

# **Necrocomicidad en *Joker*, *South Park* y *Jackass***

Risas que pueden matar

Ramiro Urbina



UNIVERSIDAD ANDINA  
SIMÓN BOLÍVAR  
Ecuador



Serie Magíster

# **Necrocomicidad en *Joker*, *South Park* y *Jackass***

Risas que pueden matar

---

Ramiro Urbina



UNIVERSIDAD ANDINA  
SIMÓN BOLÍVAR  
Ecuador

Serie Magíster  
Vol. 371

Necrocomicidad en *Joker, South Park* y *Jackass*: Risas que pueden matar  
Ramiro Urbina

Primera edición

Producción editorial: Jefatura de Publicaciones  
Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador  
Annamari de Piérola, jefa de Publicaciones  
Shirma Guzmán P., asistente  
Patricia Mirabá T., secretaria

Corrección de estilo: Oswaldo Reyes  
Diseño de la serie: Andrea Gómez y Rafael Castro  
Impresión: Fausto Reinoso Ediciones  
Tiraje: 120 ejemplares

ISBN Universidad Andina Simón Bolívar,  
Sede Ecuador: 978-9942-641-55-7  
© Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador  
Toledo N22-80  
Quito, Ecuador  
Teléfonos: (593 2) 322 8085, 299 3600 • Fax: (593 2) 322 8426  
• [www.uasb.edu.ec](http://www.uasb.edu.ec) • [uasb@uasb.edu.ec](mailto:uasb@uasb.edu.ec)

La versión original del texto que aparece en este libro fue sometida a un proceso de revisión por pares, conforme a las normas de publicación de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

Impreso en Ecuador, mayo de 2024

---

Título original:  
Necrocomicidad, la agresión al cuerpo como acto reidero en el *Joker*,  
*South Park*, *Jackass* y otros productos audiovisuales cómicos

Tesis para la obtención del título de magíster en Estudios de la Cultura  
con mención en Artes y Estudios Visuales  
Autor: Ramiro Antonio Urbina Miranda  
Tutor: Santiago Andrés Cevallos González  
Código bibliográfico del Centro de Información: T-3916

*A mi taita,  
a mi mama y  
a la comicidad.*



## CONTENIDOS

AGRADECIMIENTOS .....	7
INTRODUCCIÓN .....	9

### Capítulo primero

TEORÍA DE LA COMICIDAD: UN REPASO A TRAVÉS DE <i>JOKER</i> .....	27
LOS MONOS ASUSTADOS MUESTRAN SUS ENCÍAS Y DIENTES: LA RISA EN LA EVOLUCIÓN HUMANA, UN BREVE RECORRIDO HISTÓRICO .....	27
<i>Joker</i> : una risa en transición.....	31
EL SENTIDO QUE FRACASA PARA QUE <i>JOKER</i> PUEDA REÍR .....	32
Éxito/fracaso: el contexto de la risa en <i>Joker</i> .....	33
La risa de un fracasado.....	37
EL PRÓJIMO, EL SOSTÉN DE LA BROMA .....	39
UN PRIMER APUNTE SOBRE LA NECROCOMICIDAD: LA ESTRECHA RELACIÓN ENTRE LA COMICIDAD Y LA VIOLENCIA.....	50
<i>Joker</i> y la ritualidad del chiste.....	58

### Capítulo segundo

POSHUMOR Y NECROCOMICIDAD .....	63
<i>CHISTOBOT I</i> : DE LA COMICIDAD CLÁSICA AL POSHUMOR.....	64
<i>CHISTOBOT II</i> : DEL POSHUMOR A LA NECROCOMICIDAD.....	73
EL <i>SKATE</i> , LA VANGUARDIA ARTÍSTICA NORTEAMERICANA Y LOS ORÍGENES DE <i>JACKASS</i> .....	76
Vanguardias artísticas norteamericanas que influenciaron <i>Jackass</i> .....	80
Necrocomicidad pop para «rebeldes» .....	85
EPISTEME DE VIOLENCIA, TENTACIÓN DE MUERTE, MIEDO MÍSTICO Y NECROCOMICIDAD .....	87
La necrocomicidad como generadora de representaciones hegemónicas.....	92
Necrocomicidad, el fin del mundo y de esta investigación .....	98

CONCLUSIONES .....	103
REFERENCIAS.....	107



## AGRADECIMIENTOS

Primero, a dios... xD (cacho, no creo).

Gracias a la comicidad, la causa y la solución a todos mis males. Gracias a mi taita y mi mama, quienes me dieron la posibilidad de vivir bien mientras procrastinaba este trabajo.

Gracias ñaña, Santi Villacio, Negra.

Gracias Santi tutor, por hacer que este trabajo se perciba académico y no como una sucesión de chistes.

Gracias al amor de mi vida... ¡Ah! No se crean, puras decepciones mientras escribía esto.

Gracias a lxs amigxs que estuvieron: amigos andines, linguistas, teatreres, fululus y manabas. Aunque mi nombre esté en la portada, esto fue una construcción colectiva, ya que se sostuvo por el afecto que todxs ustedes depositaron en mí.

Citando a Cerati (1997), «¡Gracias totales!».



# INTRODUCCIÓN

---

*Me he esforzado por utilizar mis fuentes de manera responsable y he pedido algún consejo, pero no dudo que hay interpretaciones erróneas y, cosa más importante, también omisiones en diversos puntos de mi argumentación. La conciencia de que es así me ha provocado periódicos ataques de angustia mientras trabajaba en el libro.*

Berger 2010

A pesar mío, esta investigación está escrita con un tono serio. El lector no encontrará una sucesión de chistes, ni relatos hilarantes a lo largo del relato, como hubiera deseado que sucediese. Esto se debe a que este ensayo surgió como trabajo de titulación de maestría y, como todo el mundo sabe, a esos trabajos no se los puede tomar en broma. Una investigación dice la «verdad», y la «verdad» está en discrepancia con lo cómico. Ya lo decía Bajtín (2003, 65), desde el siglo XVII la academia no es un espacio para andar contando chistes:

La actitud del siglo XVII en adelante con respecto a la risa puede definirse de la manera siguiente: la risa no puede expresar una concepción universal del mundo, solo puede abarcar ciertos aspectos parciales y parcialmente típicos de la vida social, aspectos negativos; lo que es esencial e importante no puede ser cómico; la historia y los hombres que representan lo esencial e importante (reyes, jefes militares y héroes) no pueden ser cómicos; el

dominio de lo cómico es restringido y específico (vicios de los individuos, y de la sociedad); no es posible expresar en el lenguaje de la risa la verdad primordial sobre el mundo y el hombre; solo el tono serio es de rigor; de allí que la risa ocupe [...] un rango inferior, como un género menor, que describe la vida de individuos aislados y de los bajos fondos de la sociedad; la risa o es una diversión ligera o una especie de castigo útil que la sociedad aplica a ciertos seres inferiores y corrompidos.

Por ello, este manuscrito, pese a que introduce a lo cómico en un espacio donde usualmente se le han cerrado las puertas, no lo hace en el lenguaje de la risa, sino en el lenguaje de la academia. Pese a esto, creo que el texto puede ofrecer al lector un panorama general sobre algunos aspectos de la comicidad y, además, tiene el potencial de interpelarlo sobre los límites a los que puede llegar el humor.

|

Destacan en esta investigación dos materiales de estudio, uno es la película *Joker* (2019), de Todd Philips, en la que un payaso fracasado, excluido de la sociedad y con problemas mentales, asesina a tres personas en el vagón de un metro, hecho que posteriormente el payaso significará como una «broma». Y el segundo material es la serie televisiva y de películas norteamericanas *Jackass*, productos audiovisuales catalogados como comedia, en los que se puede observar a un grupo de jóvenes agredir sus cuerpos de forma salvaje y reír de ello.

Considero que la *necrocomicidad* atraviesa, en mayor o menor medida, nuestra cotidianidad, sobre todo en espacios conformados por hombres, en especial en esferas sociales donde la violencia es el eje transversal de la vida, como la milicia y los carteles de droga. Decidí tratar este tema a través de materiales audiovisuales al alcance de todos —pese a que presentan este tipo de comicidad de manera diluida<sup>1</sup>— por varias razones:

---

1 Es decir, materiales en los que la necrocomicidad todavía no alcanza su punto máximo de violencia, que sería matar —literalmente— a las personas con la intención de conseguir risas, donde se presenta a la necrocomicidad de manera aminorada. Y es que, si bien en esos productos audiovisuales se mata con la intención de generar risas, se mata a personajes ficticios en un mundo de ficción, o se violenta a personas reales tentando a la muerte con la intención de hacer reír, pero sin que se produzca su deceso.

Primero, porque esta investigación se realizó en el contexto de una maestría en Estudios de la Cultura, por lo que, metodológicamente, el análisis de materiales visuales o audiovisuales siempre estuvo en el horizonte. Segundo, porque cuando planeaba esta investigación quería que los materiales utilizados fuesen cercanos a una gran audiencia y de fácil acceso. Tercero, porque topar el tema de la muerte como un posible acto reidero me resultaba (y todavía me resulta) difícil en términos metodológicos, conceptuales y éticos; a pesar de esto, estaba convencido (y ahora más) de que actualmente se genera muerte o posibilidad de muerte como acto reidero, por lo que decidí continuar con el tema y adentrarme en él desde un lugar que me resultaba más seguro, un lugar donde los cuerpos reales sin vida todavía no aparecen, pero se alude a ellos. Cuarto, porque considero que los materiales muestran de manera clara a lo que me refiero cuando hablo de necrocomicidad. Quinto, porque como dice Ángel Quintana (2022, 32) «Si consideramos el cine como un discurso de ficción que posee una importancia fundamental como testimonio de una época, podemos empezar a plantearnos una serie de cuestiones fundamentales sobre el modo en que las diferentes crisis del pensamiento han determinado los discursos de ficción de un período concreto». Finalmente, porque estos productos audiovisuales llegaron a mi vida en momentos en extremo sensibles para mí y para el país, dos momentos en los que las decisiones necrocapitalistas efectuadas por los gobiernos de turno tuvieron un impacto muy profundo en mi percepción y entendimiento de la realidad y, por ende, de la comedia.

*Joker* llegó a mi vida mientras se realizaban las protestas de octubre de 2019, en las que varias personas perdieron la vida y otras fueron mutiladas por la Policía ecuatoriana por reclamar al Estado, en legítimo ejercicio de sus derechos, que no se eliminen los subsidios a los combustibles. Ya que la película *Joker* retrataba un levantamiento popular contra de la desigualdad económica de Ciudad Gótica —algo similar a lo que ocurría en ese momento en el país—, y vinculaba la risa con la muerte, decidí utilizar la película en este trabajo.

En el clímax de *Joker*, un desconcertado Murray Franklin —personaje que representa a un famoso entrevistador del *prime time* televisivo de Ciudad Gótica—, después de enterarse en su programa en vivo que su entrevistado es la persona que asesinó a tres jóvenes trabajadores de

Wall Street, pregunta: «¿Usted piensa que matar a esos sujetos fue gracioso?» (Phillips 2019) y Joker responde: «Sí, lo creo» (2019).

La primera vez que vi la película, al salir del cine le comenté a mi acompañante: «Yo entiendo a Arthur. Yo sé por qué pensó que matar a esos tres tipos fue gracioso. Y también comprendo por qué luego mejoró su “acto” y mató al entrevistador en el clímax de la película». Mi acompañante respondió: «¡Estás loco, Ramiro! Me das miedo, ¿cómo se te ocurre que matar a alguien puede dar risa?». Luego la miré y, a riesgo de sonar psicópata, continué con mi disertación: «¿Por qué no? Dar muerte a alguien también puede causar gracia si una persona está inmersa en un sistema de representaciones en que la muerte se presente como risible. Por ejemplo, un soldado cuya formación está enfocada en destruir la calidad de humano del enemigo (Fromm 2017, 130) para ser capaz de matar sin remordimiento puede llegar a disfrutar de asesinar e incluso reír por ello.<sup>2</sup> Dar muerte para él tiene un significado diferente al común de las personas. Asesinar a un enemigo, para un soldado, está envuelto en un halo de gloria y le significará múltiples beneficios de variada índole. Ese sujeto, mientras más personas mate o elimine, porque en la milicia se ha vetado la palabra *matar* (por sus connotaciones) y se dice *eliminar* o *desechar* (130), mejor posición tendrá dentro de su círculo social; será recompensado económicamente, ganará ascensos, medallas, lo catalogarán como héroe y además se sentirá a salvo porque habrá una persona menos que intente matarlo. En consecuencia, tendrá buenas razones para disfrutar de dar muerte y posiblemente de reír por ello. ¿No crees?». Mi interlocutora no dijo nada.

Lo mismo ocurre con Arthur. Dentro de su mundo ficticio tiene buenas razones para que provocar muerte le genere un disfrute cómico. Su crianza dificulta sus habilidades sociales, no empatiza con los otros de la misma manera que la gente común y es un fracasado dentro de su mundo, por lo que no tiene nada que perder. Además, en las escenas de los asesinatos, él responde a agresiones injustificadas: humillación y violencia física de los tres jóvenes de Wall Street y luego humillación mediática por parte del periodista. Por lo que al matarlos desfoga una

2 «Parece una regla que cuando uno desea hacer más fácil para su bando la eliminación de seres humanos del otro inculque en sus propios soldados la idea de que los que se trata de suprimir no son personas humanas» (Fromm 2017, 130).

pulsión y elimina una carga psíquica que lo estaba molestando. Algo similar a lo que hace el chiste según Freud (1991), cuando dice que: «posibilita la satisfacción de una pulsión (concupiscente u hostil) contra un obstáculo que se interpone en el camino» (95). En este sentido, me parece entendible que Joker sienta placer y hasta le cause gracia terminar con la vida de unos jóvenes que le generaban incomodidad y, por ende, le representaban un obstáculo psíquico.

Este trabajo surge a raíz de esa primera conversación. De ese primer encuentro con la película, en el que por fin vi plasmado un tema que me apasiona y que venía trabajando con anterioridad en un objeto de estudio: «la violencia y su relación con la comicidad».

En el segundo capítulo utilicé *Jackass* para mostrar cómo el fenómeno de lo cómico puede producir una forma de comicidad que tiene como premisa la agresión al cuerpo propio o ajeno, la espectacularización de la violencia y la producción de muerte o tentación de muerte como actos reideros. Dicho programa también llegó a mi vida en un tiempo histórico de mucho conflicto para el país.

Transcurría el año 2000, un año que arrastraba los efectos de una de las peores crisis sociales y económicas de la historia ecuatoriana. «Hola, soy Jamil Mahuad y esto es *Jackass*». En 1999 se anunciaba que con la llegada del nuevo milenio se acabaría el mundo y eso parecía real en este país, cuando el entonces presidente Jamil Mahuad decretó un feriado bancario que llevó a miles de familias a la bancarrota, millones de personas empezaron a migrar. La crisis desatada por el feriado bancario provocó el mayor éxodo de ecuatorianos de toda la historia y una alta tasa de suicidios.

Yo tenía once años en el año 2000, estaba en un punto liminar entre la niñez y la adolescencia, por lo que muchas cosas empezaban a perder o adquirir sentido en mi vida. Recuerdo que ese año un primo, que posteriormente emigraría a Estados Unidos por la crisis económica, me enfrentó, a escondidas de sus padres, a *Jackass*, un nuevo programa de MTV que para él resultaba desternillante, pero que a mí me chocó.

Las primeras imágenes me impactaron. Recuerdo que alguien en el *show*, por tratar de hacer una broma, casi se fractura un brazo y otra persona se metía en un estanque lleno de excrementos. Simplemente no entendía la gracia de un espectáculo repleto de golpes, disparos, electrocuciones, laceraciones, quemaduras, vómitos, heces, eyecciones, mordeduras

de animales, etc. Un programa que se suponía era chistoso, pero siempre que lo veía, tratando de reír, me dejaba estupefacto. En ese sentido, la comicidad allí expuesta estaba fuera de mi marco de significación.

A partir de ahí *Jackass* me intrigó, siempre me proyecté como el comediante de la familia, el payaso entre mis amistades. No encontrarle sentido cómico a ese programa me resultaba frustrante. De cierta forma sentía que fallaba en lo único que se suponía sabía hacer: encontrarle chiste a todo. Surgió en mí la necesidad de aprender a reírme de *Jackass*.

Probablemente el tiempo histórico que atravesábamos por el feriado bancario, lleno de ausencias, despedidas, precarización laboral, hambre y muerte, entre otras cosas, facilitó que *Jackass* se volviera tan popular entre mis compatriotas contemporáneos. En ese momento, y parafraseando a Valencia (2010), en teoría el Estado ecuatoriano «entendido como totalitario, racional pero también como benefactor» (29), a cambio de nuestra sujeción a sus leyes, debía hacerse «carga de los problemas de la población: salud, natalidad, higiene» (28), alimentación, educación, empleo digno, etc., y no lo hizo, y en su lugar realizó una decisión política necrocapitalista, al preferir el salvataje bancario, sobre la vida de las personas, plantó los cimientos, dentro de mi generación, de una forma de pensar donde salvaguardar lo económico resulta más importante que proteger la vida. Una visión del mundo, de la existencia y de la política que para mí es el motor de *Jackass* y de la necrocomicidad.

Por ello, mientras duró el programa entre 2000 y 2003, y también posteriormente con sus películas, fue uno de los principales temas de conversación entre los amigos del colegio, con quienes incluso nos empezamos a juntar para ver episodios de *Jackass*. Yo lo hacía porque quería comprender lo risible del *show* y saber cuándo me tengo que reír y por qué; ellos porque querían imitar de manera muy precaria lo que ocurría en el programa. El *show* fue icónico para el grupo de amigos con los que socialicé en mi primera adolescencia. Queríamos ser rebeldes, patinar y hacer las cosas que ocurrían en *Jackass*. Bueno, en realidad yo no quería hacerlas, pero sí quería pertenecer al grupo de hombres para el que saltar de una altura de tres metros, fingiendo ser Steve-O, era importante para demostrar la hombría.

En este sentido, había un mandato masculino implícito por disfrutar de esa forma cómica que no entendía, una exigencia grupal tácita de generar gusto por *Jackass*. Un espectáculo producido por hombres



jóvenes, dirigido a adolescentes y jóvenes hombres y que, por ello, yo como hombre que estaba construyendo mi masculinidad debía saber apreciar. Finalmente, no lo logré, cambié de colegio cuando empezaron a imitar *sketches* de *Jackass*, y es que una cosa era intentar comprender la risa del programa como espectador y otra poner el cuerpo, de la forma que lo hacen los personajes de *Jackass*, para hacer reír.

La investigación empezó con la pregunta sobre los límites de la comicidad, sobre la relación entre la violencia y lo cómico. ¿Hasta dónde puede ir un comediante en su afán por conseguir risas? Y me di cuenta de que la risa es universal. Todo puede ser risible, todo, incluso los actos más aberrantes pueden ser graciosos para algunas personas. Fue entonces que comprendí que la muerte o la posibilidad de generar muerte también pueden ser considerados actos risibles y que además existen espectáculos cómicos que tientan a la muerte, siendo *Jackass* un ejemplo de esto. Es así como volví a pensar en ese grupo de jóvenes norteamericanos y en el porqué de su risa, pero ahora en un contexto académico que me brindó herramientas para comprender qué hace risible su comicidad.

## II

Para trazar el mapa que permita entender la necrocomicidad, hay que decir que la risa es un fenómeno social y cultural, por lo tanto, la risa tiene historia (Le Goff 1999, 42). Una historia paralela a los procesos políticos, económicos, tecnológicos y filosóficos del mundo que trabajan de manera yuxtapuesta y dialéctica entre sí, transformándose, transformando los sentidos culturales y, con ello, cambiando los sentidos de lo cómico. Por este motivo, «dependiendo de la sociedad y del período histórico, las actitudes hacia la risa, las formas en que se manifiesta y sus objetivos cambian» (42). En consecuencia, el surgimiento de la modernidad, tiempo histórico que para Dussel (2007) empieza desde la conquista del continente americano, hará que las formas y los sentidos violentos de la risa se hiperbolicen en comparación con los de la Edad Media, debido a que la relación del ser humano con el cosmos y con los otros seres humanos se modifica.

La razón cartesiana, el capitalismo, el desarrollo de la técnica, la globalización y la inmensa cantidad de muertes producidas en este tramo

histórico que inicia con la llegada de Colón al Caribe volverán insostenible el mantenimiento del sentido de degradación-renovación de la vida que se le asignaba a la comicidad en el Medioevo. Por lo que lo cómico pasará de pensarse como una herramienta de liberación, desfogue y sanación a concebirse como un dispositivo de dominación sobre el Otro. En la Edad Moderna, lo cómico se convertirá en un símbolo de poder sobre el prójimo.

Antes de la modernidad y del establecimiento de la razón cartesiana como eje epistemológico para la comprensión de la realidad, se entendía al mundo desde «una esfera intelectual cuyo centro esta[ba] en todas partes» (Bajtín 2003, 333). Había una descentralización del universo, Dios estaba en todos lados. Su eje no era el cielo (la cabeza), sino que todos los lugares eran igual de importantes (333). Lo que permitía que la realidad no sea interpretada únicamente desde arriba, sino también desde «un punto situado bajo la tierra (pelvis, entrañas), es decir, el lugar que, según las concepciones de la Edad Media, era diametralmente opuesto a Dios: en los infiernos» (333). El cielo y el infierno, si bien antagónicos, eran parte de un mismo discurso de comprensión de la realidad.

