaritet med Jokeren som har evnen til å allerede gjøre oss skeptisk og kritisk i møtet med filmen. *Joker* med sine scener prøver flere ganger å fange vår sympati, men om vi danner en sympatisk allianse med Arthur slik Smith definerer i sympatistrukturen er lite sannsynlig. Jeg vil derfor fortsette å utforske om Arthur oppfyller kravene for å tillate oss en såkalt



pervers allianse med ham gjennom Smith sitt teoretiske perspektiv fra teksten *Sympathy for the Devil*.

### 3.4 Sympatisk engasjering med den umoralske protagonisten

For å se om Arthur er et tilfelle av en attraktiv-slem eller god-ond karakterstruktur vil det være nyttig å gå mer inn på det som bygger ham opp som karakter, blant annet de ulike karaktertrekkene hans og hvordan han er plassert i forhold til de andre i filmen. Jeg har allerede vært igjennom hvordan vi opplever filmen gjennom Arthur sitt perspektiv og hva det har å si for konstruering av vår sympati. Det er også viktig å se på hvordan andre karakter i filmen er plassert i forhold til Arthur, på grunnlag av at vi kan tillate oss en allianse med Arthur på tross av de andre mindre attraktive karakterene i filmen. Når det kommer til karaktertrekk har egentlig Arthur lite å gå på, han er ikke noe særlig dannet eller intelligent, hvor spesielt den sistnevnte blir et avvik fra hvordan Jokeren vanligvis er fremstilt. Han er ikke noe attraktiv, og heller ikke noe særlig morsom. Han har derimot noen karaktertrekk som går i hans favør, og det er hans uskyldighet og intensjon om å gjøre godt, i tillegg til det kan argumenteres for at han er lojal; i alle fall til de han bryr seg om. I løpet av filmen tar han livet av flere mennesker, men vi ser ham aldri ta livet av de som er greie med ham, dette inkluderer alenemoren og en av Arthurs kollegaer.

Det som derimot er mer tydelig i *Joker* er hvordan de andre karakterene i filmen er i forhold til Arthur. Han har ingen venner som bryr seg om ham, hvor ikke engang hans mor ser lenger enn til sine egne behov og ønsker, i tillegg til at hun heller ikke har noe tro på sin sønn. Psykologen viser ham null interesse, og sjefen tvinger ham til å betale for et skilt som ble stjålet, i tillegg til å gi ham sparken etter en uheldig hendelse. Hans største idol latterliggjør ham offentlig, og assistenten hans ønsker ikke Arthur på TV. Thomas Wayne er aggressiv i interaksjonene med Arthur, men det kan forsvares med at Arthur oppførte seg usedvanlig rart i møtet med Thomas Wayne sin sønn; hvor han putter fingrene sine inn i munnen på et barn. Det eksisterer kun tre karakterer i filmen som viser Arthur medmenneskelighet, disse tre er en kortvokst kollega fra jobb, en arkivmedarbeider fra det psykiatriske sykehuset og alenemoren. Alenemoren er opprinnelig en del av Arthurs vrangforestilling, likevel i det han dukker opp i leiligheten hennes midt på natten blir han møtt av snillhet i interaksjonen fra henne selv om hun er redd ham, og regnes derfor som en av de få som er greie mot ham.

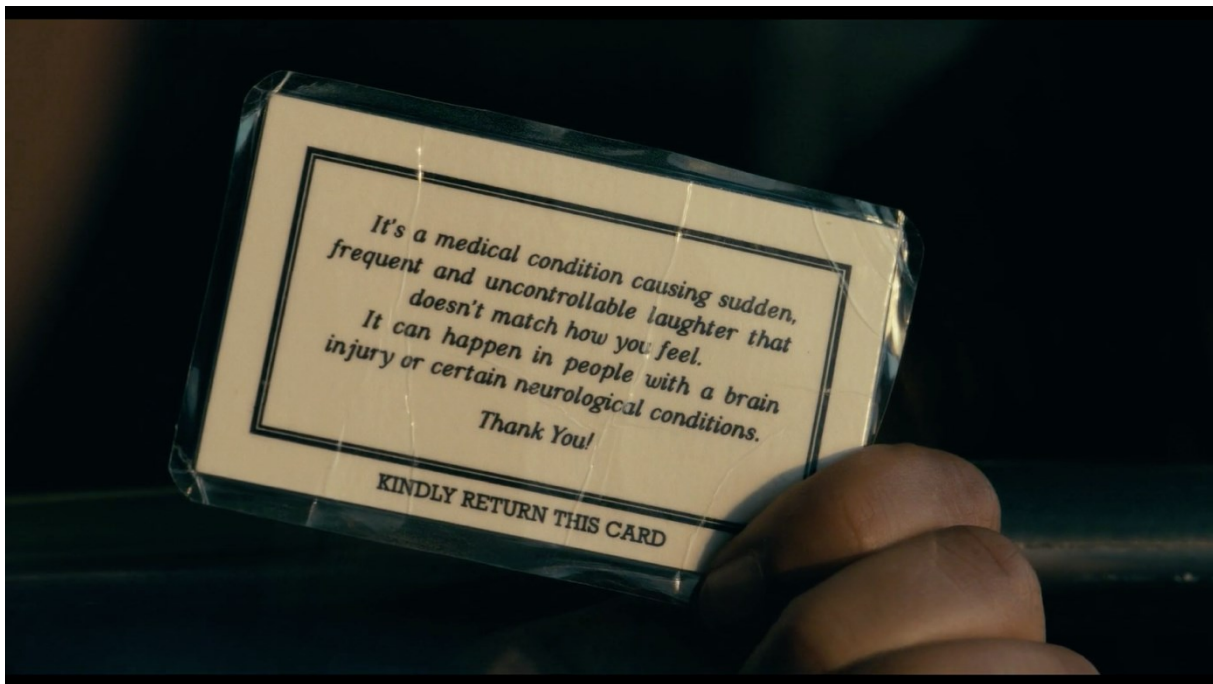
Arthur er også møtt negativt av de fleste tilfeldige menneskene han imøtekommer i filmen, hvor jeg tenker en spesifikk scene viser dette ekstremt godt. En scene tidlig i filmen hvor Arthur sitter på bussen, hvor det foran ham sitter en mor og et lite barn, der barnet snur seg rundt og legger merke til at Arthur er nedenfor. Arthur legger merke til barnet ser på ham og velger å gjøre morsomme grimaser, hvor barnet ler. Moren snur seg da og ber Arthur om å slutte å plage barnet hennes. Han prøver å forsvare seg med å si at han ikke plaget barnet, hvor moren sint kjefter stopp. Arthur blir satt ut og begynner å le ukontrollerbart (fig. 3.10), og moren blir mer irritert. Arthur prøver hardt å holde latteren tilbake ved å holde hendene sine foran munnen, men til ingen nytte. Han gir moren et kort som forklarer hans lidelse slik at hun kan forstå situasjonen (fig. 3.11). Hun bare snur seg tilbake og ignorerer ham videre. Det er mange prosesser i gang i denne scenen som får oss til å respondere emosjonelt. Her er det først og fremst en tydelig illustrasjon på hvordan verden behandler Arthur, og hvordan karakterene rundt han er fremstilt slik at vi skal føle et sterkere behov for å ta hans side. Scenen er også spesielt vond å se på i det vi i konteksten av Arthur sin situasjon forstår at han ikke ønsker noen vondt, og at han selv ikke kan noe for sin lidelse. Vi har sett at han får behandlingshjelp