En este sentido, en la Edad Media las categorías sobre lo alto y lo bajo estaban muy marcadas, definidas y separadas, pero eran todas parte de un mismo imaginario. Lo alto era el cielo y, por ende, dios, los ángeles, lo bueno. Lo bajo era la tierra, el diablo, los infiernos, el pecado, lo malo. Lo alto era el poder del rey, la liturgia cristiana, la aristocracia. Lo bajo era el bufón, el carnaval y el pueblo. «En su faz corporal que no esta[ba] nunca separada estrictamente de su faz cósmica, lo alto esta[ba] representado por el rostro (la cabeza); y lo bajo por los órganos genitales, el vientre y el trasero» (25). Esos eran los conceptos hegemónicos de la época. Poseían un sentido completo y estaban rigurosamente envueltos sobre un esquema topográfico.

En consecuencia, y dado que la comicidad se produce por el fracaso de los sentidos establecidos, el espacio cómico de la Edad Media se caracterizaba:

principalmente por la lógica original de las cosas al revés y contradictorias, de las permutaciones constantes de lo alto y lo bajo, del frente y el revés, y por las diversas formas de parodias, inversiones, degradaciones, profanaciones, coronamientos y derrocamientos bufonescos. La segunda vida, el

segundo mundo de la cultura popular se constru[ía] en cierto modo como parodia de la vida ordinaria, como un mundo al revés. (16)

Todo el universo cómico de la Edad Media estaba marcado por el principio de trastocar las jerarquías. «Abajo, al revés, el delante-detrás, tal es el movimiento que marca[ba] todas esas formas» (334). Por ello, llegadas las fiestas y los carnavales, el infierno se tomaba los espacios celestiales. Los diablos invadían las iglesias y los bufones eran reyes. Por otra parte, en su faz corporal, muy importante en el espacio cómico de la época, la risa se producía a través de imágenes (visuales, literarias) en las que la cabeza se precipitaba abajo, al sexo o al trasero y viceversa. Poniendo de esta forma «lo alto en el lugar que corresponde a lo bajo, el detrás en vez del delante, tanto en el espacio real como en el de la metáfora» (334).

Otra característica del espacio cómico popular (occidental)<sup>3</sup> en la Edad Media fue que estructuró sus formas reideras a partir de lo grotesco. Una corriente estética ligada a la creación de imágenes de lo bajo material corporal. Es decir, «imágenes del cuerpo, de la bebida, de la satisfacción de las necesidades naturales (orines, vómito, excreciones) y la vida sexual» (23).

Antes del proceso moderno que coloca al ser humano (hombre, blanco, occidental) en el centro del universo —separado de la naturaleza y, con ello, a la razón occidental y al individuo (aislado) como el paradigma de lo humano—, lo cósmico, lo social y lo corporal se concebían como instancias ligadas indisolublemente entre ellas. Era un conjunto alegre y bienhechor que entendía a la totalidad viviente como algo indivisible (23). Las personas de la Edad Media concebían al mundo bajo «el principio material y corporal, percibido como universal y popular, y como tal, opuesto a toda separación de las raíces materiales y corporales del mundo, a todo aislamiento y confinamiento en sí mismo, a todo carácter ideal abstracto o intento de expresión separado e independiente de la tierra y el cuerpo» (24).

Lo corpóreo, que era el centro de la comicidad de la Edad Media, no era entendido solo en su dimensión individual fisiológica, sino en una

---

3 No encontré estudios sobre la risa y el espacio cómico precolombino en América. Hay varios estudios sobre los carnavales, que —en esencia— guardan paralelismo con lo expuesto por Bajtín, pero ningún estudio que hable exclusivamente de la risa.

dimensión más amplia, ligado a lo cósmico y a lo social. «El portador del principio material y corporal no es aquí ni el ser biológico aislado ni el egoísta individuo burgués, sino el pueblo, un pueblo que en su evolución crece y se renueva constantemente. Por eso el elemento corporal es tan magnífico, exagerado e infinito» (24). Siendo el gigante<sup>4</sup> el personaje icónico de las festividades, ya que su corporalidad sería la representación de la abundancia.

Además, el cuerpo no era solo, sino que todo el tiempo estaba en relación con los dioses, con el mundo animado (con ánima) y con la comunidad (entendida como un cuerpo en sí misma). Todo en ese mundo estaba integrado. Por ello, las formas serias se yuxtaponían de manera «natural» a las formas cómicas (las unas eran el complemento estético de las otras y viceversa), y la gente estaba de acuerdo con que así lo fuera (en los tiempos y espacios acordados).

Los sentidos de los que se hacía burla eran todos parte de un mismo cuerpo ideológico, aunque con diferentes estatus; y la risa tenía un carácter popular, no individual, es decir, se generaba en la plaza pública o en espacios vivenciales comunitarios, donde los cuerpos estaban presentes.

Además, el discurso cómico tenía tiempos en los que se erigía como el discurso hegemónico. Momentos del calendario (fiestas y carnavales) en los que se rememoraba los ciclos de la vida y se festejaba «la sucesión de las estaciones, las fases lunares y solares, el tiempo de la siembra y la cosecha, etc.» (76). Espacios temporales de mucha espiritualidad y, por lo tanto, donde a la par, o inmediatamente antes o después de los días festivos, había rituales serios, oficiales, de agradecimiento. En esas fechas se conmemoraba la muerte y renovación de la vida, del cosmos, de la comunidad y del ser humano en relación con ellas.

En este sentido, la estética grotesca servía porque ignoraba la superficie del cuerpo como algo bello y acabado, y se ocupaba de las prominencias, excrecencias (caca, orina, vómito, semen, sudor), bultos y orificios y de la «sangre, entrañas, corazón y otros órganos» (286). Es decir, lo que rebasaba la superficie del cuerpo, lo que estaba dentro del cuerpo, lo que salía del cuerpo o lo que se introducía en el cuerpo y

4 Por ejemplo, Gargantúa y Pantagruel, los personajes principales de las novelas de Rabelais, son gigantes.

esto contribuía al imaginario de la época, que vinculaba al ser humano de forma directa con la naturaleza y con el cosmos. Lo corpóreo no estaba cerrado, ni delimitado. El cuerpo no era un objeto aislado, acabado, individual, sin ninguna vinculación con la sociedad y el cosmos, sino que estaba unido a todo lo que lo rodeaba.

En este sentido, es importante enfatizar a la renovación del cosmos como la clave para entender el espacio cómico del Medioevo. «La resurrección y la renovación y su rol especial en la victoria contra el miedo aparece [...] muy claramente» (158) en ese espacio. Las personas en las fiestas y carnavales «se liberaban ante todo de las pesadas trabas de la piedad y la seriedad (de la fermentación incesante de la piedad y el temor de Dios), así como también del yugo de las lúgubres categorías de eterno, inmutable y absoluto» (80). Oponiendo «a esto el lado cómico, alegre y libre del mundo abierto y en evolución, dominado por la alegría de las sucesiones y renovaciones» (80). El aspecto cómico, «burlón y denigrante estaba profundamente asociado a la alegría de la renovación y el renacimiento material y corporal» (73).

Ideas, instituciones, objetos importantes, autoridades, etc., eran degradados en el carnaval con el objetivo de renovar sus sentidos. «La seriedad necesitaba una válvula de escape» (Bajtín 2003, 73) y esta era la misión de fiestas y carnavales. Durante ese tiempo se podía imaginar otro mundo posible y se desfogaban, mediante la risa, los malestares provocados por la realidad entonces existente. En las misas del burro o las coronaciones de los bufones, por ejemplo, se degradaba a las instituciones y sus representantes, pero al mismo tiempo se renovaba su poder.<sup>5</sup>

De allí que la degradación de lo alto «no ten[ía] exclusivamente un valor negativo, sino también positivo y regenerador: [era] *ambivalente*, a la vez negación y afirmación. No [era] solo disolución en la nada y en la destrucción absoluta, sino también inmersión en lo inferior productivo, donde se efectúa precisamente la concepción y el renacimiento, donde todo crece profusamente» (25 y 26). El carnaval celebraba «el aniquilamiento del viejo mundo y el nacimiento de uno nuevo, del año nuevo, de la nueva primavera, del nuevo reino. El viejo mundo aniquilado era

---

5 Por lo que el carácter subversivo de la risa del que habla Bajtín (2003) en su libro es cuestionable.

dado junto con el nuevo, era representado con él, como la parte agonizante del mundo bicorporal único» (370-1). Por ello, la comicidad no estaba erigida como una forma de dominación y humillación al otro, como empezó a ocurrir con el inicio de la modernidad, sino que su función era la de renovar los sentidos sociales. El rebajamiento siempre tenía una contraparte para que lo humillado no quedara en el suelo. La risa no quería hacerse con el poder y dominar al otro. En la Edad Media, la risa después de la muerte devolvía la vida.

La llegada de la modernidad transformaría radicalmente esta risa y la alejaría del principio material corporal, de la comunidad, de lo grotesco y de su sentido de renovación. Convirtiendo al sentido cómico en uno que prioriza lo racional, la degradación sin renovación y la individualidad del sujeto.

En 1637, con la publicación de *El discurso del método* de René Descartes se inaugura «oficialmente» desde la filosofía una nueva forma epistémica de interpretar al mundo, opacando el imaginario medieval que entendía la realidad de una manera descentrada (333) y ubicando a la razón occidental como eje y marco interpretativo de todo. Un siglo antes de este cambio paradigmático (que transforma, entre otras cosas, la manera de comprender y hacer comicidad), Colón había llegado a América. Por lo que el antecedente inmediato del «yo pienso» teórico-ontológico cartesiano será la empresa político-económica del «yo conquisto al indio americano y sus tierras» (Dussel 2007, 193). Algo fundamental porque solo tomando en cuenta este hecho histórico se pueden dilucidar las intenciones políticas y económicas detrás de la transformación del pensamiento y, por ende, de lo cómico.

No se puede pensar la razón cartesiana sin vincularla con un sentido de dominación sobre el Otro, ya que «la historia empírica de la conquista del Caribe, el nacimiento del mestizo y la esclavitud del afroamericano es el origen mismo de la modernidad» (193). En la modernidad el éxito radica en la dominación de la naturaleza, la sociedad y otros seres humanos.

Por tanto, se podría afirmar que el principal fin para crear un nuevo marco interpretativo del mundo fue establecer el imaginario del hombre occidental como alguien superior y en un estado de desarrollo histórico más avanzado que el de los «salvajes» americanos. Para poder dominarlos legítimamente y con ello justificar las atrocidades que se estaban

cometiendo en las empresas de conquista, «Europa debía darse “razones” para poder ocupar externa y moralmente con buena conciencia espacios considerados vacíos fuera de su propio espacio histórico» (195).

Por consiguiente, y en respuesta al tiempo histórico, la comicidad también empieza a pensarse como un medio de dominación sobre el Otro y ya no de renovación social. El humor, a partir de la modernidad, se concibe como una herramienta para hacer de menos al objeto de burla en su condición de gente, mediante una apreciación «racional»<sup>6</sup> y así afirmar los sentidos hegemónicos. Por ello, no llama la atención que el primer filósofo de la época moderna en nombrar la risa sea Thomas Hobbes (2005) y lo haga aludiendo a la risa la característica de poder elevar al riente frente al sujeto de quien se burla. En su *Leviatán* dice: «El entusiasmo repentino es la pasión que mueve a aquellos gestos que constituyen la risa; es causada [...] por aprehensión de algo deforme en otras personas, en comparación con las cuales uno se ensalza a sí mismo» (46).

Para Hobbes, la risa se produce cuando el bromista percibe algo que está mal en otra persona, algo que en él y en el resto está bien, y se lo hace notar al grupo para que ríen. Evidenciando de esa forma el «estar caído» del prójimo frente al deber ser de la sociedad, convirtiendo el acto cómico en un acto de dominación simbólica frente a las diferencias. Esta forma de dominación simbólica será mal vista por el inglés, ya que la comedia en la modernidad empieza a considerarse como un género menor, disfrutada solo por el vulgo. Para Hobbes (2005), quienes hacen bromas «tienen conciencia de lo exiguo de su propia capacidad y para favorecerse observan las imperfecciones de los demás (46). Los hombres grandes, por el contrario «propenden siempre a ayudar a los demás en sus cuitas, y se comparan solo con los más capaces» (46). En esa época de empresas de conquista, Hobbes degrada a los comediantes porque vencían a través de la risa, y una persona honorable no debía vencer a su contrincante escudado en una broma, sino de frente, en el campo de batalla, con su espada. «Por tanto, la frecuencia en el reír de los defectos ajenos es un signo de pusilanimidad» (46).

Si durante el Medioevo la comicidad era parte importantísima de la vida popular, la llegada de la modernidad y su obsesión por la razón

---

6 Lo que el hombre, heterosexual, blanco, europeo, con dinero, consideraba racional.

hará que esta empiece a ser menospreciada. La modernidad, al priorizar la razón sobre cualquier otra forma de entendimiento del mundo, desplaza lo cómico de todos los ámbitos serios e importantes de lo humano (incluida la academia).

En la Francia del siglo XVII, cuando Molière empieza a tener varios detractores por desarrollar su teatro cómico —sobre todo cuando estrena *Tartufo* en 1664, obra que sería catalogada como «una obra moralmente peligrosa y lesiva para la religión» (Berger 1999, 56), por lo cual los «círculos católicos impidieron que volviera a representarse durante cinco años» (56)— él se defiende diciendo, en el prefacio de una reedición de *Tartufo* en 1669, que «la utilidad de la comedia reside en que corrige los vicios de los hombres» (56). Durante mucho tiempo se argumentó para desaparecer lo cómico del universo conocible, sin embargo, la imposibilidad del acto hace que la modernidad termine por asignar a lo cómico una función social propia de la razón. «[E]n contradicción directa con el extenso linaje de críticos paganos y cristianos de lo cómico, empezó a plantearse una apasionada defensa de la comedia como un empeño moral» (56).

Siguiendo esta idea, el filósofo Henri Bergson (1991, 146), anota en su tratado de la risa que esta «es ante todo una corrección, hecha para humillar». Que «castiga ciertas faltas, casi del mismo modo que la enfermedad castiga ciertos excesos, hiriendo a inocentes y respetando a culpables, mirando siempre a un resultado general, en la imposibilidad de hacer a cada caso el honor de examinarle separadamente» (146). Por lo que la risa no es justa, ni buena (147), es moral y, en consecuencia, no está en función de la verdad, sino en función del bien general, de las risas y del poder.

Para Bergson (1991), en sociedad «es indispensable que cada uno de los miembros atienda a cuanto le rodea y procure amoldarse al medioambiente, no reclusándose en su propio carácter como en una torre de marfil» (105). De lo contrario, las personas que están cerca buscarán formas para transformar los hábitos de ese prójimo que no van en concordancia con los valores culturales del lugar donde habita. Siendo la humillación mediante la burla una de ellas. Por lo tanto, la misión de la risa consiste, para el francés, en cernir «sobre cada uno, si no la amenaza de una corrección material, la perspectiva al menos de una humillación que no por ser levísima deja de ser temida» (105).



En consecuencia, se podría entender que la risa en la modernidad es percibida como un dispositivo de control de los cuerpos y las personas, que regula las formas de comportamiento por el miedo que genera ser objeto de burla. Para Hobbes, Molière y Bergson, es impensable que alguien quiera recibir en su ser la risa de otro, porque tal acción es un acto de deshonra. Implica estar caído frente a los ojos del prójimo y, por tanto, humillarse.

En esta misma línea, Freud (1991) realiza un extenso análisis sobre el chiste tendencioso. Una forma cómica que tiene como característica ultrajar y lastimar (86) simbólicamente a las personas que son objeto de la burla. Ubicando al chiste, incluso, como sustituto del golpe. El padre del psicoanálisis dice que, en ocasiones, es hasta más humillante una broma que la pérdida de una pelea, porque la risa resta títulos de dignidad y autoridad, volviendo despreciables a las personas (180). Según Critchel (2010), «para Freud, el corazón de la teoría hobbsiana de la risa reside en que, al reírnos de la desgracia de otro, lo tratamos como a un niño y nos consideramos a nosotros mismos adultos» (126). Ya que, en palabras del mismo Freud (1991), «nuestra risa expresa una superioridad, sentida como placentera, que nos adjudicamos en relación con el otro» (186).

En este sentido, Hobbes, Molière, Freud y Bergson coinciden en que las personas que hacen bromas ejercen y evidencian su poder frente al otro con sus risas. Porque, como dice el francés, el «que ríe reentra en sí mismo y afirma más o menos orgullosamente su yo, considerando al prójimo como un fantoche, cuyos hilos tiene en su mano» (Bergson 1991, 147).

La razón cartesiana al separar lo animado de lo inanimado, el sujeto del objeto, lo indomable de lo dominado (Horkheimer y Adorno 1998, 70), termina con el imaginario del principio material corporal (es decir, la idea de que el ser humano tiene una relación simbiótica entre su cuerpo, los elementos que lo rodean, los espíritus, la sociedad y su razón). Si bien en la Edad Media se concebía al tiempo como una espiral, haciendo que la comicidad sea entendida dentro de un proceso de degradación y renovación constante, vinculada al tiempo de lo sagrado (por ello las festividades y carnavales se realizaban en tiempos de siembra y cosecha, ciclos lunares, etc.); con la llegada de la era moderna se instaaura en el imaginario de las personas la idea de linealidad temporal (pasado, presente,

futuro), siempre con miras al progreso. Cancelando con ello la lógica cíclica de renovación, degradación, renovación y, por lo tanto, transformando radicalmente el sentido de lo cómico, porque dejará de estar, por primera vez en la historia, vinculado al espacio-tiempo de lo sagrado divino para estar dentro del espacio de la racionalidad.

La comedia empezará a representarse indistintamente a lo largo del año y, por ello, sin ninguna relación con el tiempo cósmico, ni con el cuerpo social y luego sin relación con el propio cuerpo. El cuerpo será presentado como un ente individual, aislado del cuerpo popular que lo ha producido (Bajtín 2003, 30), asumiendo un carácter secular.

Siguiendo con ello, Walter Benjamin, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, apunta que, en la Antigüedad, las obras de arte estaban «al servicio de un ritual que primero fue mágico y después religioso» (Benjamin 2003, 49). Por lo que lo importante de esas imágenes recae en el hecho de que existan y cumplan su función mágica y no (necesariamente) en que sean vistas (53). Pero, con la llegada de la modernidad, la función mágica de los productos artísticos termina y empiezan a ser importantes en cuanto a su dimensión estética. En consecuencia, hay un desplazamiento de su valor ritual a su valor de exhibición (52).

En este sentido, el carnaval —que no era una forma artística de espectáculo teatral, sino más bien una forma concreta de la vida misma (Bajtín 2003, 13) que tenía como función mágica renovar los sentidos sociales— será remplazado por formas cómicas que centren su finalidad en el hacer reír. es decir, en formas estéticamente bien logradas de lo cómico, considerando que la esteticidad de una broma se encuentra en su potencial para causar gracia.

En la modernidad, la risa toma «la forma de humor, de ironía y sarcasmo» (Bajtín 2003, 40), tres modos reideros racionales, alejados del cuerpo y centrados en la palabra, que se presentan de forma abstracta y son producto del quiebre del sentido lógico del discurso. «La cosmovisión carnalesca es traspuesta en cierto modo al lenguaje del pensamiento filosófico idealista y subjetivo, y deja de ser la visión vivida (podríamos incluso decir *corporalmente* vivida) de la unidad» (40). La comicidad tiene un proceso de refinamiento de sus formas, conforme a los preceptos de la razón ilustrada, alejando lo risible del cuerpo y ubicándolo en el discurso.

A este respecto me parece importante situar al chiste como la forma cómica moderna por excelencia, ya que centra su estética reidera en la palabra, exenta del cuerpo. Para Wittgenstein, la significación depende del uso que demos a las palabras y el chiste es la utilización que no esperamos de una construcción normal (Perceval 2015, 204). En este sentido, el chiste alude a las formas racionales de construcción del discurso que fracasan. Formas que solo aluden al pensamiento y, por lo tanto, formas que hacen reír de manera racional, abstracta, siendo para mí la *stand-up comedy* el género de comedia culmen de la modernidad sólida, el género que más explota la comicidad mediante el discurso. En este género cómico el cuerpo sobra, tanto que incluso existen grabaciones de audio con espectáculos de *stand-up comedy* en las que los chistes funcionan tan bien como en el espectáculo en vivo.

Posteriormente, con el advenimiento del cine en 1985, «la risa y el erotismo, el humor y el amor, serán los grandes motores [...] de la industria de comunicación de masas» (Perceval 2015, 179). Lo cómico gana en importancia porque, en un inicio, el cine no fue recibido con agrado por las élites burguesas ni por los intelectuales (182), por lo que las productoras centraron sus filmes en contenidos que gustaran a las grandes masas urbanas proletarias. Es por ello que «el cine cómico en su comienzo se presenta como una sucesión de incongruencias, caídas y accidentes, una mezcla de batalla de tartas y bofetadas, payasadas zafias y bromas de fiesta infantil, que recoge la tradición rabelesiana» (183), la tradición cómico-popular de la risa.

Con ello, el cuerpo vuelve a ser visualmente relevante, además, por una cuestión técnica. Recordemos que el cine nace sin sonido y, por tanto, imposibilitado de hacer chistes. En este sentido, en referencia a lo cómico, no se tiene otra opción que hacer gags visuales que involucren los cuerpos. Sin embargo, paradójicamente, eso marca el inicio de un nuevo desplazamiento corporal en el ámbito de la comicidad. Ya que los cuerpos presentados en las pantallas son cuerpos ausentes. Son reminiscencias de cuerpos y no cuerpos propiamente dichos, son solo un reflejo de luz en la pantalla grande.

Entonces tenemos que en la modernidad existe un doble desplazamiento corpóreo del espacio cómico. Primero porque se trasladan las formas cómicas del cuerpo al habla; y luego porque la intromisión de la técnica imposibilita la presencia del cuerpo real. De esta manera, la

comicidad, ya sin cuerpo que sirva como eslabón entre lo cósmico y lo social, elimina el aspecto regenerador y positivo de la risa (Bajtín 2003, 40). «La comicidad moderna también degrada, pero con un carácter exclusivamente negativo, carente de ambivalencia regeneradora» (26).

Pero la evolución de lo cómico no se queda ahí. Por ello, este texto tiene como objetivo visibilizar una forma cómica, que empieza a desarrollarse dentro del contexto de la modernidad líquida (Bauman 2010) y el capitalismo gore (Valencia 2010), la necrocomicidad. Una comicidad que posee una exacerbada violencia intrínseca, ya que fundamenta sus actos reideros en la agresión al cuerpo (propio o ajeno) con el fin de incomodar al espectador y eventualmente generar risas, y cuyo disfrute cómico radica, para las personas que la ven, en percibir la muerte o la posibilidad de muerte de los cuerpos violentados. Es decir, una comicidad que ya no solo degrada a los cuerpos, sino que los aniquila o tiene la intención de hacerlo y que se presenta en un contexto en el que la vida humana ha perdido valor en relación con el capital.

## CAPÍTULO PRIMERO

# TEORÍA DE LA COMICIDAD: UN REPASO A TRAVÉS DE *JOKER*

---

### LOS MONOS ASUSTADOS MUESTRAN SUS ENCÍAS Y DIENTES: LA RISA EN LA EVOLUCIÓN HUMANA, UN BREVE RECORRIDO HISTÓRICO

Para el historiador Juan María Perceval (2015, 37), la risa es una antigua reliquia vocal que se encuentra emparentada con el antiguo gesto de agresividad, de mostrar los dientes y las encías ante una posible amenaza o para atemorizar una presa, y que el ser humano ha aprendido a reprimir. La risa —que es, ante todo, un acto corporal «que consiste en una contracción espasmódica y una relajación de los músculos faciales, con los correspondientes movimientos del diafragma» (Critchley 2010, 23)— es la transformación de ese gesto primario de agresividad.

Por otra parte, Mijaíl Bajtín (2003, 41) anota en su libro *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento* un mito sobre el surgimiento de la risa que relata cómo esta ha «sido enviada a la tierra por el diablo y se aparece a los hombres con la máscara de la alegría, y estos la reciben con agrado. Pero, más tarde, la risa se quita la alegre máscara y comienza a reflexionar sobre el mundo y los hombres con la crueldad de la sátira».

En *El chistoso*, cuento de Isaac Asimov<sup>7</sup> (2002, 168), el escritor ruso relata cómo un gran maestro (personaje que representa una élite intelectual en un mundo futurista) se pregunta de dónde vienen los chistes. Él concluye, después de un largo proceso de análisis y ayudándose por una supercomputadora, que «los chistes que reímos no fueron compuestos por ningún hombre», sino que «alguna inteligencia extraterrestre ha compuesto los chistes..., todos ellos..., y los ha infundido en mentes humanas seleccionadas, en épocas y lugares escogidos» (168), con el propósito de analizar al ser humano de la misma manera que nosotros analizamos a las ratas (169). De esta manera, «esas inteligencias exteriores estudian la psicología del hombre, anotando las reacciones individuales con respecto a anécdotas cuidadosamente seleccionadas» (169).

En el mundo ficticio de Asimov los extraterrestres utilizan la comicidad para evaluar nuestra psiquis y nuestra cultura. En el mito que refiere Bajtín, el diablo utiliza el humor y la sátira para que nosotros, los seres humanos, nos cuestionemos sobre las cosas que hacemos en el mundo. En ambos casos la comicidad evidencia la «verdad» de lo que somos, a seres que están por fuera del hecho cómico, los unos por ser extraterrestres y los otros porque pudieron ver a la risa sin la máscara, es decir, fuera del acto de representación. Por lo que las bromas tendrían un trasfondo más profundo del que usualmente se les asigna en la sociedad, pero este hecho solo es visible si logramos analizarlo de manera alejada del instante de goce. De la misma manera que solo podemos reír si estamos alejados de nuestra atención consciente y crítica (Freud 1991, 146). Cuando nos reímos gracias a un chiste, no sabemos de qué nos reímos (Vegh 2001, 65), simplemente lo hacemos como un acto reflejo.

Con esto, podríamos definir a la comicidad, en primera instancia, como un acontecimiento que no podemos pensar de forma crítica en él mientras genera placer y mientras pensamos en él no nos genera placer. Pero además lo podemos pensar como un reflejo de la cultura, que tiene como fin último y como meta inequívoca generar placer (Freud 1991, 90). Siendo la risa el indicio de ese placer cómico recibido. Todos «los cómicos sabe[m]os que un chiste que no hace reír no es un chiste» (Critchley 2010, 106).

---

7 Como dato curioso: *Isaac* en hebreo significa ‘el que hará reír, el que ríe’ o ‘aquel con que dios reirá’.

Henri Bergson (1991, 11), a propósito de esto, se pregunta sobre qué es lo que produce risa, qué hay en el fondo de lo risible, qué puede haber de común entre la mueca de un payaso, el retruécano de un vodevil y la primorosa escena de una comedia, concluyendo que es la comicidad, y solo ella, la que produce este gesto, incurriendo, según Lacan, en un error y justamente por eso el psicoanalista francés toma «esta referencia para criticarla, y no sin fundamento. En efecto, a quién no le ha pasado, en alguna ocasión, reír en medio de una crisis de angustia, en un momento de desesperación o [...] en situaciones que nos dejan sin palabras» (Vegh 2001, 58). La risa no solo es producto de la comicidad, sino también del nerviosismo, del miedo y de la incertidumbre. «La risa puede ser la última respuesta ante la ausencia de cualquier respuesta» (58). Si bien toda comicidad necesita de la risa para ser tal, como dice Freud, no toda risa es indicio de placer (Freud 1991, 141) y, por tanto, de comicidad.

Por ejemplo, al principio de la película *Joker* (Philips 2019, min 03:42), encontramos una escena en la que el protagonista, Arthur, se encuentra en el consultorio de su psiquiatra, riendo incontrolablemente y de forma continua. Arthur tiene un trastorno de risa. Es decir, una alteración del normal funcionamiento del gesto cómico en la sociedad. La risa de Arthur se activa en momentos en que, según la usanza de su cultura, no son apropiados. Arthur ríe por miedo, por lo incomprendible que le resulta su entorno y porque se siente amenazado por la violencia recibida. «Aquí la dimensión de la risa es la de la evidencia de que algo no funciona, algo no va en su cuerpo, algo que se entrelaza con aquello incapaz de ser verbalizado: la angustia» (Gavlovski 2020, 77). Por ello, para Arthur la risa no genera placer sino sufrimiento, es indicio de temor y no de alegría.

La película *Joker* nos recuerda este pasado animal y agresivo del acto de reír, cuando nos enseña como el protagonista constantemente tiene ataques de risa que se activan, como acto reflejo, en momentos incómodos; de la misma manera que un gato muestra sus dientes cuando se siente amenazado. Por lo que podemos decir que si bien la risa «definitivamente es un acto social, psicológico y biológico» (Perceval 2015, 37), no necesariamente tiene que ver con lo cómico y el placer. No todas las risas son indicios de felicidad.

Según Perceval, el relato de ciencia ficción de Asimov, *El chistoso*, habla sobre cómo se dio el paso de la risa agresiva a la risa por

comicidad. «La reunión de extraterrestres, historiadores del lenguaje, que contó a los monos el primer chiste, haciendo surgir una comunicación con elementos simbólicos» es una metáfora para explicar ese momento perdido de la historia en el que pasamos de monos a humanos debido a la risa (40). Para el historiador español, el chiste es el punto de quiebre con nuestros primos primates (40), ya que, según él, un mono que ríe porque puede darse cuenta, a través de una construcción de representación por medio del lenguaje, de una falla de la realidad se convierte automáticamente en humano.

Para Bergson (1991, 12), «fuera de lo que es propiamente humano, no hay nada cómico» e incluso hace eco —en su ensayo *La risa*— de que al ser humano se lo puede definir (en oposición a otras especies) como un animal que ríe (12), porque es el único que puede interpretar una representación de comicidad. «Los animales no se ríen de un chiste» (Perceval 2015, 40). Por ello, la risa por comicidad para estos autores es esencialmente humana y únicamente se la puede percibir dentro de una cultura.<sup>8</sup>

Por otro lado, para Bajtín (2003, 302), la risa se desarrolla como parte intrínseca de la comicidad a modo de mecanismo de defensa contra el miedo cósmico, cuando nos asimilamos, también en la protohistoria humana, como parte de un cosmos incomprensible que nos genera temor porque depara la muerte. Es decir, cuando adquirimos conciencia de nuestro «sí mismo» como algo finito. «Este temor [cósmico], que no es de ningún modo místico en el sentido propio del término, sino el miedo inspirado por las cosas materiales de gran tamaño y por la fuerza material invencible» (302), es el miedo utilizado «por todos los sistemas religiosos [ideológicos] con el fin de oprimir al hombre [y] de abrumar su conciencia» (302). La comicidad también utiliza este miedo, pero —en contraposición a las formas religiosas e ideológicas— esta trata de solucionar el temor cósmico de una manera más relajada, menos brumosa, sin tomar tan «en serio» nuestra finitud. Dado que no hay muchas cosas que podamos hacer frente al absurdo de la existencia, la risa nos libera de lo abrumador que puede resultar el sentimiento de temor cósmico, mostrándole los dientes al miedo de una manera jovial,

---

8 Dentro de esta mirada sobre la risa, que está en la mayoría de autores que cito en este trabajo, habría que cuestionar e investigar —desde la teoría de lo cómico— si realmente los animales no ríen; y si lo hacen, de qué ríen.



menos agresiva y, por ende, restándole importancia. Para Bajtín (2003), el temor cósmico es vencido por la risa (303), esta suprime el temor cósmico porque lo acepta, lo banaliza y, en consecuencia, deja de ser tan grave. Por lo tanto, la risa pasa de ser un gesto utilizado para defenderse con miedo y agresividad de cualquier tipo de amenaza para convertirse en el gesto que se burla del miedo.

#### JOKER: UNA RISA EN TRANSICIÓN

Arthur (Joker) es la metáfora inacabada de la transición entre estas dos risas: la del miedo y la del goce. Es un sujeto que quiere dar el paso de la risa temerosa imbuida de miedo cósmico a la risa jovial, para que el mundo le resulte menos abrumador. Podría decirse que él piensa como Bajtín (2003, 40): «No hay en el mundo un medio más poderoso que la risa para oponerse a las adversidades de la vida y la suerte. El enemigo más poderoso queda horrorizado ante la máscara satírica y hasta la desgracia retrocede si se la ridiculiza» (40). El personaje intuye que, siendo humorista y haciendo chistes de sus problemas, estos pueden ser más llevaderos.

Por ello, Arthur menciona varias veces el hecho de que quiere ser comediante, que su misión en la vida es hacer feliz a la gente y generar risas. Arthur quiere burlarse del miedo y por esto intenta aprender el oficio de comediante, va a clubes de *stand-up comedy*, escribe chistes, interpreta una rutina cómica. Lamentablemente siempre fracasa en sus intentos de comicidad y en la comprensión de las bromas de otros, provocando que su miedo se intensifique. En el caso de Arthur, el miedo cósmico vence a la comedia.

La risa en Joker se encuentra contrapuesta a lo que Bajtín llama *el principio de lo bajo corporal material*, el principio «que se opone a toda separación de las raíces materiales y corporales del mundo, a todo aislamiento y confinamiento en sí mismo, a todo carácter ideal abstracto o intento de expresión separado e independiente de la tierra y el cuerpo» (24). La esencia de la risa en la Edad Media cumplía la función social de renovar con alegría todos los ciclos sociales, de renacimiento material y corporal (73) y, por esta razón, su espacio de expresión por excelencia eran los carnavales, momentos del calendario cuando se rememoraban los ciclos de la vida y se festejaban «la sucesión de las estaciones, las fases lunares y solares» (76), el tiempo de la siembra y cosecha, etc.

Por su parte, la risa de Joker es una risa que niega la vida, que la aniquila, que no celebra nada, sino que se desquita de los horrores comiéndolos más horrores. No permite el renacimiento, ni el surgimiento de un mundo paralelo con prácticas sociales menos violentas, sino funda un universo, incluso más violento que el de la realidad real. Si la risa en el Medioevo miraba alegremente hacia el porvenir (78), y esta buscaba la renovación de las instancias sociales, la risa en Joker está en función del aniquilamiento del otro, alejada de la vida. Pone los ojos y las carcajadas en el sufrimiento de su prójimo. Por eso fracasa en su intento de vencer el miedo cósmico y, al contrario, lo intensifica.

Con esto se puede decir, por el momento, que existen dos tipos de risa: una risa que no tiene relación alguna con el placer, sino con la agresividad, y que se activa como mecanismo de defensa para alejar la causa de nuestro malestar cuando nos sentimos amenazados; y una risa que se produce por una descarga de placer psíquico, después de percibir una ruptura de la realidad como la concebimos. El primer gesto podría volverse causa de sufrimiento como en el caso de Arthur y el segundo gesto nos ayudaría a vencer el miedo cósmico que en ocasiones nos embarga.

## EL SENTIDO QUE FRACASA PARA QUE JOKER PUEDA REÍR

Para la RAE (2020), el fracaso es un malogro, el resultado adverso de una empresa o negocio, un suceso lastimoso, inopinado y funesto, que, para el comediante y teórico del humor Jordi Costa (2018, 14) «se identifica como la auténtica fuerza motriz de la comedia». Siguiendo esta línea, para el teórico literario Jesús G. Maestro (2016), la comicidad «es la dialéctica entre el ser y la imposibilidad del deber ser» (min 26:10). De tal modo que nosotros reímos cada vez que interpretamos una falla en el comportamiento de una persona, animal o cosa, según los parámetros que consideramos «normales».

La risa, que es el efecto orgánico del placer cómico, se produce cuando un sujeto percibe la disonancia entre un acontecimiento que ha fracasado y lo que tendría que haber sucedido, en otras palabras, cuando percibimos un resquebrajamiento del marco de sentidos que tenemos asumidos. Por ello Joker, un marginado, ríe cuando mata a personas importantes para su sociedad porque no deberían morir, en su sociedad quienes deben morir son los pobres.

Amparado en esta idea del fracaso, Jordi Costa (2018) (ayudado por el caricaturista Darío Adanti), clasificará las diferentes formas de comedia. Mostrando cómo una forma particular de fracaso pertenece a determinado estilo cómico.

El *slapstick* [es] el fracaso del hombre ante los elementos (que, en un sentido amplio, sería el fracaso del individuo ante el Caos rector del Universo), el absurdo [es] el fracaso de la razón (es decir, la asunción de los límites de una Comprensión del mundo), la comedia costumbrista [es el] fracaso de las contenciones sociales y el poshumor [...] el fracaso de los propios mecanismos de la comedia. Es decir, la comedia no siempre es una comicidad que triunfa [...] sino, también, una comicidad que fracasa. (14)

Y si pensamos en un chiste (cualquiera), lo que fracasa es el sentido lógico de las palabras, del relato o de la relación social. Ya que, en los chistes, las palabras adquieren dos o más significados o cambian su significado.

En palabras del filósofo Simon Critchley (2010, 18), «el humor se produce por la experimentación de una incongruencia entre lo que sabemos y esperamos que sea y lo que verdaderamente ocurre en el chiste, la payasada, la chanza o la broma». Es decir, cuando algo o alguien fracasa o cuando el sentido pierde su lógica. Por ello, la comicidad se define como el producto de la ruptura de la realidad como debe ser o como una fuga del sentido que produce risa.

La primera vez que miré el clímax de la película *Joker* y escuché que para el protagonista resultó gracioso matar a los tres jóvenes trabajadores de Wall Street, automáticamente pensé que es entendible. Joker, al matar a los tres sujetos, modifica el marco de referencia de la realidad en la que habita. Una realidad en la que Arthur es nadie y en la que los tres sujetos que mató representan el deber ser de su sociedad. La lógica en esa forma social dice que esos sujetos tenían más privilegios y derecho a la vida que Arthur, sin embargo, fueron asesinados por el payaso pobre con una enfermedad mental y ese absurdo es lo que le produce gracia al Joker.

#### ÉXITO/FRACASO: EL CONTEXTO DE LA RISA EN JOKER

Para que exista el fracaso debe existir primero una idea preconcebida de éxito. Un imaginario asumido de cómo deben ser las cosas.

Bergson (1991) dice que «la risa responde a ciertas exigencias de la vida en común» (15), que no se cumplen como deberían y, por ello, «para comprender la risa hay que reintegrarla a su medio natural que es la sociedad» (15) y la cultura, porque «para que la incongruencia del chiste sea vista como tal, ha de haber una congruencia entre la estructura del chiste y la estructura social» (Critchley 2010, 19). Para que Joker responda afirmativamente cuando Murray Franklin le pregunta: «¿Usted piensa que matar a esos sujetos fue gracioso?» (Philips 2019, min 102:15) tiene que haber una estructura social de sentido que fundamente lo risible de sus asesinatos.

Cuando nacemos nos vemos arrojados en un mundo que posee una variedad de estructuras, mapas de conceptos y signos, que debemos aprender para sobrevivir con la especie y en la comunidad que nos tocó en suerte. Sin ellos, para el pensador y psicoanalista Erich Fromm (2017, 232), el ser humano se confundiría porque le sería imposible organizar todas las impresiones que le llegan y dotarlas de sentido, en consecuencia, actuaríamos permanentemente de forma errática, impulsiva y antojadiza, ya que, sumergidos en un mundo que no entendemos, sería imposible obrar consecuentemente.

Para otorgarle sentido a nuestra vida, desde nuestros primeros meses de nacidos, empezamos a organizar en grupos las percepciones, los signos, los conceptos y las ideas que tenemos. Clasificamos y arreglamos todo estableciendo relaciones complejas de sentido (Hall 2013, 448). A este proceso Stuart Hall (2013) lo denomina *sistema de representación*. «Por ejemplo, usamos los principios de semejanza y diferencia para establecer relaciones entre conceptos o para distinguirlos unos de otros» (44). De tal modo que podemos asociar las semejanzas entre una naranja y una pelota de béisbol por la dimensión y la forma que tienen estas, pero también podemos diferenciarlas por el color, la textura y su aroma. Asimismo «sabemos lo que significa negro no porque haya alguna esencia de “negritud”, sino porque podemos contrastarlo con su opuesto blanco» (419). Y entre *p. e. l. o.* y *p. e. l. a.*, sabemos que *pelo* se refiere al «filamento cilíndrico, delgado, de naturaleza córnea, que nace y crece en la piel de algunos animales, especialmente los mamíferos» (ASALE y RAE 2020d); y que *pelar* es la acción de «quitar a algo la piel, la cáscara o la corteza» (ASALE y RAE 2020c), debido a que podemos reconocer la diferencia entre la *a* y la *o*, el único signo que cambia entre esas dos

palabras. En este sentido, «la diferencia [...] es esencial para el significado; sin ella, el significado no podría existir» (Hall 2013, 419).

Para establecer sentidos no basta con diferenciar entre un signo y otro, sino que hay que relacionarlos. A este respecto, lo primero que hace Saussure es insistir en la naturaleza arbitraria del lenguaje, arguyendo que «los signos no poseen un sentido fijo o esencial» (458), por lo que «no hay un vínculo natural o inevitable entre el significante y el significado» (Hall 2013, 458). Por lo tanto, lo que tiene sentido no son las cosas, ni los conceptos ni los signos en sí, sino las relaciones que existen entre ellos. Y para establecer relaciones utilizamos el sistema de representación, que se construye por la diferenciación de signos por fijar y a través de códigos. Existe «una correlación entre nuestro sistema conceptual y nuestro sistema de lenguaje» (451), que se lee en función del contexto en el que son producidos.

De tal manera que, frente a la percepción de determinado código (los códigos pueden ser percibidos por cualquiera de los cinco sentidos) y en función del contexto, nos viene a la cabeza determinado concepto y para emitirlo, dependiendo del contexto en el que estemos nos viene a la cabeza determinado código para ser utilizado. Por ejemplo, si miramos un semáforo en verde sabremos que debemos avanzar. Ahora, si quisiéramos decirle a alguien que avance, dependiendo del contexto, usaríamos la bocina, moveríamos nuestra mano o diríamos la palabra *avance*, todos códigos comunes y establecidos para el concepto «avanzar» dentro de nuestra cultura.