som viser oss at han prøver å jobbe med seg selv og sine problemer. Moren i scenen kommer frem som en overreagerende person, og det er slik filmen fremstiller henne. Lite vet vi om konteksten rundt hennes situasjon i detalj, ting som for eksempel at hun kunne hatt en dårlig dag som gjør lunten hennes kortere i det gitte øyeblikket. Vi har ingen grunn til å tilby henne noen form for støtte fordi filmen gir oss kun kontekst gjennom Arthur sine opplevelser og derfor vil våre evalueringer foregå på basis av dette.



**Figur 3.10: Arthur klarer ikke å stoppe å le i upassende situasjon.**

Det som gjør denne scenen ekstra vond å se er den realistiske vinklingen av situasjonen. Vi mennesker har en tendens i å være svært varsomme, og eventuelt trekke oss vekk fra andre mennesker vi opplever som usedvanlige rare. Det kan være en påstand filmen gjør angående hvordan vi som samfunn behandler de som skiller seg ut eller er annerledes. Reaksjonen til moren i scenen gjør scenen enda vondere. Ikke bare er hun aggressiv, men istedenfor å vise Arthur noe medlidenhet i det han gir henne et kort som forklarer hans mentale lidelse velger hun bare å ignorere ham videre. Denne scenen er en av de mest effektive i filmen til å fange våres engasjement og følelser. Den gir oss en grunn til å ønske rettfærdiggjøring på vegne av Arthur.



**Figur 3.11: Kortet som forklarer Arthurs lidelse som han gir til moren på bussen.**

### 3.4.1 Skuespillerens karisma og effekt

Ifølge Smith vil andre faktorer også spille inn for vår perverse allianse med Arthur, hvor skuespilleren og hans karisma har en enorm påvirkningskraft. *Joker* er en film som har allerede siden den ble pitchet og annonsert vært et hett samtaletema som det har bygget seg mye forventning til. Dette er et resultat av tidligere og ulike versjoner av Jokeren og hva de har bidratt med. Både Jack Nicholson fra *Batman* (Burton, 1989) og Heath Ledger fra *The Dark Knight* står som klassiske eksempler på popkulturens superskurker i sine versjoner av Jokeren, hvor spesielt den sistnevnte posthumt vant Oscar for sin presentasjon (Academy Awards). I denne versjonen av Jokeren var det Joaquin Phoenix som fikk æren av å bære stafettpinnen videre og bringe den psykopatiske kloven til kinolerretet igjen. Hans tilstedeværelse og deltakelse har definitivt hatt en påvirkning på forventningene knyttet til filmen. Joaquin Phoenix har i flere år vært sett på som en A-list-skuespiller og flere av hans filmer blant annet *Gladiator* (Scott, 2000), *Walk the Line* (Mangold, 2005), *The Master* (Anderson, 2012) og *Her* (Jonze, 2013) har blitt godt mottatt av kritikere og publikum. Han har fått på seg rykte om å være en av de mest fremragende skuespilleren i vår tid, og han har vært veldig selektiv i sine valg av roller. I det han aksepterte rollen som Jokeren, ble valget tatt godt imot, som også skapte en stor forventning til hans presentasjon på grunn av rollebesetningen av en skuespiller av hans kaliber. Dette var før filmens premiere, likevel påvirker hans effekt og karisma allerede vår forventning, i tillegg til å påvirke oss underveis i filmen også.