Si bien los códigos van cambiando de sistema de representación en sistema de representación (tal es así que, por ejemplo, en inglés el código para nombrar *pelo* es *hair* y en chino es 頭髮 (tóufà), son los responsables de fijar las relaciones entre conceptos y signos y estabilizar los sentidos dentro de las diferentes lenguas y culturas para que nos entendamos (Hall 2013, 452).

De hecho, pertenecer a una cultura implica ser parte del consenso de sentidos establecidos a través de infinidad de códigos. «Una manera de pensar sobre la “cultura” es, por tanto, en términos de estos compartidos mapas conceptuales, sistemas de lenguaje y de *códigos que gobiernan la relación de traducción entre ellos*» (452). O, como la define Bolívar Echeverría (2010), «el conjunto de formas adquiridas de comportamiento, formas que ponen de manifiesto juicios de valor sobre las condiciones

de la vida, que un grupo humano de tradición común transmite mediante procedimientos simbólicos (lenguaje, mito, saber) de generación en generación» (32-3).

El sentido se construye a través de la pugna de un sinnúmero de grupos sociales que luchan de modos diferentes para ganar el consentimiento de otros grupos y, de este modo, implantar sus ideas como verdaderas (Hall 2013, 473). La hegemonía cultural (concepto planteado por Gramsci) ocurre «cuando una clase dominante (o más bien una alianza de fracciones dominantes de clase, “un bloque histórico”) [...] es capaz de obligar (convencer) a una clase subordinada» (237) a adoptar sus intereses, ideas y formas de comportamiento como propias, para poder gobernar a través de ellas. En ese contexto, es importante entender que el sentido siempre se produce en medio de una disputa permanente del poder de la cual formamos parte de manera consciente o inconsciente y que «todo conocimiento [o sentido de las cosas], una vez aplicado en el mundo real, tiene efectos reales, y en ese aspecto, al menos, «se vuelve verdadero» (Hall 2013, 474).

Las diferencias entre clases sociales, razas, culturas, nacionalidades, ideologías, enfermedades, etc., marcan contrastes notables de nuestras percepciones del sentido, pero además nuestras experiencias en el mundo y los años que vivimos en él también lo hacen, es por ello que no pensamos igual ni percibimos el mundo de la misma manera cuando somos niños, adolescentes o adultos. En consecuencia, si bien construimos cargas de sentidos comunes para comunicarnos y pertenecer a la cultura, también hay una importante carga subjetiva en nuestra incesante construcción de significado.

Además, dado que «el sentido no es resultado de algo fijo allá afuera, en la naturaleza, sino de nuestras convenciones sociales, culturales, lingüísticas» (Hall 2013, 453) y nuestras percepciones subjetivas, «el sentido nunca puede fijarse de manera definitiva» (453). El sentido es construido y producido todos los días. Es el resultado cotidiano de una «práctica significante: una práctica que produce sentido, que hace que las cosas signifiquen» (453).

El hecho de que el sentido no sea algo definitivo y que el significado se esté construyendo permanentemente es esencial para lo cómico, que precisamente se vale de las fugas del sentido y de lo sinsentido para causar risas. En palabras de Freud (1991, 55), «podemos colegir que en

ese sinsentido (disparate) chistoso se esconde un sentido, y que este sentido dentro de lo sin sentido convierte al sinsentido en chiste». En otras palabras, nos reímos del sentido que encontramos en algo que aparentemente no tenía sentido o, como vimos en la primera parte de este acápite, nos reímos del fracaso de los sentidos.

#### LA RISA DE UN FRACASADO

Con todo lo dicho es momento de volver al Joker y dirimir (en primera instancia)<sup>9</sup> por qué para él fue gracioso matar a tres sujetos en un vagón del metro de Ciudad Gótica. Y para responder a ello hay que preguntarse: ¿en qué tipo de sociedad vivía Joker? ¿Qué posición social tenía Joker en relación con su contexto? ¿Cuáles son los sentidos que fracasan en su mundo y lo hacen reír?

La película «nos traslada a una ciudad virtual, Gotham City, para llevar a cabo una disección cruel del sueño americano» (Quintana 2022, 31) narrando la historia de Arthur Fleck, un sujeto empobrecido de clase obrera, marginado, con problemas mentales, que trabaja como payaso y las motivaciones que tiene él para transformarse en Joker, el archienemigo de Batman. Al inicio de la película se nos presenta a Arthur como un sujeto que ha perdido todo vínculo social dentro de una ciudad «que apesta, [debido a] la existencia de una huelga permanente de basura, [en la que] se han cerrado numerosos establecimientos y empresas» (Quintana 2022, 32). Un lugar degradado «asediad[o] por una plaga de ratas gigantes» (32) que tiene un alto nivel de marginación social y, por ende, una fuerte contradicción de clases: en Ciudad Gótica los ricos son absurdamente ricos y los pobres habitan la miseria.

En ese contexto Arthur, «que cuida a una madre, que no es tal; que espera a un padre, que no llega; que trata de vivir de la forma más honesta en el oscuro inframundo de Ciudad Gótica, es burlado, golpeado, vejado, terminado en el piso como resto de la violencia urbana» (Gavlovski 2020, 74). El protagonista no es del interés de nadie: ni de su grupo cercano de colegas payasos, ni de su jefe, ni de las personas de su ciudad, ni del Estado.

A este respecto, Gabriel Giorgi (2014) en su libro *Formas comunes* dice que la biopolítica en la modernidad produce una serie de formas

---

9 En próximos acápitales se retomará esta discusión.

dicotómicas, bueno/malo, blanco/negro, civilización/barbarie, racional/irracional, cultura/naturaleza, normal/anormal, rico/pobre, etc., que producen unas éticas y políticas hegemónicas, con las que el poder organiza y clasifica los cuerpos y las formas de vida (13). La cultura capitalista moderna exige un comportamiento centrado «en torno a la organización capitalista de la producción de la riqueza social» (Echeverría 2010, 57). El capitalismo define qué vida vale más y qué vida vale menos, en función de un *ethos* que demanda entrega al trabajo, ascesis en el mundo, conducta moderada y virtuosa, racionalidad productiva y búsqueda de un beneficio estable y continuo (57). Todas estas formas de concebir el mundo, de producir y repartir la riqueza son propias del protestantismo cristiano, blanco, europeo, noroccidental (60). En este sentido, y por obvias razones, quienes mejor asimilan este modo de producción de la riqueza «valen más».

En el capitalismo las personas son más o menos importantes conforme mejor satisfagan las necesidades del capital a través de la acumulación. La población es dividida entre los *winner*s (triunfadores) que acumulan capital y los *loser*s (perdedores) que no tienen capital ni intentan tenerlo. Ubicando, por supuesto, a los *winner*s por encima de la línea imaginaria que separa tajantemente a estas dos clases (59). Es decir, se construye un deber ser de las personas entre la ambivalencia rico/pobre, acumulador/no acumulador, empresario/dependiente, etc., «como vía para pensar los modos en que nuestras sociedades trazan distinciones entre vidas a proteger y vidas a abandonar» (Giorgi 2014, 13).

En la película se retrata cómo en Ciudad Gótica (la metáfora de una gran ciudad de Estados Unidos y en consecuencia de la cultura capitalista) la vida de las personas sin dinero importa poco y puede ser desechable, y cómo toda la sociedad está en función de cuidar los cuerpos y las vidas de los triunfadores, de las personas que tienen dinero. En este sentido, lo cómico para Joker se sustenta en el hecho de que un cuerpo que estaba destinado a morir desde su nacimiento provoca la muerte a cuerpos que merecen la vida según los sentidos estructurados por el capitalismo moderno.

Observemos lo que responde el protagonista cuando Murray Franklin (el periodista más importante en ese mundo de ficción) le pregunta si le resultó gracioso matar.



**Murray:** ¿Crees que matar esa gente fue gracioso?

**Joker:** Sí, claro. Y estoy harto de fingir que no lo es. La comedia es subjetiva, Murray. (min 102:25)

Arthur, el *loser*, cree que los asesinatos que comete son graciosos porque el deber ser de su realidad mandaba que él muera y los otros tres sujetos vivan. En consecuencia, él percibe el sentido en fuga, el quiebre de la estructura social en la que habita cuando asesina a los tres *winner*s en un vagón del metro y el hecho de que la vida arrancada por un perdedor a un cuerpo destinado a vivir produce una disonancia entre lo que debía pasar y lo que realmente pasó. Por eso Joker ríe.

Por otro lado, y citando al Joker, la comedia es subjetiva, no todas las cosas van a causar gracia a todo el mundo (cuestión que se abordará más adelante en este trabajo), porque el «sentido» del humor varía de persona a persona dependiendo de nuestras vivencias personales. Por ello, un hecho que puede ser una agresión brutal para unos puede ser cómico para otros. Como ocurre en *Joker*, donde su pretendida broma (asesinar gente millonaria) es aborrecida por una parte de la sociedad, es asumida como un acto revolucionario por otro sector de la población y es chistoso para el protagonista.

Que la comicidad tenga una carga subjetiva (aunque también se la construye de manera colectiva), es decir que el sentido que le damos a lo cómico dependa de nuestro lugar de enunciación es esencial para comprender, más adelante, la necrocomicidad (una forma cómica que centra el acto reidero en generar muerte o posibilidad de muerte al otro) porque nos permite, en primera instancia y antes de emitir juicios de valor, comprender que hay actos aberrantes que pueden causar gracia a las personas. Joker ríe la muerte de esas personas. Más allá de si es correcta o no, esa risa nos abre la posibilidad de pensar a la muerte o la posibilidad de muerte como un hecho cómico.

## EL PRÓJIMO, EL SOSTÉN DE LA BROMA

Para el público, la invocación del comediante al escenario es la invocación a Baco, al goce, al fracaso, al ridículo, a la risa. Es el llamado a un momento de felicidad. Es la esperanza de que el humorista les saque, al menos por un momento, de lo aburrido de la cotidianidad, de lo predecible de la existencia.

**Presentador:** Este siguiente cómico se describe como un residente de Gótica de toda la vida. A quien desde pequeño se le dijo que su propósito en la vida era causar dicha y alegría en este mundo frío y oscuro... Mmm, ¿ok? Denle la bienvenida a Arthur Fleck, señores... Arthur Fleck. (Phillips 2019, min 42:56)

Por su parte, la invitación al escenario: «Arthur Fleck, señores...» para el comediante es una demanda. Es el requerimiento por parte del público de que el humorista demuestre lo que dijo ser. Es la puesta en juego del imaginario de subjetividad que tiene el comediante de sí mismo. «Soy gracioso, me creo gracioso, por eso subo al escenario». El comediante toma el micrófono para demostrar y demostrarse que es un ser-para-la-comicidad. Siendo las risas, o su ausencia, las únicas que pueden corroborar al *standapero* o payaso la idea que tiene de sí mismo.

Para el psicoanalista Isidoro Vegh (2001), «el prójimo adviene cuando invoco al otro» (55). Esto quiere decir que «es en la medida en que hay invocación que el otro adviene a la dimensión de prójimo» (55). En este sentido, Arthur, al ser invocado al escenario para mostrar su espectáculo de comedia, se convierte en un ser-para-otro como igual, es decir, alcanza el estatus de prójimo, dejando de lado por un momento su sensación de inexistencia. El futuro Joker sube al escenario y se ubica delante de la mirada del otro para existirle, para ser libremente juzgado y, en consecuencia, ser situado.

En su libro *El ser y la nada*, Sartre (2011) apunta que el ser humano es un ser para-sí que se forja de manera dialéctica con el ser para-otro, ya que «nuestra realidad humana exige ser simultáneamente para-sí y para-otro» (393). El ser para-sí es el término que designa el filósofo para separar el ser que se constituye en libertad, con plena conciencia de su existencia, el ser humano, del ser en-sí, el ser de los objetos. «El en-sí carece de toda relación; es una masa indiferenciada, una entidad opaca y compacta en la cual no puede haber fisuras. El en-sí, en suma, *es lo que es*» (Ferrater 1975, 612), y el para-sí no se puede decir que es lo que es, ya que el para-sí «surge como resultado de la aniquilación (o anonadamiento) de lo real producido por la conciencia con respecto a lo que es. El para-sí es, pues, nada». (613) Pero esta «nadidad» significa que su esencia es de libertad (613) y de infinitas posibilidades para ser. Ya que, como no se es nada, tengo que hacer para ser algo. Como consecuencia, el ser humano, el ser para-sí, no está predeterminado, sino que se va

forjando con plena conciencia de su existencia, conforme a las ideas de ser que tiene de sí mismo y, además, a las posibilidades que el mundo y el otro le ponen a su mano.

En este sentido, el ser para-sí es también ser-para-otro. Puesto que sería imposible vivir en un estado de solipsismo total. El otro, los otros, son seres para-sí distintos del yo, prójimos. Es decir, sujetos a los que pongo a mí misma altura porque tienen la misma esencia de existir en libertad que yo. Sujetos, por tanto, que tienen libertad de interpretarme y significarme (Sartre 2011, 366). Por ello, para Sartre, «el prójimo es, por principio, aquel que me mira» (361), entendiendo que «lo que nos mira nunca son ojos, sino el prójimo como sujeto» (385), por lo que no todos los ojos que nos observan nos hacen sentir mirados. «Ser mirado es captarse como objeto desconocido de apreciaciones incognoscibles, en particular, de apreciaciones de valor» (373). Por ello, cuando nos sabemos mirados es porque reconocemos en esos otros ojos que nos observan la posibilidad de decirnos quiénes somos.

Arthur, o cualquier comediante, al subirse a un escenario de *stand-up comedy* quiere ser significado como gracioso por el prójimo. Ya que, si mi deseo no fuera ese, simplemente no me expondría a la mirada del otro para ser catalogado como algo que no quiero ser. Necesitamos del otro para saber que somos lo que creemos ser, más aún si creemos ser seres-para-la-comicidad, debido a que «un chiste solo termina de realizarse con la risa del otro que lo escucha» (Vegh 2001, 59). Por lo que precisamos del encuentro con el prójimo para saber si mis chistes son buenos y si soy gracioso al contarlos. Siendo la risa del otro, o la ausencia de risa, el juez que determina lo cómico de mi representación de comicidad.

Como sujetos de significado hay una necesidad en nosotros de que el otro nos «confiera un ser que yo reconozco» (Sartre 2011, 367), que nos valore como yo quiero ser valorado. Por ello, en ese intento de ser significado como la idea que tenemos de nosotros mismos, representamos (o tratamos de representar) cómo queremos que se nos reconozca. Construimos e interpretamos un imaginario del yo para tratar de que el prójimo nos signifique en la manera que deseamos. Arthur tiene una idea de lo que es su ser para-sí, él es «un residente de Ciudad Gótica de toda la vida. A quien desde pequeño se le dijo que su propósito en la vida era causar dicha y alegría en este mundo frío y oscuro» (Phillips

2019, 43:00). Pero necesita la corroboración del otro para saber si su imaginario de ser es real.

De la misma manera ocurre con todas las personas que, por decisión propia, se ponen frente al Otro para ser mirados. Un jugador de fútbol en un estadio, por ejemplo, quiere ser catalogado como un *crack* por la hinchada. Un juez de la corte quiere ser valorado como justo. Ciertas personas al subir fotos en Instagram quieren ser sexi, etcétera. No importa dónde nos mostremos, siempre que estamos frente al otro actuamos una idea del yo. Por ejemplo, cuando estamos en público para pronunciar una conferencia, «no perdemos de vista que somos mirados, y ejecutamos el conjunto de los actos que hemos venido a realizar, en presencia de la mirada» (Sartre 2011, 392) conscientes del otro. Intentamos ser el imaginario del yo, para que el otro devuelva el reflejo de ese mismo imaginario. Arthur decide subirse al escenario porque necesita de la confirmación de su prójimo para saber si la idea suya de que es un ser-para-la-comicidad es cierta. Pero, además, Arthur se sube al escenario porque necesita constatar su existencia.

Si analizamos la película, Arthur experimenta una realidad que lo aísla, que lo violenta y que pasa sobre él sin percibirlo, generando en el protagonista una sensación de inexistencia o de existencia inútil, como si él fuera solo para-sí. Observemos, por ejemplo, lo que ocurre en los diez primeros minutos del film para corroborar este punto. La primera escena de la película, en la que Arthur interactúa con la gente, es decir, en la que es un ser-para-otro, es cuando, vestido de payaso y con un cartel amarillo en sus manos, hace publicidad para una tienda de música. Quiere llamar la atención de la gente, pero ningún transeúnte lo toma en cuenta, lo invisibilizan (Phillips 2019, min 01:33); salvo unos adolescentes que primero se burlan de él (min 02:06), luego le roban el cartel (min 02:13) y finalmente lo golpean (min 02:56). En la siguiente escena, en el consultorio de su psiquiatra, la primera línea de diálogo que tiene en la película es: «¿Es mi imaginación o todo es una locura ahí afuera?» (min 04:52). Frase dicha por el protagonista con mucha tristeza y que denota cómo Arthur tiene conciencia de ser un hombre en un mundo extraño y anonadador, que le genera un sentimiento de incompatibilidad con su entorno, un entorno que lo abruma (Fromm 2017, 236). Por ello, la escena termina con Arthur pidiendo a su doctora un poco más de medicación (requerimiento que es negado) y

diciendo, «solo no quiero sentirme tan mal» (Phillips 2019, min 07:37). Finalmente, en la escena del bus, en la que Arthur está retornando a casa después de un mal día, el protagonista decide jugar con un niño desconocido que tiene delante de su asiento (min 08:00). Le hace caras, lo hace reír, se divierten juntos. Sin embargo, la madre del chico toma muy mal este juego y se dirige a Arthur con un tono enfadado: «Disculpa, deja de molestar a mi hijo» (min 08:16).

Toda la película está repleta de escenas como estas. Cada acción que realiza Arthur en su mundo es ignorada o rechazada (con excepción de los asesinatos). Por este motivo, el protagonista tiene un sentimiento de impotencia frente a su realidad, una sensación de sin sentido frente a las acciones que efectúa voluntariamente y, en consecuencia, le surgen muchas preguntas sobre su identidad y sobre la importancia de su existencia (Fromm 2017, 236). Arthur decide subirse al escenario para intentar sobreponerse del malestar que siente por sentirse impotente en su mundo. Necesita un poco de validación de su prójimo, adquirir el «sentido de ser capaz de hacer algo, de impulsar a alguien, de hacer mella o efecto» (236), de hacer reír. En otras palabras, necesita saber que es efectivo:

Efectuar significa poner por obra, ejecutar una cosa, cumplir; la persona efectiva es capaz de hacer efectivo, de efectuar, cumplir, poner por obra o hacer alguna cosa. Ser capaz de efectuar algo es afirmar que uno no es impotente, que uno está vivo y funcionando, que es un ser humano. Ser capaz de efectuar significa ser activo y no solo afectado: ser activo, no pasivo solamente. En definitiva, es la prueba de que uno es. El principio puede formularse así: efectúo, luego soy. (Fromm 2017, 236)

En este sentido, un *show* de comedia es un espacio ideal para saberse efectivo, validado y, por lo tanto, existente. Porque nos devuelve el reflejo de nuestro ser-cómico (o no serlo) de manera inmediata y verosímil. Esto debido a que tenemos al prójimo en frente y el síntoma de la comicidad, la risa, es corpóreo, no se puede ocultar y se produce (o no) al instante siguiente de contar un chiste. Por lo que nuestra efectividad se vuelve palpable inmediatamente.

La risa del otro nos valida como un ser-para-la-comicidad, pero además nos valida como un ser-de-la-existencia porque nos muestra el efecto que tenemos en el otro. El humorista sabe que el goce del

público le pertenece porque, de no estar ahí, ese goce no se hubiera producido. Por ello, la risa que devuelve el público ancla al comediante en la sociedad, pero, además, le hace percibir su existencia. En el caso de Arthur, por el pésimo *show* de *stand-up comedy* que presenta, el otro le devuelve el reflejo de una existencia degradada. Esto debido a que los efectos que produce su espectáculo de comedia en el prójimo no cumplen con las expectativas de las miradas que lo aprehenden. El *show* no produce risa sino pena. Es vergonzoso y verlo produce vergüenza ajena.

La vergüenza es saber que el otro después de mirarme me significa como caído, es «reconocerme en ese ser degradado, dependiente y fijado que soy para otro» (Sartre 2011, 401). En Arthur es tomar conciencia de que la significación de ser-para-la-comicidad que él quería que se le asigne no le fue otorgada y que, en su lugar, es significado como un no-ser-para-la-comicidad que se presenta ante el resto con pretensiones de serlo. «La vergüenza es el sentimiento [...] de estar caído en el mundo, en medio de las cosas, y de que necesito de la mediación ajena para ser lo que soy» (401). Es saber que esa significación del otro me coloca como indigno del ser que yo pretendía ser. Imposibilitado, además, de rechazar esa imagen que se me asigna como una imagen extraña del yo, porque la vergüenza «es reconocimiento de que efectivamente soy ese objeto que otro mira y juzga» (365) y está caído. La vergüenza me muestra un yo que soy sin conocerlo (365).

En la película, la devolución que se hace a Arthur por su espectáculo sucede en dos momentos. El primero ocurre por parte del público que lo mira mientras se está presentando en el club de comedia (Phillips 2019, min 43:30). No obstante, esta devolución no llega al protagonista, ni a nosotros los espectadores de la película (que tan solo podemos intuir la mala respuesta de los asistentes del bar a los «chistes» de Arthur). Porque en esta escena Todd Phillips, el director de la película, a través del manejo de la imagen (cámara subjetiva sobre el protagonista) y el sonido extradiagético, nos adentra en la percepción subjetiva de realidad que tiene Arthur. Quien, mientras actúa su rutina, está tan ensimismado en su propia risa y en el goce que esta le produce que es incapaz de percatarse de la reacción de quien lo mira mientras hace su representación. Por ello, la devolución hecha por los asistentes del bar se vuelve invisible para el futuro Joker y para nosotros, los espectadores

de la película, que tan solo podemos adivinar las respuestas que tienen frente a la comicidad de Arthur.

Con este cambio del lugar de enunciación del film (perspectiva subjetiva de Arthur), Todd Phillips, en esta escena, coloca a los espectadores de su película en dos lugares al mismo tiempo. Somos Arthur, dentro de la cabeza de Arthur, pero, además, seguimos siendo público, ya que no perdemos del todo (sería imposible) nuestra propia subjetividad. Por lo que somos espectadores de un espectáculo de *stand-up comedy*, pero al mismo tiempo asumimos el punto de vista de un comediante que está fracasando. Lo que vuelve a esta escena incómoda para nosotros porque nos reconocemos en el personaje mientras está cayendo.

La acción ocurre de la siguiente manera: un tipo que fue presentado como comediante sube al escenario, toma el micrófono y empieza a reír incontrolablemente mientras intenta decir algo (posiblemente chistes). Desde la perspectiva del protagonista, entendemos que, para Arthur, el espectáculo de comedia resulta un éxito. Arthur se siente muy feliz de estar en el escenario, ríe tanto que no percibe las reacciones del público. Por otro lado, como espectadores del *show*, entendemos que el espectáculo es un fracaso rotundo porque el supuesto comediante no es capaz de decir un solo chiste. En esta escena sentimos vergüenza ajena por Arthur, porque estamos identificados con el personaje que no sabe que está fracasando, pero, al mismo tiempo, somos el público que juzga esa actuación como mala o vergonzosa.

Si bien el reflejo del espectáculo fallido y la sensación de vergüenza no llegan al protagonista de la película en esta escena, sí lo harán y de forma acrecentada en una próxima escena. La policía realiza un interrogatorio a la madre de Arthur, en el que se le pregunta sobre el asesinato de los tres jóvenes de Wall Street en el metro de Ciudad Gótica. Hecho que «probablemente» involucra a su hijo. Esta noticia produce en ella un infarto que la manda al hospital (Phillips 2019, 57:00). En la escena en la que Arthur se percibe como un ser caído para la mirada del otro, él se encuentra en la habitación donde yace su progenitora. Acompaña su recuperación mientras mira en un televisor el espectáculo de Murray Franklin: «Finalmente, en un mundo donde todos creen que pueden hacer mi trabajo, recibimos esta cinta del club de comedia *Pogo*, aquí en Gótica. Este hombre cree que si no para de reír de alguna forma será gracioso. Miren a este Joker» (min 59:38). A

continuación, se observa en el televisor el espectáculo de comedia de Arthur, la risa incontenible de este y sus intentos por hacer reír. Arthur sentado dentro de la habitación del hospital: «No puede ser, ¡soy yo!» (min 60:00). El protagonista se levanta de su asiento y empieza a mirar de pie su presentación en el club de comedia. Está feliz por salir en el programa de su ídolo. Arthur en televisión: «Cuando era niño odiaba la escuela. Mi madre decía: “Tienes que disfrutarlo, algún día tendrás que trabajar para vivir”. “No, claro que no, ma, yo voy a ser comediante”» (min 60:12). Arthur observa con atención su rutina en el televisor y apenas escucha su broma ríe como si de un buen chiste se tratara (min 60:13). Por otro lado, en el programa, Murray Franklin después de escuchar el pretendido chiste del protagonista, con semblante serio y en tono sarcástico, dice: «Debiste escuchar a tu madre» (min 60:18). Como diciendo, «tenías que estudiar y luego trabajar en cualquier otra cosa, pero no en la comedia, no sirves para esto». Arthur entiende que el presentador se está burlando de él y por eso su talante cambia de alegre a serio.

**Murray Franklin (TV):** Uno más, uno más, Bobby, vamos a ver uno más. Amo a este sujeto.

**Arthur (TV):** Es curioso, cuando era pequeño y les decía a las personas que iba a ser un comediante, todo el mundo se reía de mí. Pues, nadie se ríe ahora.

**Murray Franklin (TV):** Sí, eso es un hecho amigo (?). (min 60:45)

El público del programa se desternilla de la risa con el sarcasmo del presentador. Arthur queda en evidencia, la gente goza de su fracaso. El protagonista, en esta escena, pasa de la alegría por verse en el programa que tanto admira a la humillación. La televisión, Murray Franklin, le devuelve a Arthur el reflejo de su espectáculo fallido y este lo capta. Es un momento de develación para el futuro Joker. Finalmente, puede verse desde fuera, separado de la emoción que lo embargaba cuando estaba presentándose. Y es ese alejamiento el que le permite a Arthur ver a su prójimo, la reacción que su trabajo provoca en él y, en consecuencia, sentir vergüenza.

Nuestra caída (y la de Arthur) está en la existencia del otro (Sartre 2011, 367). El prójimo es el que da muerte a la infinidad de posibilidades de nuestro ser, muerte sutil, claro, porque, por ejemplo, las



posibilidades de ser comediante para Arthur siempre van a estar ahí (369). Siempre se puede intentar que el otro me resignifique, aunque eso implique ponerse otra vez al filo de la vergüenza.

Ser mirado es ser significado y, consecuentemente, valorado y catalogado. «Cada mirada nos hace experimentar concretamente, y en la certeza indubitable del cogito, que existimos para todos los hombres vivientes, es decir que hay conciencia[s] para las cuales existo» (391). El ser mirado me sitúa frente al otro y, con ello, le existo, porque empiezo a ocupar un espacio en su conciencia. Por eso es importante el significado que me adjudica el prójimo después de abrazar mi ser con su mirada (365). Ya que no solo basta con existirle, sino que es importantísimo el significado con el que le existo. Entendiendo que «un ser no está situado por su relación con los lugares, por su grado de longitud y latitud, [sino que] se sitúa en un espacio humano» (388).

El sitio que ocupo frente al otro me clasifica como un ser reconocido y querido o despreciado e ignorado. De ello depende el lugar que se me asigna en la sociedad. «Me sitúo [...] como europeo con respecto a los asiáticos o a los negros, como viejo con respecto a los jóvenes, como magistrado con respecto a los delincuentes, como burgués con respecto a los obreros, etc.» (389). Por lo que los sitios sociales en los que nos pone el otro adjudican y quitan privilegios.

En este sentido, «a donde quiera que vaya, cualquier cosa que haga, no hago sino cambiar mis distancias con respecto al prójimo-objeto, tomar rutas hacia el prójimo» (389). Siendo la comicidad una de las rutas más efectivas para relacionarnos. «El chiste permite invocar al otro y lograr su aceptación» (Vegh 2001, 68). Es uno de los mecanismos más eficientes para crear alianzas sociales. Las bromas siempre se hacen en función de la validación del prójimo, para situarme frente a él como alguien a quien catalogar de manera positiva. Entendiendo que no todos los prójimos son iguales para el comediante y que habrá unos prójimos más importantes que otros con quien identificarse. El reírse después de escuchar un chiste presupone un mundo social compartido con las personas que disfrutan la broma. La comicidad permite reconocer a nuestros pares, refuerza los sentidos sociales (Critchley 2010, 19) y nos hace parte de una forma identitaria. Por lo que el comediante siempre irá en contra de algunas susceptibilidades (porque es imposible agradar a todos), para ganar la aceptación de los prójimos que le interesan. En

palabras de Bergson (1991), «por muy espontánea que se la crea (a la comicidad), siempre oculta un prejuicio de asociación y [...] de complicidad con otros rientes efectivos o imaginarios» (14). En consecuencia, cuando se hace bromas, siempre se está tomando posturas y sitios frente al otro.

El comediante necesita imperiosamente la risa del prójimo a quien se dirige su comicidad para validarse. La «risa necesita de un eco» (Bergson 1991, 14). Ya que si el público a quien le dirijo mis bromas no goza con la forma en como yo me situó frente a la comicidad, no tiene sentido seguir haciendo mis representaciones cómicas. En esta línea, la comicidad «requiere el asentimiento de los demás» (Critchley 2010, 106) para ser. «Los cómicos saben que un chiste que no hace reír no es un chiste» (106). En consecuencia, si bien la comicidad la elabora el comediante, esta se sostiene en el otro, en el público, y sin ese sostén, que se expresa mediante su risa, se desploma. El mandato del comediante es hacer reír, por lo que una broma o una forma de hacer comicidad que no cause gracia, tarde o temprano, se deja de hacer. Esto debido a que no hay nada que desequilibre, frustre y avergüence más a un comediante que el silencio después de una representación cómica. En contraposición, una broma, o una forma de hacer comicidad, que es aplaudida, gozada y validada por la risa del prójimo se volverá a hacer repetidas veces, incluso si no le gusta al comediante o si este decide dejar de hacerlo, porque siempre habrá otra persona que tome su lugar para elaborar esa forma cómica que es demandada por la sociedad y causa risa.

Cuando en el clímax de la película Murray Franklin le pregunta al naciente Joker: «¿Crees que matar a esa gente fue gracioso?» (Phillips 2019, min 102:17), él responde: «Sí, claro. Y estoy harto de fingir que no lo es» (min 102:20). La razón más importante por la que el protagonista interpreta sus homicidios como graciosos, y está dispuesto a catalogarlos como tal frente a cámaras, es porque previamente sintió la validación de su «comedia» por personas de su comunidad.

En la escena siguiente a la del hospital, Arthur está en el punto anímico más bajo que tendrá en todo el film, debido a la vergüenza experimentada y al estado crítico de su madre. Una toma cenital muestra al protagonista acostado en la cama de su progenitora, oliendo la almohada de ella, indicio de que la extraña. Junto a él un velador donde reposa el arma con la que asesinó a los tres jóvenes de Wall Street,

un cenicero con varias colillas de cigarrillos y una cajetilla con varios cigarrillos aún por consumir. Lo único que lo acompaña es el ruido de la televisión. Un noticiero que habla sobre cómo la gente, después de los asesinatos a los tres millonarios en el metro de Ciudad Gótica, se organiza para protestar contra los ricos, teniendo como símbolo la máscara de Joker. Noticia que llama la atención del protagonista y lo reanima (min 61:00).

La televisión, que en la escena anterior le muestra a Arthur el reflejo de su ser caído para el otro, en esta escena le muestra su ser validado y existente. La visión que tiene de cientos de personas utilizando su máscara de payaso, festejando los asesinatos y protestando contra los ricos hace que él infiera que su «broma» fue bien recibida. Se sabe efectivo por ser el detonante de la protesta, de la misma forma que un comediante se siente efectivo por ser el detonante de la risa. Arthur disfruta mucho de esa sensación, esto se puede inferir con una escena posterior en la que habla con su psicóloga.

**Arthur:** Hasta hace poco tiempo era como si nadie me viera, ni siquiera yo sabía que existía.

**Psicóloga:** Arthur, tengo malas noticias.

**Arthur:** No escucha, ¿cierto? Creo que nunca me escucha en realidad, hace las mismas preguntas todas las semanas: ¿Qué tal el trabajo? ¿Tienes pensamientos negativos? Lo único en mi mente son ideas negativas, pero usted no escucha de todos modos. Yo dije que durante toda mi vida ni siquiera sabía si realmente existía, ¡pero existo! Y las personas empiezan a notarlo. (Phillips 2019, min 40:28)

Por ello, cuando es invitado a participar del programa de Murray Franklin, no piensa en ensayar los chistes que hizo en el bar y que fueron motivo de burlas, humillación y vergüenza, sino que repasa la forma en como utilizará su arma frente a otros (min 82:16). Ensayo el acontecimiento del que tiene la certeza que trajo más felicidad a su prójimo y a él, la acción por la que fue validado. Arthur y los comediantes buscan, en última instancia, la validación de su prójimo. A este respecto, si el futuro Joker, previo al clímax de la película, no hubiera sentido el consentimiento de otros por los asesinatos cometidos, seguramente no hubiera dicho que su acto fue gracioso, ni los hubiera asumido como bromas. Pero, además, no se habría animado a repetir su acto al final de la película, asesinando a Murray Franklin (min 105:10).

Porque es inverosímil para Arthur, y nosotros los comediantes, arriesgarse conscientemente a ser rechazado por personas que queremos que nos aplaudan.

El fin último de los comediantes son las risas, la aceptación de su prójimo y no los sentimientos (en el próximo capítulo se explicará la incompatibilidad entre la emoción y la risa). Por lo que hay una importancia sustancial del público en relación con la comicidad, ya que sin personas que festejen las bromas «que no deben ser» no habría motivo para hacer cierto tipo de comedia. La risa es un acto político.

## UN PRIMER APUNTE SOBRE LA NECROCOMICIDAD: LA ESTRECHA RELACIÓN ENTRE LA COMICIDAD Y LA VIOLENCIA

Antón Chéjov, dramaturgo, actor y director ruso, alguna vez escribió: «Si dijiste en el primer capítulo que había un rifle colgado en la pared, en el segundo o tercero este debe ser descolgado inevitablemente. Si no va a ser disparado, no debería haber sido puesto ahí» (Sellés 2015). Esto se podría parafrasear en *Joker* como: «si vas a poner un payaso en la primera escena, en algún momento este debe decir un chiste. Si no va a hacer ninguna broma, no deberías haberlo puesto maquillándose». «La compra de un revólver tiene como correlato el momento en que se lo utilizará», dice Roland Barthes (1979, 19). En este sentido, el correlato de la película *Joker*, en la que se ve en la primera escena a Arthur Fleck maquillándose de payaso (Phillips 2019, min 00:20), debería ser un momento en el que se pueda ver al comediante en acción, haciendo bromas.

El arma, según la Real Academia de la Lengua en su primera acepción, es un «instrumento, medio o máquina destinados a atacar o a defenderse» (ASALE y RAE 2020a). El chiste tendencioso, según Freud (1975), es un elemento que sirve para atacar, defenderse o desnudar al otro (91). Por otro lado, José María Perceval (2015, 30) menciona «que la violencia acompaña al humor desde la primera carcajada. Nos reímos de algo, de alguien, contra algo, contra alguien». Y a lo largo de *Joker* hay varios indicios que nos ayudan a inferir que, para Arthur Fleck, las balas disparadas con su revólver son chistes (unos muy pasados de la raya). En este sentido, *Joker* funciona como una metarreflexión acerca de la comicidad, en la que se puede apreciar la violencia que existe en

las bromas de manera literal y la insensibilidad que necesariamente se debe tener frente a un hecho cómico para reír. Arthur mata, dispara un chiste y hiere realmente a sus objetos risibles. En terminología lacaniana, separa la risa de lo simbólico y la planta en el campo de lo real.

Sigmund Freud, allá por 1905, publica un libro titulado *El chiste y su relación con el inconsciente*,<sup>10</sup> en el que el padre del psicoanálisis aporta a la teoría cómica, entre otras cosas, la conceptualización de los chistes agresivos, a los que él denominó *chistes tendenciosos* y la diferenciación de ellos con los chistes inocentes o inofensivos, a los que él llamó *abstractos*. Según la investigadora social argentina María Jimena Schere (2017), los primeros filósofos (de los que se tiene cuenta) en discutir la diferencia entre estos dos tipos de humor (el que agrede y el que no) fueron Platón y Aristóteles. Ambos pensadores coinciden en señalar que existe un poder corrosivo en un tipo de humor (212) que degrada a las personas y a los dioses, y con el cual hay que tener ciertas precauciones. Y que, por otra parte, también hay un tipo de comicidad que entretiene inofensivamente. En griego se utilizarán diferentes palabras para denominarlos, *katagelan* para la risa despreciativa y *gela* para la otra (Perceval 2015, 56). Estas disquisiciones llevarán a los filósofos a dividir al humor en dos categorías: humor hostil y humor moderado.

La comicidad inocente, dirá Freud (1991), es una comicidad que es fin en sí misma, es decir que no tiene otro propósito que el de hacer reír (85). Por otra parte, la comicidad tendenciosa, además de producir placer en el oyente, quiere agredir, poner al descubierto a alguien o insinuarse sexualmente (91). Es tendencioso porque se pone al servicio de dos tendencias (91): la hostil, que sirve para desahogar pulsiones agresivas, satirizar o defenderse; y la obscena, que sirve para el desnudamiento de pulsiones sexuales (91). En este sentido, la tendencia de

---

10 La comicidad abarca todas las formas de lo cómico, el chiste, el humor, el *slap stick*, la caricatura, etc. Eso quiere decir que el chiste está contenido en la comicidad. Si bien Freud en su libro trata específicamente el chiste por ser la forma cómica propia del lenguaje hablado, considero que el apartado que centra el estudio del chiste en relación con sus tendencias es aplicable a cualquier forma cómica, a diferencia de otros capítulos. Por ello y debido a que lo central en este trabajo es el concepto de «comicidad», parafrasearé algunas citas de Freud cambiando la palabra *chiste* por *comicidad*. Además, es importante señalar que las palabras *comicidad*, *chiste* y *humor* serán utilizadas como sinónimos y no como categorías específicas de lo cómico.

la comicidad (a la que hace referencia Freud) es la carga violenta que poseen casi todos los actos reideros y que, usualmente, vuelven más gracioso lo cómico.

En la cotidianidad, la mayor parte de las bromas que realizamos son tendenciosas, es decir, tienen una carga de violencia implícita contra alguien o algo. Esto debido a que la comicidad inocente casi nunca consigue esos repentinos estallidos de risa que vuelven irresistible a la comicidad violenta (91). El efecto cómico de la comicidad que no agrede a nadie «las más de las veces [será] moderado; un agrado nítido y una fácil risa es casi siempre todo cuanto [se] puede conseguir del oyente» (Freud 1991, 91), dado que toda la carga cómica de esta representación estaría en la técnica, cerrando las puertas a ese gran torrente de placer que significa la liberación de tendencias hostiles (91) que permite la comicidad tendenciosa.

El ser humano, para constituirse en el ser cultural que es, tiene (tuvo) que restringir desde los albores de la especie y desde nuestra infancia individual temprana muchos de los impulsos hostiles y sexuales que abriga (abrigaba) frente a su prójimo (96). No podemos golpear, acceder al coito, defecar, etc., cuando queramos, donde queramos y sin el consentimiento del otro. La cultura crea marcos regulatorios para esas actividades y el sujeto inevitablemente debe entrar en esos marcos de la ley si no quiere ser aislado o castigado por su comunidad. Por ello, como mecanismo de supervivencia, hemos limitado nuestro acceso al goce y al desfogue impulsivo para habitar en sociedad. Logrando grandes «progresos en el gobierno sobre las mociones hostiles» (97). Tanto es así que aquello por lo que hoy decimos: «Disculpe, usted» seguramente antes nos valía una bofetada (97). Sin embargo, por «este trabajo represivo de la cultura se pierden posibilidades de goce primarias» (96) y «la psique del ser humano tolera muy mal cualquier renuncia» (96).

La psique reprime, pero lo reprimido nunca desaparece, sino que se queda en nosotros esperando la primera oportunidad para salir a flote de manera consciente o inconsciente. A veces produciendo actos de violencia feroces contra personas que nada tienen que ver con nuestra frustración. René Girard (1998), refiriéndose a la violencia y a los impulsos hostiles reprimidos, dice que: «la violencia insatisfecha busca y acaba siempre por encontrar una víctima de recambio. Sustituyendo de repente la criatura que excitaba su furor por otra que carece de todo

título especial para atraer las iras del violento, salvo el hecho de que es vulnerable y está al alcance de su mano» (10). Por ello, es importante tener mecanismos de desfogue sociales que puedan administrar las violencias contenidas, para que no se propaguen en la sociedad con personas inocentes.

A este respecto, el chiste tendencioso es un mecanismo (de entre otros) para recuperar, en algo, ese goce perdido (Freud 1991, 96); para desfogar, de una manera relativamente consciente y no violenta, nuestras pulsiones agresivas. El chiste —a través de un rodeo del sentido de las cosas— encubre el discurso, posibilitando «la satisfacción de una pulsión concupiscente u hostil» (95) prohibida por la ley. Merced a su fachada, es capaz no solo de esconder lo que se tiene para decir, sino que también se hace eco de las cosas que son prohibidas decir (100). Posibilita desfogar la tensión que nos produce el otro porque —enmarcado en un discurso de *no realidad*, de mentira, de juego— permite enunciar lo que verdaderamente pensamos y sentimos.