Det kan argumenteres for at vi tar et steg ut av filmen og ser på mange måter Phoenix som spiller Jokeren, enn faktisk Jokeren i seg selv. Dette fører til at vi lettere lar oss underholde av presentasjonen til Phoenix og aksepterer flere av karakterens sine grusomme handlinger. Dette er et eksempel på Bruun Vaages konsept *fiktiv lettelse* (Bruun Vaage, 2016, s. 23). Phoenix sine positive karaktertrekk påvirker også vår evaluering av Arthur og jeg vil argumentere for at Phoenix leverer en presentasjon som får meg til å glemme ham som skuespiller til tider og faktisk lever meg inn i filmen, men jeg kan også med han på lik linje med de tidligere versjonene se skuespilleren glimte

gjennom til tider. Jeg vil påstå at denne type karakter med en slik mulighet for ulike tolkninger fra forskjellige skuespillere fort kan åpne opp for det Ed Tan og Frijda definerer som (A) følelser hvor jeg får en viss verdsettelse av karakterens estetikk og kunstneriske rolle, i tillegg til filmen som kunst og artefakt (Tan & Frijda, 1999, s. 52). Denne oppfattelsen kan også ha sammenheng med min interesse for regi og filmproduksjon, og trenger nødvendigvis ikke være representativ for andre tilskuere.

Jeg vil konkludere med at vi ikke danner noe *pervers allianse* med Arthur, og vi danner ikke en sympatisk allianse for ham heller. Gjennom Smith sitt perspektiv ser jeg muligheten til å konkludere med at Arthur fremstår som relativ sympatisk (Smith, 1999, s. 227) i filmens helhet, hvor vi både har scener som gir oss grunn til å sympatisere med ham, og som gir oss grunn for antipati. Vi opplever Arthur sympatisk i enkelte tilfeller, spesielt i situasjoner og scener hvor vi ser han blir urettferdig behandlet. Likevel utvikler vi aldri full sympati med Arthur grunnet videreutviklingen av hans mørke og destruktive retning. Vi opplever Arthur også relativ sympatisk fordi filmen gjør en fremragende jobb i diskre skildre Arthurs sine narsissistiske karaktertrekk, hvor vi må se filmen flere ganger for å legge merke til disse; eksempelvis hvordan Arthur på veggen i leiligheten har hengt opp avisartikler om seg selv og mordene på T-banen. Det kan kanskje diskuteres om det heller eksisterer mer rom for empatisk respons i vårt engasjement med Arthur, som er det jeg vil utforske videre nedenfor.

### 3.5 Empatisk engasjering med den umoralske protagonisten

Utover i filmen gjør Arthur mer og mer umoralske handlinger som får oss til å tvile på vårt engasjement med ham, og jo lengre ut i filmen vi kommer desto tydeligere blir det at han holder på å bli en farlig person som må stoppes. Likevel følger vi ham videre inn i en spiral av utilgivelige handlinger. Vi begynner å stille spørsmål til om vi ønsker at han skal lykkes med sine mål, hvor vi ikke har noe valg til slutt fordi vi har ingen kontroll over filmens karakterer eller narrativ, og fordi vi har allerede akseptert premisset av filmen i det vi ser den utspille seg.

Filmene har flere scener som prøver å forårsake en allianse med Arthur, hvor en av de sterkeste situasjonene på lik linje med situasjonen på bussen nevnt tidligere i forrige underkapittelet, er hvor Arthur opptrer på komedieklubben. Her sliter ham med å få frem vitsene sine på grunn av sin lidelse. Han begynner å le ukontrollerbart, som ødelegger hans opptreden. Han prøver hardt å skjerpe seg, og føler selv tilslutt at det går bra, men vi får vondt av ham ved å se ham «dumme» seg ut offentlig uten å kunne noe for det. Vi kan alle relatere til hvordan det må føles for Arthur, hvor vi bruker vår egen erfaring med flauter for å forestille det vi føler han går igjennom. Jeg vil argumentere for at vi blir empatisk involvert i slike scener som denne, hvor vi blir invitert inn i filmen for å føle med situasjonen Arthur opplever. Jeg vil påstå at dette et godt eksempel på Bruun Vaages konsept om forestilt empati (Bruun Vaage, 2016, s. 65), hvor vi forestiller oss selv i samme situasjon som Arthur. Denne scenen er kritisk for vårt engasjement, og er med på å menneskeliggjøre Arthur for oss. Filmene forårsaker empatisk respons fra oss gjennom øyeblikk som denne, hvor det spilles på svikten av medlidenhet fra de rundt. Scener som den nevnt over kunne vært mer en nok til å forårsake en allianse mellom oss og Arthur, istedenfor velger filmene å benytte disse øyeblikkene til å balansere ut urettferdigheten gjort mot Arthur med hans utilgivelige handlinger, hvor vi på et spesifikt punkt i filmene ikke lenger kan forsvare ham.