Parafraseando un ejemplo de Freud (1991), imaginemos que alguien está en un trabajo que no le agrada, es mal pagado y sobreexplotado. De pronto, mientras está en su actividad, llega su jefe, el hijo del dueño de la empresa montado en un flamante BMW. Un tipo que no hace nada, pero que gana mucho dinero. Enseguida los lambiscones de turno van a alabarlo a él y a su auto nuevo, quedándose varios compañeros mirando esa escena con rabia. Entonces alguien dice: «Vean cómo en pleno siglo XXI adoran al becerro de oro»; y nuestro personaje, con la mirada puesta en el sujeto que le provoca ira, como rectificándolo le responde: «Ese ya no debe de ser tan joven (47), es un buey».

Como se ve en el chiste anterior, hay una pulsión hostil contra el jefe por parte de un grupo. Preexiste una moción o aspiración que quiere desprender placer (130), hacer algo, gritarle lo injusta que es la situación, golpearle para que deje de ser tan presumido, rayarle el carro, en definitiva, sacar la frustración de alguna manera. De hecho, varios generarían violencia si no mediara en ellos una razón inhibitoria (130), como la de necesitar empleo o no saber pelear.

Decir un chiste tendencioso libera la tensión porque permite aprovechar los costados risibles de nuestro enemigo, que a causa de ciertas normas sociales no podríamos expresar abiertamente y con ello lo vencemos (de manera simbólica) «empequeñeciéndolo, denigrándolo,

despreciándolo, volviéndolo cómico» (97). En el ejemplo anterior, en lugar de agredir al dueño del auto por lo injusto de la situación, se suelta la hostilidad en forma de chiste evitando con ello repercusiones graves, como el despido o la cárcel. Se compara, de forma graciosa, a la persona que es fuente de tensión con un buey, un animal que simboliza estupidez; y con ello degradamos a nuestro momentáneo enemigo, nos colocamos simbólicamente, al menos por un instante, sobre él y con ello nos liberamos de tensión.

El chiste desfoga tensiones acumuladas mediante «la cancelación de sofocaciones y represiones» (131), producidas a través de recursos lingüísticos que nos permiten esquivar el veto de la crítica social que cancelaría ese placer (12). En otras palabras, es un mecanismo para que las pulsiones que normalmente son reprimidas salgan sin consecuencias graves para la persona que las dice, ni heridas físicas o mortales para la víctima que las recibe. En el ejemplo anterior, la realización del chiste y las risas que este produce liberan, en algo, a todo el grupo de la pulsión de hostilidad contra el jefe. La violencia toma otra forma, se redirecciona.

La comedianta australiana Hanna Gatsby (2018), en un especial de comedia titulado *Nanette*, explica esta liberación de tensión que provoca el chiste de la siguiente manera:

Dicen que la risa es la mejor medicina. Yo no. Creo que la penicilina le gana por mucho. Pero hay algo que es cierto, la risa nos hace bien a los humanos. En serio. Porque cuando nos reímos liberamos tensión. Y acumular tensión en el cuerpo no es saludable. Ni psicológica, ni físicamente. Por eso reírse hace bien. Y reírse con otro es aún mejor. Al reírnos con otros, al compartir esa emoción. Liberamos más tensión porque la risa es contagiosa. (min 28:30)

El chiste tendencioso funciona cuando, después de reprimir algún tipo de tensión en nuestra psique, la soltamos de manera graciosa, es decir, quebrando un sentido establecido previamente en nuestra comunidad. Por ello, «cuando se descompone un chiste para llegar a sus componentes esenciales, nos encontramos con que necesita de dos cosas para que funcionen, una introducción y un remate» (min 29:53). La introducción cumple el rol de tensionar a los escuchas; y el *punch*, golpe o remate, cumple la función de liberar la tensión que se va acumulando.



En el chiste descrito arriba la introducción es: «Vea cómo en pleno siglo XXI adoran al becerro de oro». Y el *punch*: «Este ya no debe de ser tan joven» (Freud 1991, 47). Es interesante observar cómo, en la jerga técnica de la comicidad, el nombre que lleva la segunda parte de un chiste (*punch*, remate) literalmente hace alusión a la violencia que el chiste tendencioso provoca. Al «golpe» que este debe realizar para causar gracia.

Si observamos el último asesinato de Joker (el que comete contra Murray Franklin), podremos apreciar claramente todo el proceso violento del chiste de manera literal y comprenderemos mejor por qué para Joker matar personas se convierte en un acto reidero.

Primero, la preexistencia de una moción hostil de Arthur contra Murray Franklin:

**Murray Franklin:** [...] No todo el mundo es una basura.

**Joker:** Tú eres una basura.

**Murray Franklin:** ¿Yo? Soy una basura. ¿Por qué soy una basura?

**Joker:** Pusiste el video. Me invitaste al *show*. Solo querías burlarte de mí. Eres como todos los demás. (Phillips 2019, min 84:18)

Luego la introducción del chiste:

**Joker:** ¿Qué te parece otro chiste, Murray?

**Murray:** No, ya fue suficiente de tus chistes.

**Joker:** ¿Qué obtienes cuando cruzas un enfermo mental solitario con una sociedad que lo abandona, lo trata como una porquería? Te voy a decir lo que obtienes. Obtienes lo que putas mereces. (min 84:55)

Y a continuación viene el *punch* del chiste. Que en este caso es el disparo de un arma de fuego en la cabeza de Murray Franklin.

Ciertas cosas que a algunos aterrará a otros causa gracia. Todo depende de los sentidos que circulan en el entorno social donde nos desenvolvemos, lo naturalizada que esté la violencia en nuestro contexto y la percepción individual de lo cómico. En Ciudad Gótica, a muchas personas el «chiste» de Joker les parecerá brutal, un acto aberrante de violencia que en ninguna medida podría estar asociado con una broma. Pero hay otras personas que festejan la gracia de Joker e incluso están dispuestos a arriesgar su vida para liberar al «cómico» de los brazos de la policía. La broma que hace Joker no deja de ser broma para él por la indignación

de otros. De hecho, en una de las escenas más impactantes de la película, podemos ver cómo el payaso festeja la broma cometida y se dibuja en la boca, con su propia sangre, una sonrisa (Phillips 2019, min 82:15).

Además, podemos saber que para Joker matar personas es un acto cómico porque él lo dice literalmente en la escena en la que asesina al periodista en vivo. Antes de morir, en el clímax de la película, Murray Franklin, después de enterarse en su programa en vivo que su entrevistado, el payaso de pelo verde, fue la persona que asesinó a los tres jóvenes trabajadores de Wall Street, pregunta: «¿Crees que matar esa gente fue gracioso?» (Phillips 2019, min 82:15). Y Joker, seguro de su sentido del humor, responde: «Sí, claro. Y estoy harto de fingir que no lo es» (min 82:18). Y luego añade: «La comedia es subjetiva, Murray» (min 82:22). Como diciendo, porque a ti no te parezca gracioso no significa que no lo sea. En este sentido, se puede decir —citando a Perceval (2015, 21)— que «el humor ni es universal ni responde a reglas estrictas. Es un fenómeno social, y para comprender el humor hay que entender su historia y su movilidad como fenómeno».

Por otro lado, es importante anotar la importancia de alejarse emocionalmente del sujeto del que uno se está burlando para poder reír. El filósofo francés Henri Bergson (1991) anota que «lo cómico solo puede producirse cuando recae en una superficie espiritual lisa y tranquila»(13). Es decir, cuando emocionalmente estamos predispuestos a no sentir empatía por el otro. Para Andrés Barba (2016, 11) esta es «una verdad tan antigua como la humanidad misma, como la primera vez que en la prehistoria dos personas señalaron a una tercera que se acababa de tropezar en el camino y se rieron de ella porque les parecía idiota».

En este punto es importante decir que el éxito propio o del otro nunca es gracioso y de que lo que nos reímos siempre es de su fracaso. La risa es violenta porque su esencia consiste en hacer caer al otro o en evidenciar a nuestro prójimo como un ser caído. Por ello, Bergson (1991) anota que: «En una sociedad de inteligencias puras, quizá no se llorase, pero probablemente se reiría, al paso que, entre almas siempre sensibles, concertadas al unísono, en las que todo acontecimiento produjese una resonancia sentimental, no se conocería ni comprendería la risa» (13). En este sentido, para reír de cualquier acto de representación cómico primero hay que alejarnos emocionalmente de nuestro objeto

de burla porque, si por cualquier motivo, el (o los) sujetos de los que nos mofamos logran conmover nuestra simpatía, temor o piedad toda posibilidad de risa habrá terminado (Bergson 1991, 108).

Si alguien cae y el golpe pasó desapercibido, centrándome únicamente en la torpeza del movimiento que llevó al suelo a mi prójimo, probablemente surja una carcajada. Por el contrario, si me preocupo por el golpe del otro, no me reiré, sino que me preocuparé y correré en su auxilio. Y es que «no hay mayor enemigo de la risa que la emoción» (13). Por eso, inevitablemente, para reír o hacer reír debemos ser indiferentes con la víctima de la broma.

Con esto «no quiero decir que no podamos reírnos de una persona [...] que nos inspire piedad y hasta afecto» (13), sino que en el instante que hacemos la broma, o en el momento de la risa, es imprescindible que acallemos esa simpatía por el prójimo para tener acceso al goce. Arthur, por ejemplo, genera ese alejamiento emocional con sus víctimas al percatarse de la poca importancia que tiene su vida para las personas adineradas de su ciudad. De tal forma que, cuando mata a los sujetos ricos, no siente empatía por ellos y, por lo tanto, puede reír de su muerte:

**Arthur:** Maté a esos tres porque eran una basura, todo el mundo es horrible estos días, suficiente para volver loco a cualquiera.

**Murray:** Ok, estás loco. ¿Esa es tu defensa por matar a tres jóvenes?

**Arthur:** No. Eran unos buenos para nada que no pudieron salvarse (?) (el público abuchea). ¡Ay! ¿Por qué está todo el mundo obsesionado con esos tres? Si yo fuera el que cayera muerto en la acera, pasarían por encima de mí. Paso a su lado todos los días y nadie me nota. Pero esos tres... ¿Por qué? ¿Por qué Thomas Wayne lloró por ellos en televisión? (Phillips 2019, min 102:55)

La lógica de Arthur es: «Si esos tres sujetos no sentían empatía por mí y empezaron a agredirme sin ningún motivo, ¿por qué debería yo sentir empatía por ellos? ¿Por qué me debería importar Murray Franklin si solo me invitó a su programa para humillarme?».

El protagonista está convencido de que, si esos millonarios lo hubieran matado a él, seguramente no hubiera ocurrido nada, la gente solo saltaría sobre su cadáver. Arthur ríe porque asesinando a esos jóvenes se burla de la muerte, colocándola en cuerpos más importantes que el de él, cuerpos que a diferencia del suyo no eran desechables. Joker se

carcajea porque es insensible a la muerte de ese prójimo y porque quiebra el sentido de lo que tenía que haber pasado, que era que su cuerpo muera y el de los tres jóvenes viva.

#### JOKER Y LA RITUALIDAD DEL CHISTE

Como vimos, la comicidad tendenciosa es un golpe simbólico (que Joker lo vuelve literal) que se propina al prójimo o a uno mismo para conseguir risas de un tercero. Pero, además, es una herramienta que permite administrar la violencia desfogando los impulsos hostiles de las personas. Dos características que vinculan a la comicidad tendenciosa con los rituales sacrificiales. Ya que en dichos rituales se escenifica y simboliza un suceso eminentemente violento para conseguir la gracia de alguna deidad (un tercero). Pero, además, porque son actos que según Girard (1998) desvían de la sociedad una violencia que amenaza con herir a sus propios miembros, los que ella pretende proteger a cualquier precio y los pone en cuerpos relativamente indiferentes, cuerpos que no son del todo parte de la sociedad (ovejas, esclavos, vírgenes, etc.) (12).

En este sentido, lo cómico tendencioso es una forma de ritualizar la violencia porque aleja la violencia real de los cuerpos y la desfoga de manera relativamente inofensiva en forma de bromas para agradar a terceros. Se opta por dejar en evidencia el fracaso del otro en lugar de golpearlos o matarlos y, con ello, tener la aceptación de la sociedad. Por ello, parafraseando a Bolívar Echeverría (2010), el comportamiento «en ruptura» de la comicidad resulta indispensable para la vida cotidiana, tanto es así que se genera constantemente por todas las personas de manera espontánea (181). A tal grado es importante lo cómico que a lo largo de la historia han existido tiempos y espacios específicos para su ejecución y disfrute. Por ejemplo, la fiesta, que es la segunda vida del pueblo y se basa en el principio de la risa y la comicidad (Bajtín 2003, 14).

Contar un chiste, o hacer una broma, «es una práctica específica y significativa que el público y el humorista reconocen como tal. Hay un contrato social tácito [...], es decir, un acuerdo sobre el mundo social en que nos encontramos como trasfondo implícito del chiste» (Critchley 2010, 18). Se sabe que nada de lo que ocurra en ese tiempo liminar entre la realidad y la no realidad de la broma debe tomarse

como importante. Es el momento de ser insensibles a lo que venga porque, de no hacerlo, si nos dejamos afectar por la broma, estaríamos perdiendo el juego de la comicidad porque esta pasa a afectar la realidad, volviéndose importante.

A diferencia de la mayoría de ritos religiosos, el ritual secular de la comicidad puede ser presidido por cualquiera en cualquier circunstancia. La comicidad no necesita (necesariamente) de sacerdotes, artistas, sabios, etc. Ni de espacios de interpretación específicos. Para empezar su pequeño ritual secular, a la comicidad tendenciosa le basta un: «Tengo un chiste inmejorable para contar» (Vegh 2001, 63) o «¿Qué tal si le hacemos una broma a fulano?». Con estas frases, inmediatamente, la persona que se autoproclama cómico invoca la escucha y la mirada del otro (63), se sitúa como mediador entre el prójimo y su risa (como un sacerdote que media entre dios y su rebaño). Y, además, crea dentro de la cotidianidad un espacio tiempo paralelo, en donde se sabe que lo que está a punto de suceder no puede ser tomado «en serio».

Solo en ese marco, finalmente, llegará el sacrificio. El cómico escogerá su víctima y le asestará un golpe de gracia, denigrándolo, poniéndolo en ridículo o mostrándole su imagen de ser caído frente a un grupo, esperando que los otros, es decir, el público, se rían. «Se sabe que el ridículo mata, por lo que desatar el poder de la risa pública sobre alguien constituye un asesinato simbólico» (Acha 2004, 202).

El sacrificio para Girard (1998) tiene la función de engañar a la violencia, ofreciéndole algo que llevarse a la boca (12). Y ese algo son vidas que entran en la categoría de sacrificables, frente a la categoría de humanos no sacrificables (19). En este sentido, lo que se reemplaza en el sacrificio ritual es una posible víctima relevante para la sociedad por una víctima de menos importancia. En el chiste tendencioso, por su parte, hay un desplazamiento del arma sacrificial. La víctima puede (o no) ser parte importante de la colectividad. Pero sobre ella ya no se utilizan cuchillos para degollarla, sino palabras o acciones simbólicas que la denigran, la dejan en evidencia y la hacen verse como caída frente al resto.

En este sentido, se puede decir que la tarea del comediante consiste en adormecer las sensibilidades y debilitar la simpatía del público, a través de la técnica humorística, con la persona que resulta agredida. El humorista tiene que convertir al otro —o a él mismo—, al agredido,

al sujeto de burla, en un ser que por un momento no inspire simpatía para que sea un sujeto risible, de tal «modo que, aunque sea seria, una situación no sea tomada en serio» (Bergson 1991, 108). Consiguiendo con esto que las otras personas que perciben desde afuera la agresión cómica no se cohíban al demostrar su disfrute por un acontecimiento que, visto de otra forma, podría ser muy trágico.

¿Todo puede ser objeto de burla? El lingüista ruso Mijaíl Bajtín (2003) diría que sí. «Para los parodistas, todo, sin excepción, es cómico; la risa es tan universal como la seriedad, y abarca la totalidad del universo, la historia, la sociedad y la concepción del mundo» (80). Bergson (1991) opina de igual modo, escojan cualquier situación, «si lográis con artificios que deje insensible [al público], acabaréis por hacerlo cómico» (108).

Ahora, evidentemente no todos se van a reír de todas las bromas. Puesto que la configuración de imaginarios, y sentidos del humor, es tan diversa como los seres humanos en la Tierra, habrá mucha gente que, por sus vivencias personales y su vinculación con determinados temas, simplemente no pueda reírse de ciertas bromas y que, por el contrario, se sienta ofendida porque los otros no la toman «en serio». Todo depende de la configuración cultural, experiencias personales y de los sentidos preexistentes en nosotros para determinar si podemos reírnos (o no) de una broma. Arthur, por ejemplo, debido a la construcción de sentidos que le precede, es capaz de reírse por haber dado muerte a tres sujetos con su pistola. Murray Franklin, por su parte, no entiende cómo un hecho tan brutal puede ser gracioso para Arthur.

Como apunta el teórico literario Jesús G. Maestro (2016), la risa solo puede ser tolerada por quien está por encima de sus consecuencias (min 20:05). Cuando la herida cómica hiere «de verdad» significa que la broma está afectando la realidad real de la persona que se siente ofendida; que el juego dejó de ser tal para convertirse en algo real (min 21:55); que no ha habido el distanciamiento necesario para que se produzca la risa y que, por lo tanto, lo dicho o hecho «en broma» se ha convertido «en serio» para la persona afectada.

Si alguien se siente ofendido por una broma, no significa que lo cómico dejó de ser tal para todos. No, la broma solo termina para quien se siente afectado. Si las risas continúan en otras personas, lo cómico sigue vigente. A este respecto hay que decir que, en ocasiones, los reclamos

de alguien afectan el placer cómico del otro hasta apagarlo. Pero, a veces, los reclamos tienen el efecto contrario y aumentan el placer cómico, volviendo lo risible en hilarante. En ocasiones nos da más risa una broma cuando hay quejas que cuando no las hay, porque muchas bromas están diseñadas precisamente para alterar la susceptibilidad del otro y reírnos de su reacción ante la ofensa. Y es que «el perverso placer de reírse [...] de alguien pasa, también como espectador, por una experiencia mediada del necesario sufrimiento [...] [y] la humillación moral» (Barba 2016, 23) de la persona de la que nos estamos riendo.

Mucho del disfrute de las bromas se encuentra en la percepción que tenemos del sufrimiento del sujeto agredido en una representación de comicidad. Hay que tener mucho cuidado porque, como dice Erich Fromm (2017, 247) en su libro *La anatomía de la destructividad humana*, «solo hay un breve paso del disfrute pasivo de la violencia y la crueldad a los muchos modos de producir activamente la excitación mediante el comportamiento sádico o destructor; la diferencia entre el placer “inocente” de poner en un aprieto o “tomar el pelo” a alguien y la participación en un linchamiento es solo cuantitativa».

En este sentido, y puesto que no podemos decir que un acto dejó de ser cómico para todos únicamente porque a varias personas les pareció brutal, veo necesaria la invención de un término que conceptualice un género de comedia que centra su comicidad en la agresión al cuerpo (propio o ajeno) de manera brutal para conseguir risas.

La necrocomicidad sería un tipo de comedia que ataca directamente la corporalidad de la víctima de la «broma», llevándola incluso hasta la muerte. Son actos que con la intención de reír y hacer reír a otros generan violencia sobre la propia carne o la carne de otros. Es una forma cómica que, lejos de administrar la violencia para tenerla alejada de la sociedad, se vuelve fundadora de la violencia y la reproduce de manera literal, evidenciando con ello la ruina del sistema social donde se la genera; y es que «la fiesta que acaba mal no es únicamente un tema estético decadente, rico en seductoras paradojas, sino que está en el horizonte real de cualquier decadencia» (Girard 1998, 133). En este sentido, la necrocomicidad es la forma cómica de Joker, quien prepara un acto risible que involucra la muerte de un tercero, alimentando con ello el lado más oscuro de la sociedad, la fiesta en la que se produce muerte.





## CAPÍTULO SEGUNDO:

# POSHUMOR Y NECROCOMICIDAD

---

Lo cómico se ha definido como «el resultado de una dialéctica entre el ser y el deber ser [...], una dialéctica entre los hechos tal como se han producido, tal como se han consumado [...] y los hechos tal y como debían haberse producido» (Maestro 2016, min 26:24). Por lo que la comicidad tiene que ver con el fracaso de unos sentidos sociales y culturales asimilados. «La comicidad resulta de la solución del desconcierto» (Freud 1991, 15). Podríamos decir que se genera a partir de la «disyunción entre el modo de ser de las cosas y el modo en que el chiste las representa» (Critchley 2010, 15), que «entre la expectación y la realidad, [se] suscita el humor» (15).

Por ello, la estructura cómica a lo largo de la historia se ha caracterizado por estar compuesta de dos momentos: una introducción y un remate o *punch*. Sin embargo, aproximadamente a partir de los años 70 se empieza a desarrollar otra estructura de lo cómico con tres momentos: una introducción, un remate o *punch* que fracasa y un momento después de la broma fallida en el que el comediante evidencia su fracaso para incomodar a su audiencia. En el presente acápite, a partir de un capítulo de *South Park*, explicaré el paso de la comicidad con estructura clásica (introducción y remate) al poshumor<sup>11</sup> (la estructura con tres

---

11 Un concepto acuñado recientemente que aún se encuentra en construcción y que surge en esta última etapa de la modernidad a la que algunos autores llaman *posmodernidad* o *modernidad líquida*.

pasos). Con la ayuda de la película *Borat* mostraré cómo funciona esa nueva estructura humorística que, a mi modo de ver, sienta las bases de la necrocomicidad.

## CHISTOBOT I:<sup>12</sup> DE LA COMICIDAD CLÁSICA AL POSHUMOR

*South Park* un programa de televisión norteamericano de animación, creado por Trey Parker y Matt Stone en 1997, con veinticuatro temporadas a cuestas y caracterizado por satirizar, a través de un humor muy oscuro, la cultura estadounidense. Uno de sus capítulos se titula *Chistobot* (episodio 2, temporada 15). En ese capítulo *South Park*, con su característico humor negro, cuestiona las nuevas formas de comicidad que se han producido en la contemporaneidad y visibiliza de manera graciosa la necrocomicidad (sin adjudicarle un nombre).

El capítulo empieza en la escuela primaria de *South Park*, el área de educación especial está organizando una premiación de comedia a la que ningún estudiante ni persona nominada quiere asistir. En dicho evento una categoría, de entre las muchas a premiar, es las personas menos graciosas de todo el mundo. Peleando por la distinción se encuentran Alemania, Japón y los esquimales yupik de la península Chukchi, quedando como indiscutibles ganadores los alemanes. Este hecho, carente de importancia en la escuela donde se realizó la premiación y en todo el mundo, es tomado muy en serio y de muy mala manera por los germanos (Stone y Parker 2011, min 03:40). Tanto es así que el presidente alemán decide hacer una conferencia de prensa:

**Presidente alemán:** (Enfurecido y con un acento marcadamente alemán) ¡Ya! ¡Ya! ¡Ya! Alemania es un país de gente orgullosa. No tomaremos este insulto con los brazos cruzados. Los que votaron por los premios de comedia deberían avergonzarse. Los que votaron por esos premios se equivocaron. Quiero asegurarle al mundo que nosotros somos muy, muy, muy (golpea la mesa, rabioso), muy, pero muy graciosos. Hacemos chistes en nuestros trabajos y nuestros hogares. Ahora voy a decirles un chiste alemán. Un fabricante de chorizos compra una caja de cereal [silencio incómodo]. Ahora haré otro chiste aún mejor. *Knock, knock*. ¿Quién es? Un

12 Recomiendo mucho la visualización de *Chistobot* para entender al poshumor y la necrocomicidad.

caníbal. ¿Qué? Prepárense a morir y ser comidos. Cretino, yo te mataré primero [silencio aún más incómodo].

**Periodista:** El presidente alemán le aseguró al mundo que los alemanes tienen un gran sentido del humor y que las represalias contra los estudiantes que dijeron que no es así será rápida y brutal. (Stone y Parker 2011, min 05:25)

En este primer apartado resaltan dos cosas, la primera, la incomodidad que uno siente como espectador al ver que alguien pretende ser gracioso y no lo es. El presidente alemán cree contar dos buenos chistes, que no lo son. La segunda, el hecho de que precisamente por el fracaso de los chistes el personaje alemán reafirma el postulado que quiere contrarrestar, logrando, paradójicamente, que toda la situación sea graciosa. Esta es la estructura cómica del poshumor. Chiste, fracaso del chiste, incomodidad y risa.

En este capítulo de *South Park*, los alemanes (representados de forma muy estereotipada) son el símbolo de la razón y del poder occidental herido en el orgullo. No pueden permitirse ser considerados los menos graciosos del planeta. En consecuencia, deciden hacer uso de la fuerza y de la técnica para ganarse un sitio entre los países con mejor comedia. En la escena siguiente se observa a los alemanes (el presidente y su séquito) entrar violentamente en la escuela de South Park y presentan su última invención: un robot que hace chistes. El presidente alemán dice: «La más grande hazaña de la ingeniería alemana, el XJ- 212 de Vootzenklein Chistobot» (min 09:20). Un aparato producto de la razón y la modernidad, capaz de identificar el contexto social, cultural e histórico en el que se encuentra y hacer las mejores bromas para el público que lo observa. El primer chiste que realiza este aparato-comediante para evaluar a su audiencia es uno con estructura clásica (introducción y remate), la forma cómica más utilizada en la historia de la comedia. Chistobot: «¿Por qué el pollo no usa pantalón?» (min 09:30) (introducción del chiste). Chistobot: «Para que la polla le caliente los huevos...» (min 09:33) (remate del chiste y risas). En la introducción, Chistobot plantea unos sentidos sociales y culturales comunes, y con ello establece una línea de reflexión compartida con su audiencia. Chistobot pregunta: «¿Por qué el pollo no utiliza pantalones?» (min 09:30). A esta pregunta la respuesta lógica sería porque los animales no utilizan ropa. Sin embargo, él toma otro camino y, quebrando la línea de reflexión

planteada por él mismo, remata diciendo: «Para que la polla le caliente los huevos...»(min 09:33). Una frase inesperada que, además, tiene una carga sexual (chiste tendencioso) y esto provoca algunas risas en su público. En este sentido, un chiste con estructura clásica en que el comediante procura «el desvío de la ilación de pensamiento, el desplazamiento del acento psíquico a un tema diverso del comenzado» (Freud 1991, 50) para producir el efecto orgánico del placer cómico, la risa.

Para exponer otro ejemplo con estructura clásica, ahora alejado de las palabras, analicemos la risa que nos provoca la caída de una persona. En nuestro imaginario, si alguien va caminando (introducción), lo lógico es que siga caminando sin ninguna alteración. Una caída (remate) evidencia el fracaso de la realidad como la concebimos y eso es lo que nos provoca risa.

Un hombre que va corriendo por la calle tropieza y cae, los transeúntes ríen. No se reirían de él, a mi juicio, si pudiesen suponer que le había dado la humorada de sentarse en el suelo. Se ríen porque se ha sentado contra su voluntad. No es, pues, su brusco cambio de actitud lo que hace reír, sino lo que hay de involuntario en ese cambio, su torpeza. Acaso había una piedra en su camino. Hubiera sido preciso cambiar el paso o esquivar el tropiezo. Pero por falta de agilidad, por distracción o por obstinación del cuerpo, por un efecto de rigidez o de velocidad adquirida, han seguido los músculos ejecutando el mismo movimiento cuando las circunstancias exigían otro distinto. (Bergson 16)

La risa en este caso se produce por la incapacidad del hombre para adaptarse a las necesidades que le exigía su caminata y, por ende, por su fracaso en su intento de mantenerse en pie.

Esta forma clásica de lo cómico, compuesta por introducción y remate, es la más utilizada entre los comediantes porque, al ser de estructura sólida, uno sabe dónde empieza y dónde termina una broma, lo que permite controlar los tiempos de la risa del público y replicar el chiste en otras audiencias con un alto grado de efectividad. Facilita el dominio de lo cómico a tal punto que, por ejemplo, en las *sitcom* humorísticas de televisión se utilizan risas enlatadas<sup>13</sup> porque permiten generar una suerte de ejercicio gimnástico-mecánico de la risa

13 Es decir, puestas en posproducción para que la audiencia sepa en qué momento reírse.

(introducción, remate, risas, introducción, remate, risas, etc.) (Perceval 2015, 203). Por último, y aunque parezca una obviedad, la estructura clásica de lo cómico es la forma más utilizada dentro de la comedia porque tiene como fin último hacer reír. Sin risas no hay comedia para esta estructura. El silencio después de un chiste solo evidencia lo malo de la broma y el fracaso del comediante. Por ello se entiende que el primer chiste de Chistobot utilice estructura clásica.

Con todo lo dicho podemos concluir que la estructura clásica de lo cómico es sólida, tiene introducción y remate, y su fin último es generar el efecto orgánico del placer cómico, la risa. Elementos clave que la diferencian del poshumor o nueva comedia, que es una forma cómica líquida, de tres momentos (el último sin una estructura clara) y cuyo fin último es generar incomodidad, y eventualmente risas.<sup>14</sup> En palabras de Jordi Costa, comediante español que trata el tema, el concepto de «poshumor» o «nueva comicidad» es «amplio y problemático, porque, entre otras cosas, no parece admitir una definición unitaria» (Costa 2018, 14). En el poshumor ni espectador ni comediante saben exactamente dónde empieza o termina el chiste, o si realmente lo que están percibiendo o haciendo es gracioso. Miremos el segundo chiste de Chistobot que tiene como estructura esta nueva forma de comedia:

**Chistobot:** ¿No odian hacer la tarea?

**Estudiantes de South Park:** Síííí.

**Chistobot:** También yo, odio hacer la tarea. De veras odio hacer la tarea, más de lo que odio hacérselo a Bryan Gamble por el culo [silencio]. Incómodo. Incómodo. Incómodo...

**Estudiantes de South Park:** [Risas]. (Stone y Parker 2011, min 09:47)

Es importante observar cómo Chistobot después de hacer una broma poshumorística dice «incómodo», evidenciando que su objetivo no es generar risas entre su audiencia sino, como él lo dice, *incomodar*.

Para el sociólogo norteamericano Zygmunt Bauman (2010), después de «las tres gloriosas décadas que siguieron al final de la Segunda Guerra Mundial —tres décadas de crecimiento sin precedentes y de

---

14 A este respecto hay que decir que el poshumor o nueva comedia es una forma cómica muy reciente al igual que su concepto, por lo que no existe mucha bibliografía sobre ella; y la poca que encontré está escrita para comediantes más que para académicos, por lo tanto, continúa en construcción.

afianzamiento de la riqueza y de la seguridad del próspero Occidente—» (21), se empieza a consolidar, en todo el mundo, una nueva etapa moderna, que tendrá a la fluidez como metáfora regente (8). Por ello será denominada *posmodernidad* o *modernidad líquida* (para diferenciarse de la modernidad sólida). A este respecto, «los líquidos, a diferencia de los sólidos, no conservan sus formas» (8). Los sólidos se mantienen, no se mezclan, ni juntan, ni cambian sus formas. «Los fluidos se desplazan con facilidad. Fluyen, se derraman, se desbordan, salpican, se vierten, se filtran, gotean» (8), etc. En este sentido, la modernidad líquida se caracteriza por tener formas culturales que no son estables; y la comicidad no escapará de esta lógica, así que comienza a salpicar, chorrear, gotear o evaporarse.

Si, como dijimos, el humor es el fracaso del sentido, el poshumor es el fracaso del sentido de lo cómico, es una comedia que ya no parece tener en la risa su destino, ni su meta (Costa 2018, 7). De tal forma que, lejos de utilizar los recursos tradicionales de la comedia clásica para la catarsis hilarante, prefiere reciclarlos para la incomodidad y el desconcierto (7). Ahora, hay que ser claros con algo, el poshumor no es tanto una ruptura con el esquema clásico de la comicidad, «sino el desarrollo de una lógica interna hasta sus últimas conclusiones, hasta su colapso» (Costa 2018, 15). Es el fracaso del fracaso. El poshumor se produce cuando una broma falla, cuando algo que pretendía ser gracioso no produce risa, pero se insiste sobre ello. Es rumiar un chiste que no fue, pero pudo ser. En este sentido, «la nueva comedia es una realidad integrada por una sucesión de pruebas, errores y circunstanciales triunfos [...], no es un intento de liberarse de (o superar) la tradición, sino un pulso librado con todo lo recorrido por el género hasta llegar a este punto» (16). Es la insistencia de un comediante sobre una broma o sobre temas que no causan risa. Es la generación de incomodidad en el otro hasta llegar a un punto de tensión con el público que en ocasiones (no siempre) resulta hilarante. Con el poshumor, las personas —si se ríen— se ríen por nerviosismo y no necesariamente porque algo les haya parecido gracioso.<sup>15</sup>

15 Si nos remitimos al trastorno de risa que tiene Arthur, en la película *Joker* (explicado en el primer capítulo), podremos encontrar metafóricamente a la risa del poshumor encarnada en el personaje. La risa del poshumor es la risa del nerviosismo.

De acuerdo con el tiempo histórico en que surgió (la denominada *modernidad líquida*), el poshumor tiene una estructura fluida en la que «el espectador no solo no sabe cuándo reírse, sino que no sabe si realmente debería reírse» (Costa 2018, 22). Los límites de lo cómico y no cómico son muy difusos. Por ello se puede hablar de bromas licuefaccionadas, es decir, disueltas, que no se comprometen con la risa. En consecuencia, el poshumor produce bochorno, vergüenza ajena, incomodidad, silencios tensos, sudor frío (24) y eventualmente risas. Una broma compuesta con estructura poshumorística contendrá una introducción, un remate que fracasa, incomodidad y, posiblemente, risas. Por ello, se puede definir al poshumor como una comedia anticlimática, fragmentaria y descentralizada del *gag* (17), que «surge en suelo inestable» (26). Es el humor después del humor, de lo que pudo ser humor, es insistir en una broma que no produjo gracia, incomodando al espectador con la esperanza de que en algún momento este ría o que su incomodidad produzca risa en otros, aunque no siempre ocurra.

Miremos a Borat, por ejemplo, un personaje poshumorístico relevante, interpretado por el galardonado inglés Sacha Baron Cohen. Este personaje surgió en el año 2006 con la película *Borat: Lecciones culturales de Estados Unidos para beneficio de la gloriosa nación de Kazajistán*, un falso documental —plagado de incorrecciones políticas y momentos incómodos— que narra la historia de un periodista proveniente de Kazajistán, que viaja a Estados Unidos con la intención de aprender todo lo que pueda en términos culturales, políticos, económicos, etc., para, posteriormente, retornar a su país con el fin de replicar lo aprendido y sacar del «tercer mundo» a su nación. El inicio del largometraje es avasallador. Tan solo en dos minutos hace mofa de muchos temas tabú en Occidente.

El film comienza con imágenes de un pueblo pobre, con poco acceso a recursos y claramente atrasado en términos de infraestructura y educación. Luego, Borat, dirigiéndose directamente a la cámara y hablando un incorrecto inglés, dice:

Me llamo Borat. Usted gustarme. Gustarme el sexo. Es bueno. Este es mi país Kazajistán. Encontrarse entre Tayikistán, Kirguizistán y los pendejos de Uzbekistán. Este es mi pueblo de Kuzcek. Él es Urkin, el violador del pueblo. ¡Travieso, travieso! Aquí jardín de infancia del pueblo (se miran niños con metralletas). Y aquí Livamuka, Sakanov, mecánico y abortista

del pueblo. Esta es mi casa. Entrar por favor. [...] Ella es Natalia (la besa apasionadamente en la boca) ella es mi hermana. Ella es la cuarta mejor prostituta de Kazajistán. ¡Bueno! [...] Aquí vivo yo. Esta es mi cama. Esto es una videgrabadora. Y esto toca casetes. Ahora voy a mostrarles el exterior de mi casa (se panea la imagen y se observa que al interior de su casa vive una vaca). Mis pasatiempos. *Ping-pong*. Tomar el sol (se mira a Borat con un terno de baño de hilo dental). Bailar disco. Y en fines de semana viajar a la capital y mirar a las señoritas que entran al baño público (se observa un álbum de fotos de Borat con imágenes de mujeres en el baño). Mi trabajo, soy reportero de televisión de Kazajistán. (Charles 2006, min 01:20)

En estos dos primeros minutos de película se puede observar cómo Borat hace burla de muchísimos temas tabú. Su comicidad no tiene miedo de pisar contenidos escabrosos, dolorosos y violentos. Entre ellos, la violación, el incesto, el aborto, la prostitución, el antisemitismo, etc. Esta elección de temas es lo que torna incómoda a la película y, dependiendo de quien la vea, puede resultar una película insultante y nada chistosa. Para Costa (2018) esto se debe a que con el poshumor «lo cómico pierde su tradicional objetivo, espolear la risa, para colocar en primer término [...] su potencial para el discurso reflexivo, la indagación incómoda y el desciframiento de lo humano» (16). Algo que, a mi modo de ver, debe ser puesto entre paréntesis, porque si bien este tipo de humor puede inducir a la reflexión en determinados contextos y en determinadas personas, también puede convertirse en un instrumento que naturaliza y aúpa creencias culturales denigrantes sobre el Otro. Borat, por ejemplo, es un personaje que se ríe de la visión estereotipada que Estados Unidos tiene sobre las personas que habitan el subdesarrollo, paradójicamente, burlándose de las personas que habitan Kazajistán, lo que produce una lectura ambigua de su posición política.<sup>16</sup>

16 Cuando cursaba la maestría de Estudios Culturales, en la clase de Cine y Literatura surgió a propósito de *Borat* un debate interesante. En dicho debate se mencionó cómo *Borat* evidencia sin censura el racismo latente de la sociedad norteamericana, una sociedad supuestamente democrática. Ahora, claro, analizar *Borat* dentro de las clases de una maestría que tiene como uno de sus principales ejes las problemáticas sobre el Otro es un contexto ideal para el análisis de ese tipo de comedia. Por otro lado, si pensamos en un contexto diferente, en el que las personas tienen menos herramientas para analizar la comicidad de Borat o



Continuando con el poshumor, otra característica importante a destacar es que, a diferencia de la comicidad tradicional, en la que sabemos que todo lo que ocurre es ficción, la nueva comedia juega con la sensación de falsa realidad y falsa ficción. En otras palabras, el poshumor se desarrolla en un limbo entre lo que «verdaderamente» ocurre y lo que ocurre como forma cómica. En palabras de Costa (2018), plantea una confusión entre la realidad y la virtualidad (16). Descolocando de esta manera la lectura que pueden hacer los espectadores y especta-actores (personas que forman parte de una broma sin que lo sepan) sobre un acto poshumorístico.

Consideremos que la comicidad es un dispositivo que predispone las actitudes y los cuerpos de las personas. En este sentido, hay una inclinación de ánimo diferente de los espectadores cuando van a ver comedia que cuando van a ver drama, acción o terror. Las personas que van a ver un espectáculo cómico van dispuestas a reírse, pasarla bien, divertirse. Crean en su imaginario ese ideal y, por lo tanto, están abiertas psicológicamente para que ocurra. Y es esta predisposición de ánimo la que facilita que la risa aparezca, incluso si percibimos un tipo humor que va en contra de nuestras creencias.<sup>17</sup>

Freud (1991) llama *talante alegre* a esa predisposición a reírse:

Quien emprende una lectura cómica o va al teatro a ver una farsa, debe a ese propósito el reír luego sobre cosas que en su vida ordinaria difícilmente habrían constituido para él un caso de lo cómico. En definitiva, apenas ve sobre el escenario al actor cómico, y antes que este pueda intentar moverlo a risa, ríe por el recuerdo de haber reído, por la expectativa de reír. Por ese motivo uno confiesa que con posterioridad se avergonzó de haber podido llegar a reírse de tales cosas en el teatro. (207)

Este pacto humorístico con la audiencia que plantea Freud es llevado al extremo por el poshumor, que abusa de topar temas políticamente incorrectos de manera incómoda. Por ejemplo, en *Borat* el protagonista habla con un grupo de feministas, quienes desconocen estar siendo filmadas para una película cómica, y les pregunta qué opinan sobre la

---

simplemente organizaciones racistas o fascistas, lo más probable es que naturalicen la visión estereotipada que *Borat* les proporciona sobre los Otros.

17 Asimismo, si percibimos un acto cómico psicológicamente a la defensiva, muy difícilmente nos reiremos.

inferioridad de la mujer con respecto al hombre (Charles 2006, min 15:55). Esta escena posee varios puntos de vista: el del actor, que interpela con su «humor» a las mujeres, el de las mujeres, que no saben que están siendo filmadas para una comedia, y el del espectador, que conoce esos dos puntos de vista: el del actor, que transcurre en la ficción, y el de las mujeres, que transcurre en la «realidad». Por lo que estas prácticas cómicas desconciertan, no sabemos si reír o indignarnos por lo que estamos viendo. Y es que, si siendo audiencia sabemos que estamos observando una ficción también nos damos cuenta de que para las personas que son víctimas de las bromas, en este caso las mujeres interpeladas por Borat, esta situación transcurre en la realidad y su enojo e indignación son reales, esto genera en el espectador dificultades para reír, ya que puede empatizar con las víctimas.

La comicidad tradicionalmente está entendida como una convención social, una forma de ritual secularizado, diferente de la de la realidad real que, por lo tanto, genera licencias sociales. Para Critchley (2010), cuando nos enfrentamos a una forma cómica, en primer lugar, la reconocemos como tal (20). Nos predisponemos a escuchar algo que sabemos que no es «verdad». Tenemos asimilado, pensamos, que el humor, al ser «una forma de antropología social crítica, que desfamiliariza lo familiar, desmitologiza lo exótico e invierte el mundo del sentido común» (89), no opera directamente en la «realidad». Afirmación que precisamente el poshumor viene a cuestionar, con su ambigüedad estética que incide en la «realidad».