**Figur 3.12: Arthur sliter med å levere vitsene sine på grunn av latteren.**

### 3.5.1 Ingen vei tilbake

Handlingene til Arthur kan delvis bli forsvart opp til et sentralt punkt i filmen hvor han tydelig trår over grensen, og tar det første steget mot å bli en morder. Dette er scenen hvor Arthur ser tre unge berusede menn som trakasserer en kvinne på t-banen. T-bane scenen er en nøkkelscene for filmen fordi det er mye som foregår og står på spill. Her blir vi virkelig utfordret og minnet på spørsmålet om våre følelser til Arthur. Dette er et eksempel på Bruun Vaages konsept *virkelighetstest* (Bruun Vaage, 2016, s. 25). Vi stopper opp og evaluerer øyeblikket for å kunne konkludere om vi vil sette en grense på hvor villig vi er til å fortsette å engasjeres med umoralsk protagonist som nå dreper. Scenen er det første øyeblikket i filmen hvor vi blir presentert for realistisk vold av høy grad som har en direkte påvirkning og får oss til å tvile på vår allianse med filmens protagonist. Hvor anslaget benytter dette til å forsterke alliansen med Arthur, benyttes det her med motsatt effekt. Scenen i seg selv er også fascinerende, med en variasjon av stemning og tone. Arthur går gjennom fire faser i dette øyeblikket. Først legger han merke til kvinnen som blir trakassert, men velger ikke å bistå henne og istedenfor observerer situasjonen fra avstand. Vi blir sittende utenfor med en trang til å reagere – vi ønsker at han skal reise seg opp å stå opp for denne kvinnen. Dette er en form for empatisk innlevelse ved at vi føler situasjonen vi observerer, men hvor vi ikke deler de samme følelsene som karakterene i filmen. Det kan også diskuteres om Arthur er så usynkronisert med resten av samfunnet at han ikke helt forstår situasjonen slik vi oppfatter den, som forsterker min tidligere observasjon om at Arthur er et barn i en voksent kropp. Den første fasen av øyeblikket gir oss følelsen av feighet fra Arthur sin side. Uheldigvis på grunn av sin lidelse klarer han også å flytte oppmerksomheten fra kvinnen mot seg selv. Han begynner å le mens han observerer dem, som fører til at gjerningsmennene blir fascinert eller nysgjerrig på Arthurs oppførsel i tillegg til hans klovneutseende, hvor de velger å konfrontere ham (fig. 3.13). Arthur blir igjen til et offer for blind vold i det disse mennene angriper ham. Istedenfor at vi er irritert og skuffet over at han ikke bisto kvinnen, synes vi nå synd på ham i det han blir mildt sagt urettferdig behandlet. I motsetning til tidligere i filmen har Arthur denne gangen

muligheten til å forsvare seg og velger å skyte disse mennene i selvforsvar. Han gjennomgår en ny fase hvor han endelig står opp for seg selv. Han dreper disse mennene i selvforsvar og handlingene er til en viss grad rettferdiggjort av den narrative konteksten, med tanke på vår kunnskap og tid sammen med Arthur, i tillegg til hvordan disse mennene er fremstilt. Situasjonen eskaleres ytterligere i det Arthur går fra å være offer til å bli rovdyret, den som jakter, i det han etter å ha skutt to av mennene i selvforsvar, jakter ned den siste som flykter for sitt liv. Scenen fungerer som filmens desidert største virkelighetstest, og våres største utfordring blir å revurdere vårt engasjement med Arthur i denne scenen utspiller seg. Her dukker det et ultimatum opp: skal man fortsette å følge Arthur eller skal man skru av filmen? Mye av vår videre engasjering er fra dette punktet basert ut ifra vår allerede investerte tid med filmen og Arthur, og vårt ønske om et underholdende narrativ, og har vi allerede blitt engasjerte og startet å føle, skal det mye til for å stoppe oss for å fortsette å bevitne Arthurs destruktive retning.



**Figur 3.13: Arthur blir trakassert av tre berusede menn på T-banen.**

Scenen er nok til at vi begynner å evaluere den og Arthur ut ifra en mer bevisst reflektert tankeprosess, gjennom en forestilt empatisk evaluering (Bruun Vaage, 2016, s. 65) og konkludere med at Arthur har gått for langt. Men gjennom fiktiv lettelse er vi klar over det vi observerer er fiksjon og er mye lettere mottagelige for voldelige situasjoner og handlinger. Scenen spiller også mye på spenning, hvor det skjer drastiske ting veldig fort som åpner opp for en mer intuitiv og kroppslig empatisk evaluering (Bruun Vaage, 2016, s. 65).

Måten de to første drapene er vinklet har også noe å si for spenningen og evalueringen. Vi får aldri se Arthur skyte det første skuddet, hvor vi i det Arthur blir kastet i gulvet og sparket til kan høre det første skuddet off-screen. Vi ser en av mennene bli truffet før vi får se Arthur med pistolen. Hans reaksjon kommer uforutsigbart og plutselig på oss og er grunnen til at spenningen økes i scenen. Vårt engasjement i scenen blir på lik linje med flere scener i filmen påvirket gjennom effekten av lav-nivås empati, hvor tilskueren engasjerer seg gjennom spenningen i fra karakterens perspektiv (Bruun Vaage, 2016, s.

80). Spenningsfylte scener som denne har en kraftfull effekt på oss og styrer vår moralske evaluering. Bruun Vaage har også et solid argument som jeg har poengtert tidligere som er relevant for denne filmen, hvor karakterer som får skikkelig gjennomgå eller blir urettferdig behandlet i et narrativ vil ha det lettere for å oppnå våres empati, selv om karakteren er umoralsk (Bruun Vaage, 2016, s. 66), noe Arthur blir et kronksempel på.



**Figur 3.14: Arthur etter å ha skutt to av mennene på T-banen i selvforsvar.**

Vi opplever også en lignende scene mot slutten av filmen hvor Arthur får besøk av to tidligere kollegaer, der han tar livet av han ene og lar den andre gå (fig. 3.15). Scenen spiller mye på spenning, men omstendighetene er noe annerledes siden vi allerede har begynt å tvile på vår allianse med Arthur. Jeg vil påstå at scenen fungerer godt i sin variasjon av komiske og stemningsfylte toner, hvor vi ikke vet om Arthur kommer til å drepe sin kortvokste kollega. Vi føler skikkelig for den kortvokste, og håper han skal overleve. Han fremstår som et hjelpesløst barn på måten de underbygger hans korthet i scenen, spesielt når han ikke kan komme seg ut av Arthurs leilighet fordi han ikke når opp til døren. Vi ser lojaliteten til Arthur komme gjennom i det han lar sin kortvokste kollega gå med livet i behold. Dette kan anses som et positivt karaktertrekk som er et godt eksempel på Smiths konsept om perverse allianser. Kollegaen som blir drept derimot har lurt Arthur tidligere i filmen og hans død er derfor mer rettferdiggjort, selv om den gjennom en reflektert moralsk evaluering er langt over streken. Den narrative konteksten spiller også inn her, hvor vi ikke kan vite om Arthur virkelig ble lurt, eller om det bare er slik han opplever det, hvor hans versjon er det vi blir presentert for. Dette styrker filmens tvetydighet, og bidrar til videre engasjement med Arthur. Det viktigste elementet i engasjementet vårt her, er at vi kan forstå hvor handlingene kommer ifra og konteksten rundt slik at vi forstår motivasjonen til Arthur, og dermed ha en mer empatisk innlevelse uavhengig av våre tanker om hans handlinger. For å sitere McKee igjen: «The audience's emotional involvement is held by the glue of empathy» (McKee, 1999, s. 141). I Arthur sitt tilfelle kommer dette sterkest gjennom scenene hvor vi tydelig opplever svikt på menneskelig medlidenhet, og de empatiske øyeblikkene filmen spiller på.

For meg er den fiktive lettelsen i denne filmen mer unnskyldt, på grunn av mine forventninger til filmen og mitt ønske om å oppleve en underholdende film som viser meg reisen til en karakter jeg har god kjennskap til. Jeg forventer at Arthur skal bli en skurk og utføre grusomme handlinger, og med det i tankene er jeg allerede forhåndsinnstilt på hvor åpen jeg må være i møte med filmen. Mitt ønske om en underholdende film gjør at jeg håper på at Jokeren skal vise seg – et ønske om å oppleve en lignende karismatisk og spennende fremstilling av karakteren som jeg ikke har opplevd siden *The Dark Knight*. Jeg må innrømme at den realistiske representasjonen av voldshandlingene i filmen får meg til å stille spørsmål til mitt eget engasjement med Arthur til tider, men som nevnt tidligere er denne karakteren og filmens estetikk noe som driver meg videre.



**Figur 3.15: Arthur etter å ha tatt livet av sin tidligere kollega.**

### 3.6 Filmens sterkeste empatiske øyeblikk

Jeg har tidligere i dette kapitlet gått gjennom protagonisten og den narrative konteksten rundt som er med på å skape en empatisk innlevelse. Jeg vil med dette underkapitlet vise til at det er flere prosesser som spiller inn for vår affektive respons, hvor jeg skal se mer på filmatisk stil. Det siste jeg vil undersøke i min næranalyse blir hvordan filmen benytter seg av empatiske scener, hvor jeg ønsker å fokusere på ett spesifikt øyeblikk som jeg vil argumentere for er representativ for resten av filmens empatiske scener. Jeg har valgt ut den scenen jeg føler er mest empatisk effektfull i filmen, og jeg vil undersøke hvordan den scenen er satt sammen for å forårsake denne responsen.

I scenen jeg har valgt ser vi Arthur på sykehuset som passer på sin mor, hvor favorittprogrammet hans spilles på en liten TV i bakgrunnen. Verten på TV introduserer et klipp hentet fra byens komiklubb, hvor det til Arthur sin store overraskelse viser seg at klippet er av ham fra sin opptreden. Han blir skikkelig sjokkert og overrasket i det klippet spilles av. Stolt av sin opptreden blir han entusiastisk i det klippet spilles av. Verten



bryter opp klippet for å gjøre narr av Arthur sin opptreden — smilet til Arthur forsvinner (fig. 3.17).



**Figur 3.16: Arthurs entusiastiske reaksjon på klippet av ham på TV.**

Denne scenen er et av de sterkeste øyeblikkene i filmen, og er et øyeblikk jeg får vondt av Arthur. Som kjennetegn på empatiske scener skjer det ikke mye i denne sekvensen, men den er utført på en måte som likevel har kraftfull effekt. Denne scenen er ikke et langt skudd, som mange empatiske scener er, men heller klippet mellom flere innstillinger hvor vi har en POV-struktur mellom subjekt og objekt, hvor det siste klippet er et nærbilde av subjektet av lengre varighet. Scenen er i Branigans terminologi fortsatt ekstern fokalisert i sin bruk av kamerainnstillinger. Scenen starter litt tidligere hvor alenemoren også er tilstede, hvor jeg konkluderer med at det vi ser er Arthurs vrangforestilling i begynnelsen av scenen. Jeg velger derfor å ta utgangspunkt i Todd Phillips sin påstand om at scenen begynner egentlig i det lyden av fjernsynet kan høres, og scenen er da ifølge ham virkelighet (Phillips, 00:59:18-00:59:32). Scenen fra det antatte startpunktet har en varighet på ett minutt og 48 sekunder fordelt på 12 ulike kamerainnstillinger; varierende fra objektivt og ekstern fokaliserte kamerainnstillinger. Scenen veksler mellom halvtotale og nærutsnitt, hvor kamerainnstillingene har et svakt preg av håndholdte bevegelser med fine kjøringer i noen av dem. Denne empatiske scenen skiller seg litt i fra normalen her i det at det tar plass tidligere i filmen enn i sluttklimakset. Ved å bruke empatiske scener nære klimakset av filmer vil det ha større sannsynlighet for at vi responderer emosjonelt til protagonisten. I dette tilfelle er scenen plassert ganske nært midten av filmen, hvor det fortsatt er et svakt håp for Arthur, i tillegg til at vi har nok tid investert med protagonisten til å rettfærdiggjøre denne scenens effekt. Jeg vil argumentere for at den empatiske scenen her har mer effekt i denne filmen når den er plassert i midten. Dette fordi vi fortsatt finner Arthur *relativt sympatisk* for å bruke Smith sin terminologi (Smith, 1999, s. 227) i denne delen av filmen, hvor alliansen vi har med ham ikke enda er fullstendig brutt slik det kan argumenteres for at den er mot slutten av filmen. Den narrative konteksten av scenen gir oss også grunn til å føle noe, i det at vi kan oppleve Arthurs reaksjoner som autentiske hvor han er i en privat setting der ingen observerer ham. Siden han er i en privat setting har han et fritt

spillerom til å reagere uten å være redd for andres reaksjon og det øker hans potensial for autentiske reaksjoner. Vår respons kan bli forsterket i det vi tror på det vi ser, i tillegg til at vi også føler sterkt på hvor vondt Arthur må føle i det han offentlig blir latterliggjort.



**Figur 3.17: Arthur sin glede forsvinner i det han innser han blir gjort narr av.**

Den siste innstillingen er den som er nærmest den klassiske beskrivelsen av en empatisk scene, og inkluderer tydelig flere av strategiene som Plantinga presenterer i sin tekst (Plantinga, 1999, s. 249-255). Vi har oppmerksomheten plassert på Arthur i et nærbilde av hans ansikt fra perspektivet til objektet han ser på (fig. 3.18). Varigheten på denne innstillingen er på 13 sekunder, og det gir oss nok rom til å prosessere følelsene vi kan se i ansiktet til Joaquin Phoenix i det han elegant leverer Arthur sin sinnstilstand. Det at klippet har en lengre varighet enn informasjonen det tilbyr, øker det følelsesmessige uttrykket og påvirkningen den har på oss. Plantinga ville vært enig i at ansiktsuttrykket til Arthur kommunisere mer enn bare informasjon om følelser, og ville ha argumentert for at det går forbi kommunikasjonen og forårsaker affektiv respons hos oss (Plantinga, 1999, s. 242). Det kan argumenteres for at ansiktsuttrykket til Arthur kan smitte over på oss, og igjen forsterke vår empatiske respons, men jeg vil heller si at i dette tilfelle er vi relativt nøytrale i våre egne fysiske uttrykk.



**Figur 3.18: Arthur knust etter å ha blitt offentlig latterliggjort av sitt idol.**

Angående den affektive kongruensen spiller scenen veldig på de visuelle elementene, hvor den eneste lyden til stede er den diegetiske lyden fra fjernsynet som spilles i bakgrunnen mens vi ser Arthur reagerer. Dette er den ene av de fem strategiene som denne scenen ikke oppfyller i stor grad. Man kan argumentere for at musikk i dette øyeblikket ville ha forsterket vår affektive respons, men det kunne også blitt for mye, i det at det kunne gjøre øyeblikket for sentimentalt, selv om kryss-modal kongruens kan være et nyttig verktøy for film (Plantinga, 1999, s. 254).

Jeg har nå pekt ut de aspektene ved dette empatiske øyeblikket som er med på å forårsake affektiv respons hos oss. Jeg tenker denne observasjonen vil være nyttig i å forstå hvordan filmen i flere scener prøver å fange våre følelser både gjennom det tekniske, men også gjennom å appellere til det Bruun Vaage definerer som vår intuitive moralske evaluering. Jeg vil argumentere for at dette øyeblikket er representativ for flere av filmens empatiske øyeblikk, i det at filmen benytter mye nærutsnitt av Arthur, og hvor dette eksemplet er det mest definerende av dem som jeg føler bidrar til empatisk engasjement med filmens umoralske protagonist. I *Joker* er det gjennom balansen mellom godt og vondt som holder vårt engasjement lenge nok til at det for sent å snu, som blir tydelig i det vi virkelig ser Jokeren gjøre sin entré.

## 4 Konklusjon

«Art should comfort the disturbed and disturb the comfortable» - Cesar A. Cruz



**Figur 4.1: Jokeren tegner sitt signatursmil i blod.**

På grunnlag av mine observasjoner i analysen vil jeg påstå at filmen på ulike nivåer forårsaker både sympatiske og empatiske responser hos oss. Jeg har ved hjelp av McKee og Truby sett på hvordan kraften av filmens antagonisme presser Arthur til å sakte, men sikkert gjøre mer og mer utilgivelige handlinger, hvor han tilslutt mister seg selv og blir til den antagonistiske kraften slik vi kjenner ham fra tidligere — Jokeren. Gjennom Smith sin sympatistruktur har jeg undersøkt hvordan protagonisten i *Joker* er fremstilt og den subjektive tilgangen han tilbyr oss, hvor jeg konkluderer med hva dette har å si for vårt engasjement — hvor jeg har kommet frem til at vi ikke danner en sympatisk allianse med ham. Videre har jeg undersøkt om vårt engasjement med Arthur kan forsvares av Smith sin teori om pervers allianse, hvor jeg har konkludert med at vi finner Arthur relativt sympatisk i det at han blir fremstilt som det mest attraktive alternativet av filmens karakterer. Jeg har også gjennom Bruun Vaages perspektiv på engasjement med umoralske protagonister sett på hvordan flere av scenene fungerer som virkelighetstester til å moralsk evaluere Arthur og hans handlinger gjennom en reflektert tankeprosess, hvor filmen slipper unna gjennom bruken av fiktiv lettelse; vårt ønske av umoralske hendelser som øker filmens underholdningsverdi, og ved å fremme vår intuitive moralske evaluering gjennom bruken av spenning. I tillegg har jeg undersøkt hvordan Joaquin Phoenix sin presentasjon bidrar til karakterens utforming og vårt engasjement av fascinasjon som gjør at vi lettere aksepterer karakterens handlinger. Mot slutten av min næranalyse undersøkte jeg spesifikt ett empatisk øyeblikk fra filmen for å konkludere med hvordan filmen bruker stilistiske grep for å øke dens affektive verdi, i tillegg til å fremme vår intuitive empatiske respons til Arthur.

Arthur har øyeblikk som er verdig av min sympati, og det eksisterer øyeblikk hvor jeg får vondt for ham, men det oppstår aldri noen fullstendig sympatisk allianse, og mye av dette ligger i min familiaritet med ham, og hvordan han selv velger å handle utover i filmen. Jeg vil argumentere at filmen egentlig prøver å fange vår oppmerksomhet, og inviterer oss inn til å stille kritiske spørsmål. Jeg vil påstå at Arthur ikke er ment som en inspirerende protagonist, men heller som et eksempel på et resultat av et verste tenkelig utfall om hva som kan skje om samfunnets sikkerhetsnett svikter enkeltindividet. Jeg velger å si meg enig med Todd Phillips sin idé om at *Joker* fungerer som et speil, hvor han argumenterer for at filmer generelt er et speil for det som skjer i vår tid og vil være personlig til den som ser, og at man ofte ikke liker det man ser (Phillips, 00:36:52-00:37:50). Vi kan kjenne oss igjen i noen av Arthur sine utfordringer, enten om det er ensomheten eller klasseskilleproblematikken, hvor vårt karakterengasjement i *Joker* kan åpne oss opp for å kunne reflektere rundt hvordan vi opplever det vi ser, i tillegg til å belyse viktig tematikk og samfunnsproblemer. Vår tilpasning med Arthur og han som vår inngang til fortellingsverden tvinger oss til å se vår verden på en ny og annerledes måte. Jeg vil konkludere med at vårt engasjement med Arthur er hovedsakelig av empati i forhold til hva han gjennomgår, og fascinasjon på tross av de handlingene han velger å gjøre mot slutten. «One can thus say that at a narrative level, the spectator desires immoral characters in fiction because they give her the opportunity to reflect on, and perhaps even revise, her ethical stance» (Bruun Vaage, 2016, s. 107). Sitatet til Bruun Vaage viser til det jeg synes er vakkert med filmkunsten, og hvor effektivt den er i å oppfordre oss til å empatisere med noen vi normalt ikke ville ha gjort, og åpner opp for at vi ser verden gjennom deres øyne og gir oss en mulighet til å lære noe om oss selv.

Jeg vil argumentere for at vår emosjonelle tilknytning til Arthur er en kompleks prosess som krever en dypere undersøkelse enn hva jeg kan tilby, hvor min næranalyse heller kan gi en indikasjon på hvor kraftfull filmens affektive verdi er. Det er mye å hente fra filmen *Joker*, spesielt i undersøkelsen av umoralske protagonister, hvor jeg vil påpeke at min masteravhandling bare har rørt toppen av isfjellet, da tematikken er ufattelig omfattende. Det finnes flere interessante kognitive teorier som kan belyse andre aspekter ved filmen, og som min næranalyse kunne hatt utbytte av om jeg skulle ha utvidet den ytterligere. Dette inkluderer alt fra musikken i filmen, dens rolle i vår emosjonelle respons, til mer omfattende sammenligninger av tidligere versjoner av Jokeren, i tillegg til en mer grundigere gjennomgang av flere eksempler på karakterer og filmer som er relevante i undersøkelsen av vårt engasjement med umoralske protagonister. Jeg vil fortsatt si at min masteravhandling står som en fin inngang til en lengre undersøkelse, og fungerer som et utgangspunkt for å forstå hvor effektiv den affektive verdien er i slike filmer som *Joker*, og hvordan det benyttes for å skape en emosjonell tilknytning til umoralske karakterer.

## 5 Referanseliste

Jeg har under delt opp referanselisten i tre deler; «5.1 Litteratur, og referanser fra internett», «5.2 Filmer», og «5.3 Illustrasjoner.»

### 5.1 Litteratur, og referanser fra internett

Blanchet, R., and Vaage, M. B. (2012). *Don, Peggy and Other Fictional Friends? Engaging with Characters in Television Series*. *Projections*, 6(2), 18-41.

Bordwell D. (1985). *Narration in the fiction film*. UK: Methuen & Co ltd.

Branigan E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. USA: Routledge.

Brekken, T. B. (2017, 23.08) The Joker-filmen har fått regissør. *Filmweb*. Hentet den 17.05.20 fra <https://www.filmweb.no/filmnytt/article1330522.ece?fbclid=IwAR1X-WXLONwLXNjQpd1bgBOrA2jvlk08PTwJbmT4vrUo0WAqMYAnUU3vtLA>

Character flaw. *Wikipedia*. Hentet den 17.05.20 fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Character\\_flaw](https://en.wikipedia.org/wiki/Character_flaw)

DC Comics. *Wikipedia*. Hentet dato fra [https://no.wikipedia.org/wiki/DC\\_Comics](https://no.wikipedia.org/wiki/DC_Comics)

Detective Comics. *Wikipedia*. Hentet den 17.05.20 fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Detective\\_Comics](https://en.wikipedia.org/wiki/Detective_Comics)

Elsaesser, T. & Buckland, W. (2002) *Studying Contemporary American Film - A Guide to movie Analysis*. London: Arnold

Erdal, H. (2012, utgave 6) SSRI ved emosjonell inkontinens hos pasienter med multipel sklerose. *Utposten*. Hentet den 17.05.20 fra <https://www.utposten.no/asset/2012/2012-06-46-47.pdf>

Gjelsvik, A. (2004). *Fiksjonsvoldens etiske betydninger - En studie av vurderinger av vold i amerikansk fiksjonsfilm*. (Doktorgradavhandling) NTNU, Trondheim.

[https://en.wikipedia.org/wiki/DC\\_Comics](https://en.wikipedia.org/wiki/DC_Comics)

*Joker* (2019). Box Office Mojo. Hentet den 17.05.20 fra [https://www.boxofficemojo.com/title/tt7286456/?ref=bo\\_ser\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt7286456/?ref=bo_ser_1)

Lovece, F. (2012, 04.02) Bob Kane Interview. *Internet Archive WayBackMachine*. Hentet den 17.05.20 fra <https://web.archive.org/web/20120204122050/http://franklovece.com/webexclusives.html>

McKee R. (1999). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*.

Moore A. (1988). *The Killing Joke*. USA: DC Comics

Mowery, T. (2016). *Memento - Trapped in Subjectivity* [Videoklipp]. Hentet den 17.05.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=Bfvjwe9WiiI&t=302s>

Oscar Winners 2020. *Academy Awards*. Hentet den 17.05.20 fra <https://oscar.go.com/winner>

Plantinga, C & Smith, G. M. (1999). *Passionate Views - Film, Cognition, and Emotion*. USA:

The Johns Hopkins University Press

Serafino, J. (2016, 03.08) How a 1928 Silent Film Influenced the Creation of the Joker. *Mental Floss*. Hentet den 17.05.20 fra <https://www.mentalfloss.com/article/84042/how-1928-silent-film-influenced-creation-joker>

Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. USA: Oxford University Press.

Smith, Murray (1999) *Sympathy for the Devil, Passionate Views - Film, Cognition, and Emotion* (s. 217-238). USA: The Johns Hopkins University Press

Tan E. & Frijda N. (1999). *Sentiment in Film Viewing, Passionate Views - Film, Cognition, and Emotion* (s. 48-64). USA: The Johns Hopkins University Press

The Joker. *DC Comics*. Hentet den 17.05.20 fra <https://www.dccomics.com/characters/joker>

Truby J. (2007). *The Anatomy of Story*. USA: Faber Faber. USA: Methuen Publishing

Variet Comics (2013, 20.11) *History of The Joker!* Hentet den 17.05.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=WalgYTQjHTc>

Vaage M. B. (2016). *The Antihero in American Television*. New York: Routledge

Yellow King Film Boy. (2019, 31.08) *Joaquin Phoenix Talks About Joker Movie Inspiration & Laugh* [Videoklipp]. Hentet den 17.05.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=fWjHQgp9r04&t=94s>

## 5.2 Filmer

Anderson, P. T. (Regissør). (2012). *The Master*. USA: The Weinstein Company

Benioff, D. & D.B. Weiss (Serieskaper). (2011-2019). *Game of Thrones*. USA: HBO

Burton, T. (Regissør). (1989). *Batman*. USA: Warner Bros.

Demme, J. (Regissør). (1991). *The Silence of the Lambs*. USA: Strong Heart/Demme Production

Holstein, D. (Serieskaper). (2018-). *Kidding*. USA: Aggregate Films

Jonze, S. (Regissør). (2013). *Her*. USA: Annapurna Pictures

Leni, P. (Regissør). Carl Laemmle (Produsent). (1928). *The Man Who Laughs*. USA: Universal Pictures

Mangold, J. (Regissør). (2005). *Walk the Line*. USA: Fox 2000 Pictures



Nolan, C. (Regissør). Todd S. & Todd, J. & Dysinger E. (Produsent). (2000). *Memento*. USA: New Market Capital Group

Nolan, C. (Regissør & Produsent). (2008). *The Dark Knight*. USA: Warner Bros.

Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker (Commentary)*. USA: Warner Bros.

Scott, R. (Regissør). Deeley, M. (Produsent). (1982). *Blade Runner*. USA: The Ladd Company

Scott, R. (Regissør & Produsent). (2000). *Gladiator*. USA: Dreamworks

### 5.3 Illustrasjoner

Figur 1.1: Warner Bros. (2019).

*Joker\_hero\_Closeup\_Joaquin\_Phoenix\_Joker\_2019\_570286\_3840x2160*. Hentet den 21.05.20 fra <https://wallpaperaccess.com/joker-2019-joaquin-phoenix>

Figur 1.2: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 2.1: Universal Pictures. (1928). *An image of actor Conrad Veidt in character as Gwynplaine from the 1928 film The Man Who Laughs*. Hentet den 17.05.20 fra [https://en.wikipedia.org/wiki/File:The-Man-Who-Laughs-\(1928\)-Gwynplaine.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:The-Man-Who-Laughs-(1928)-Gwynplaine.png)

Figur 2.2: Skjerm bilde fra digitalt tegneserieblad tatt av undertegnende. Moore A. (1988). *The Killing Joke*. USA: DC Comics

Figur 2.3: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Demme, J. (Regissør). (1991). *The Silence of the Lambs*. USA: Strong Heart/Demme Production

Figur 2.4: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Nolan, C. (Regissør & Produsent). (2008). *The Dark Knight*. USA: Warner Bros.

Figur 2.5: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Scott, R. (Regissør). Deeley, M. (Produsent). (1982). *Blade Runner*. USA: The Ladd Company

Figur 2.6: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.1: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.2: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.3: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.4: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.5: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.6: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.7: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.8: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.9: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.10: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.11: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.12: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.13: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.14: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.15: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.16: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.17: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 3.18: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

Figur 4.1: Skjerm bilde fra film tatt av undertegnende. Phillips, T. (Regissør & Produsent). (2019). *Joker*. USA: Warner Bros.