En *Borat* lo difuso entre la realidad y la ficción es muy notorio. De hecho, está catalogado como falso documental. Y es que, en la mayor parte del film, el personaje ficticio Borat sale a las calles a provocar a las personas sin que estas sepan que están siendo partícipes de un espectáculo de comedia. Borat se junta con feministas, norteamericanos conservadores, judíos, etc., para incomodarlos y llevarlos al límite. O simplemente realiza acciones inverosímiles en el espacio público: como defecar en un parque, lavar sus calzoncillos en una laguna de Central Park, abrir por accidente su maleta —que contiene una gallina— dentro del metro de Nueva York, etc. Todo esto para observar y filmar la reacción «real» de las personas comunes frente a acontecimientos sui géneris.

El poshumor intenta salir de la «farsa» de lo cómico para adentrarse en lo «verdadero». En consecuencia, es complicado entender si el contenido

que realizan las personas que se dedican al poshumor son en realidad una «broma» o si lo dicho entra en el campo de la «realidad». Los límites entre estas dos instancias son muy difusos, ya que estéticamente esta forma de humor circula entre el documental y la ficción. Por ello, la audiencia no suele saber si reírse, preocuparse, indignarse o con qué tipo de emoción reaccionar ante esa comicidad. En este sentido, el poshumor, sobre todo, incomoda. Su risa (si se produce) surge de la incomodidad.

### CHISTOBOT II: DEL POSHUMOR A LA NECROCOMICIDAD

Un periodista le hace una entrevista a Chistobot y le pregunta sobre los límites de su humor: «Chistobot, ¿hay alguna raya que tú no pases?». A lo que Chistobot responde: «La raya es una incongruencia. Es un evento imaginario de los seres biológicamente imperfectos. Yo soy Chistobot» (Stone y Parker 2011, min 12:15). Esta declaración que hace el comediante alemán (que dentro de la parodia representa el ideal racional, moderno y capitalista de la comedia, y desde mi punto de vista es un reflejo de lo que piensan los comediantes en la vida real) evidencia que, para muchas personas, no existen límites en lo cómico, ni siquiera la muerte.

Entre las formas más comunes de provocar risa se encuentra el tropezar de una persona, el observar caer un objeto sobre la cabeza de alguien o el mirar cómo se llena de crema pastelera la cara de un desprevenido. Es decir, cuando vemos que otro se ha hecho daño de forma involuntaria o ha sido víctima de una pequeña agresión física. Ahora, para que ese daño produzca placer y no preocupación, el riente debe estar, al menos en el momento de la risa, alejado emocionalmente del caído. «No quiero decir que no podamos reírnos de una persona que, por ejemplo, nos inspire piedad y hasta afecto; pero en este caso será preciso que por unos instantes olvidemos ese afecto y acallemos esa piedad» (Bergson 13). Para esto es importante imaginar, durante el momento de la risa, un futuro sin consecuencias graves para el golpeado. Caso contrario la risa se torna preocupación.

Con esta premisa llama mucho la atención que programas como *Jackass* o *The Dudesons*<sup>18</sup> puedan ser clasificados como cómicos. La risa

---

18 En el siguiente capítulo se describe de manera detallada sobre qué trata *Jackass* y *The Dudesons*.

debería apagarse de inmediato en el espectador (y a muchas personas así les ocurre) cuando se mira a unos sujetos agredirse intencionalmente el cuerpo de forma muy violenta y luego observar las consecuencias de esas agresiones (sangrado, moretones, roturas de hueso, etc.). Si bien para muchos esta forma cómica puede parecer ofensiva, aberrante (probablemente lo sea), recordemos que lo cómico es subjetivo, está en función de un grupo social que ríe y un contexto histórico que lo sustenta, y que la mayoría de las veces el placer de la risa no está del lado de quien recibe la «broma», sino únicamente de quien la produce y observa.

Hagamos memoria sobre lo que dice Freud (1991) acerca del chiste tendencioso, una de las formas cómicas más utilizadas por el elevado nivel de placer que produce, pero, además, una forma cómica que genera violencia, «el chiste tendencioso necesita en general de tres personas; además de la que hace el chiste, una segunda que es tomada como objeto de la agresión hostil o sexual y una tercera en la que se cumple el propósito del chiste, que es el de producir placer» (94). En este sentido, no se necesita que todos disfruten de un hecho cómico (aunque esto sería lo ideal y lo moralmente correcto), sino que basta con la risa de un tercero para que una broma sea genuinamente graciosa.

Como lo expresa Mijaíl Bajtín (2003) en su *libro La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*:

Para los parodistas, todo, sin excepción, es cómico; la risa es tan universal como la seriedad, y abarca la totalidad del universo, la historia, la sociedad y la concepción del mundo. Es una concepción totalizadora del mundo. Es el aspecto festivo del mundo en todos sus niveles, una especie de revelación a través del juego y de la risa. Convierte en un juego alegre y desenfrenado los acontecimientos que la ideología oficial considera como más importantes. (80-1)

En este sentido, tras la comprensión de la dimensión totalizadora del mundo cómico que expresa Bajtín y el carácter subjetivo pero, al mismo tiempo, social que tienen las comicidades, es posible pensar a la muerte, a la latencia de muerte y a la producción de muerte como formas risibles. No hay límites en la comedia, ¿por qué la muerte debería parar las risas?

A lo largo de la historia los comediantes han tenido licencias sociales y privilegios sobre las cosas que pueden hacer y decir. En el Medioevo,

por ejemplo, «se conoce la predilección de los reyes y señores feudales por los bufones, a quienes relevaban de las funciones del respeto jerárquico» (Acha 2004, 202) y se les permitía decir y representar lo que querían. Así, «como teóricamente no hablaban en serio podían decir la verdad. La verdad del poder» (202), por lo tanto, podían decir lo que querían. Bajtín explica que en la época medieval el comediante «de feria nunca era acusado de herejía por sus afirmaciones, a condición de que se expresara en forma bufonesca» (Bajtín 148). En el tiempo de la Inquisición:

toda concepción que no coincidía con la de tal o cual estado o profesión determinada o derecho establecido era eliminada sin consideraciones, se la despreciaba y se la enviaba a la hoguera a la menor sospecha; se la admitía solo cuando se presentaba con una forma anodina, cuando causaba risa sin pretender ningún derecho en el plano de la vida seria. De allí proviene la importancia social del bufón. (Bajtín 88)

Esta posibilidad de poder decir y representar lo que sea, que tenían los comediantes en el Medioevo, sigue vigente en gran parte de nuestra sociedad actual. Los cómicos tienen un aura que les concede el privilegio de decir cosas en cuanto sean chistosas y, por lo tanto, no entren en el ámbito de lo «cierto». Esto debido a que lo cómico «es una práctica específica y significativa que el público y el humorista reconocen como tal» (Critchley 2010, 18). El ejercicio cómico es un ritual secularizado. El comediante tiene el permiso de hablar o representar temas que normalmente permanecen en las sombras, siempre y cuando se lo haga «en broma». En este sentido, cuando hacemos o presenciamos comedia «hay un contrato social tácito en juego, es decir, un acuerdo sobre el mundo social en que nos encontramos como trasfondo implícito» (18), que suscribe que lo dicho en broma no debe tomarse en serio porque pasaría al mundo de la realidad.

Lo que ha ocurrido con el poshumor es que algunos comediantes que manejan este género han empezado a franquear estos delineamientos, que en la comicidad clásica son claros —entre realidad y ficción, entre «la broma» y «lo serio»—, rompiendo de esta manera las reglas del juego de lo cómico; haciendo que mucho de su comedia ya no sea graciosa, sino que se quede en lo incómodo. Pero esto se torna más complejo porque algunos comediantes no solo se han arrogado el permiso

de decir lo que quieran o de representar formas no convencionales en ese mundo confuso que está entre realidad y ficción, sino que también se han atribuido, en nombre de la comedia, el privilegio de incidir sobre su cuerpo y el de otros de forma violenta para generar incomodidad y, eventualmente, risas. Convirtiéndose así el poshumor en los cimientos de la necrocomicidad.

## EL SKATE, LA VANGUARDIA ARTÍSTICA NORTEAMERICANA Y LOS ORÍGENES DE JACKASS

En el año 2000 aparece en la pantalla chica de MTV *Jackass*, un programa cómico grabado de manera artesanal y protagonizado por un grupo de jóvenes vinculados con el *skateboarding* (todos hombres blancos norteamericanos, la mayoría de clase obrera), cuya premisa consistía en hacer reír a través de golpear, perforar, lacerar, malograr, disparar, electrocutar, entre otras cosas, su propio cuerpo. Fórmula cómica que se podría simplificar en la degradación corpórea como acto reidero. Un capítulo de *Jackass* se componía de escenas relativamente autónomas que se sucedían una a otra, en las que se mostraban trucos (Lindgren 2009, 8). Estos trucos (¿cómicos?) eran secuencias audiovisuales, usualmente violentas, en las que se podía ver a un grupo de jóvenes cortarse las comisuras de los labios con papel, defecar en hoyos de golf, lanzarse de altas rampas en patinetas con los ojos vendados, dispararse proyectiles no letales a poca distancia, electrocutarse, pelear contra profesionales de artes marciales, luchar contra animales salvajes, quemarse la piel, etc. Todo ambientado con música metal y punk.

*Jackass* encarna lo que Gerard Imbert (2008,) anota en *Conductas extremas, riesgo y tentación de muerte en la sociedad del espectáculo*. El programa tiene «una violencia salvaje, de signo más bien gratuito, de objetivos indefinidos, aparentemente sin sentido, transgresión más o menos controlada, que consagra una verdadera *cultura de la violencia* tanto en actuaciones como en representaciones» (116). Por ello, y debido al grado de violencia que exponían los integrantes de *Jackass*, fueron obligados por el Departamento de Comunicación de Estados Unidos a empezar sus episodios con un cartel que advertía sobre los peligros de repetir sus actos. «Las siguientes escenas de riesgo fueron hechas por profesionales, así que por su seguridad y por la seguridad de las personas que lo rodean

no intente ninguna de las acrobacias que verá a continuación» (Tremaine 2002b, min 00:50).

Para entender por qué tuvo tanto éxito el programa es importante entender a quién iba dirigido su contenido y cuáles fueron los contextos sociales, históricos y artísticos que le dieron vida. En este sentido hay que empezar diciendo que la idea original de *Jackass* se remonta a 1998, a una revista de *skateboarding* llamada *Big Brother*. «Aquel panfleto era un magacín de calidad cuestionable que se vanagloriaba de un humor tan cenutrio como el de a quienes iba destinado [...]. En sus páginas cabía de todo: desde artículos sobre los mejores patinadores urbanos hasta guías para elaborar LSD, falsificar el documento de identidad o incluso suicidarse» (Cuevas 2020).

Junto a esto, un antecedente que es importante nombrar ahora, es la comercialización masiva a finales de los años 80 y principios de los 90 del video digital. Este avance tecnológico generó una reducción en el tamaño y los costos de las cámaras (digitales y análogas) y con ello mayor accesibilidad a estos artefactos para la clase media o media baja de Estados Unidos. Esto produjo una ola de nuevas estéticas visuales, entre ellas, los videos de *skate*. «Pequeños clubes de acrobacias sobre las tablas mezclados con planos fugaces de bromas con cámara oculta» (Tones 2019, min 02:50).

Estos videos «con un estilo feísta, directo, sin cortes ni censuras, que permitían las cada vez más pequeñas y ligeras cámaras de video de la época» (Tones 2019, min 02:56) llegaron a ser tan populares que muchas revistas de *skate* empezaron a comercializar cintas de video junto con sus publicaciones semanales o mensuales. Es por ello que *Big Brother*, además de su revista, sacó a la venta cuatro cintas de VHS tituladas *Dumb*, *Number 2*, *Boob* y *Crap*, en las que se podía ver, además de varios trucos de *sakateboarding*, «chorradas sinsentido como [...] un hombre con una sola pierna intentando (sin éxito) rodar sobre un monopatín. O contemplar al equipo de la revista participando en unas olimpiadas imbéciles basadas en emborracharse, vomitar y corretear con una cruz al estilo Jesucristo» (Cuevas 2020). O mirar a un hombre probando armas de autodefensa contra su propio cuerpo y reírse de ello (*sketch* que se convertiría en el piloto de *Jackass*).

El entonces escritor de *Big Brother*, Johnny Knoxville, junto con el futuro director de *Jackass*, Jeff Tremaine (quien haría la cámara),

decidieron a finales de los 90 elaborar un artículo filmado, en el que Knoxville experimenta sobre su propio cuerpo diferentes armas de autodefensa; gas pimienta, una pistola paralizante, un *taser* y un chaleco antibalas sobre el que Knoxville se dispara una pistola calibre .38 (Lagerwey 2004, 87). La idea era hacer un reportaje en el que el periodista (Johnny Knoxville) experimente en primera persona la noticia, en este caso el dolor que producen las armas de autodefensa.

Desde este primer video ya se puede observar la estructura y la violencia que posteriormente serían la esencia del programa. En primer lugar, Johnny Knoxville se presenta mirando directamente a la cámara y explica lo que va a ocurrir. «Bueno, soy Johnny Knoxville de Estados Unidos de América. Haré un pequeño artículo sobre objetos de defensa personal. Empezaré rociándome con gas pimienta de la mayor concentración que conseguí...» (Tremaine 2009, min 01:04). Acto seguido, el actor realiza lo ofrecido. Con el consentimiento de Knoxville, una persona se encarga de rociarle gas pimienta en los ojos y luego electrocutarle. El acto de dispararse con una pistola sobre un chaleco antibalas es realizado en solitario por el protagonista. Un dato importante en estas secuencias audiovisuales es que, después de cada acto de agresión, se pueden escuchar las risas de sus colaboradores. Por último, después de cada agresión se hiperbolizan los resultados con imágenes en primer plano de las lastimaduras y los comentarios del protagonista, quien, todavía con dolor, da su visión de lo que acaba de ocurrir (Lindgren 2009, 8). En el *sketch* del gas pimienta se observa la cara enrojecida de Knoxville y en el *sketch* de la pistola paralizante las marcas que dejó en su cuerpo, «el aerosol de pimienta es, lejos, el peor. Con la pistola paralizante te vuelves a levantar en segundos, pero te derriba. Y la pistola eléctrica, sí, es horrible» (Tremaine 2009, min 03:20).

Este formato —que consiste en la presentación del actor y de la actividad que va a realizar, la realización de la actividad, las risas que acompañan la realización del acto y la muestra de los resultados hiperbolizados— se convertiría en la estructura narrativa de la mayoría de los *sketches* de *Jackass*.

Por otro lado, de manera paralela al artículo de Knoxville, en Pennsylvania, un grupo de jóvenes encabezados por Bam Margera, amantes de la patineta, el punk y las chorradas sin sentido, llamados CKY (Camp Kill Yourself), es decir, «Campamento mátrate», grababan



con una cámara de video casera las estupideces que realizaban. Bam Margera anota: «Básicamente tenía una cámara [...] en el colegio y nos grabábamos con mis amigos patinadores, pero, como éramos tan malos, solo nos grabábamos haciendo estupideces y terminó siendo divertido» (Tremaine 2003, min 02:05).

En las escenas grabadas por CKY se podía ver a un grupo de jóvenes que «destrozaban tiendas, se estampaban contra cosas montados en carritos de supermercado, corrían desnudos en público, saltaban desde tejados con una sombrilla a modo de paracaídas o llevaban a cabo acciones tan elegantes como mear sobre los amigos que echaban la siesta» (Cuevas 2020). En palabras de Bam Margera, «lo próximo que pasó fue que Jeff Tremaine lo vio y quiso hacer un programa piloto llamado *Jackass*» (Tremaine 2003, min 02:05).

Por otro lado, y para terminar con el primer reclutamiento de personas para *Jackass*, Jeff Tremaine logra incluir en su equipo al reconocido cineasta y ganador del Óscar, Spike Jonze, como productor, actor invitado y guionista esporádico de los *sketches*. Esto cuenta Tremaine al respecto: «Llamé a Spike Jonze. Crecí con Spike Jonze y le dije que tengo una idea para un programa de televisión. Lo propusimos en varios sitios y acabamos en MTV» (Tremaine 2003, min 02:05).

Con todo lo dicho se puede empezar a definir estéticamente a *Jackass* como una versión pulida pero no tanto de los videos de *skate* que proliferaron en los 90, cuya premisa no puede «ser más estúpida: filmar cualquier tipo de tontería posible, a menudo poniendo en peligro la integridad física propia y, sobre todo, el estómago tanto de participantes como de televidentes» (Cuevas 2020).

Por otro lado, este amateurismo estético y quemeeimportismo por las normas sociales y la conservación de la vida (ya que constantemente los personajes de *Jackass* en sus *sketches* tientan a la muerte) para Lagerwey (2004) fue la forma como se dio voz a una subcultura de gran tamaño, la que juntaba *rock*, *punk* y deportes extremos (87). Una cultura que aglutinaba jóvenes que estaban en contra del *statu quo* imperante y que era poco escuchada en un Estados Unidos que tenía en la cúspide de su carrera a Britney Spears y NSYNC (Lagerwey 2004, 87), es decir, música «pop light» que idealizaba el mundo capitalista.

Al estar conformado por hombres principalmente de clase obrera inconformes con el sistema y al tener como telón de fondo suburbios

no opulentos, espacios urbanos abandonados, barrios empobrecidos o canchones vacíos, el programa mostraba el otro lado de Estados Unidos, el lado que no vive como en las representaciones hollywoodenses de ese país donde todo es perfecto. *Jackass* tiene una estética marginal porque se desarrolla en los márgenes de la sociedad y de la geografía urbana, con una técnica cinematográfica y narrativa que no es la hegemónica (Shanken 2007, 53), por ello, *Jackass*, para mí, es un programa de «pop violento» que caló muy bien unas juventudes «rebeldes» que no idealizaba el sistema mundo, que no se sentía parte de él, pero que tampoco buscaba un cambio. Es un programa que hace oda al nihilismo al evidenciar la podredumbre y la violencia del sistema capitalista, pero únicamente burlándose y naturalizando las violencias.<sup>19</sup>

#### VANGUARDIAS ARTÍSTICAS NORTEAMERICANAS QUE INFLUENCIARON JACKASS

Para Jorie Lagerwey (2004), el amateurismo de *Jackass*, «que incluye el uso de cámaras de video digitales portátiles, una ideología de producción colectiva, paisajes urbanos como telón de fondo y un proyecto de intervención social» (86), es decir, *performances* que interrumpen la cotidianidad de la gente y relacionan al programa estrechamente —además de con el *skateboarding*— con la tradición de cine vanguardista estadounidense que empieza en la década de los 60 y que se denominó *underground*.

Este cine se caracterizó por filmar películas al margen de la gran industria y por tener «un vivo espíritu de independencia creativa» (Gubern 2016, 396). Las películas usualmente eran de formato pequeño, elaboradas con cámaras que estaban al alcance de cualquier bolsillo y por pequeños grupos de jóvenes que trabajaban de forma cooperativa (397). Jóvenes que se alternaban como actores, operadores y realizadores en un mismo film (397), y que trabajaban bajo el lema «no queremos películas rosas, sino del color de la sangre» (396).

Si comparamos estos procesos de producción audiovisual que tuvo el cine *underground* con la forma de producción que tuvo en sus inicios

19 En este párrafo estoy haciendo referencia a cómo surgió el programa. Las tres primeras temporadas de *Jackass*, en términos de producción, son más precarias y marginales que las películas. Con las películas *Jackass* empieza a tener una estética *mainstream*, los protagonistas empiezan a viajar por el mundo y a realizar algunos *sketches* en lugares menos marginales. A su vez, la violencia se vuelve más espectacular.

*Jackass*, nos damos cuenta de que son muy parecidos. *Jackass* fue un programa con un presupuesto de inicio sumamente bajo (algo que cambiaría en la filmación de sus películas), pero que tenía como contrapeso una libertad de acción bastante amplia. Al igual que en películas de cine *underground*, como *Shadows* (1960), de John Cassavetes, un film icónico, producido a través de «una interpretación de los actores improvisada libremente ante las cámaras a partir de una simple línea argumental» (396), la improvisación en *Jackass* fue un factor importante, de hecho, parte de su efecto cómico radicaba en el fracaso que producía la improvisación. El programa no tenía guiones definidos, sino ideas esbozadas que luego se desarrollaban con un alto margen de espontaneidad:

**Pontius:** Primero damos ideas y escribimos lo básico para rodarlas. Luego salimos y la acrobacia toma vida propia, pase lo que pase. Gran parte de ello es espontáneo.

**Bam Margera:** Tienen una lista de ideas, pero si al final encontramos otra cosa, rodamos otra cosa (Tremaine 2003, min 9:39)

En este sentido, *Jackass* fue producido por un grupo de jóvenes que reforzaron la idea de «producción colectiva y ausencia de autor» (Lagerwey 2004, 88). En este programa los ejecutores de cada truco se presentan, con un gran margen de rotación, al principio de cada segmento, haciendo que ninguno sea imprescindible para el programa. Pero, además, construyen su comicidad basados en la risa colectiva del grupo, ya que las acrobacias o impertinencias son sostenidas por un equipo que graba, vitorea y presiona al ejecutante en sus *performances*. Sin esta grupalidad que constantemente está riendo de las agresiones, el programa no podría ser identificado como cómico.

Por otro lado, para Shanken (2007), este uso del cuerpo que hace *Jackass* como vehículo de entretenimiento, pero sobre todo como un territorio donde se produce violencia, vincula al programa, además, con el movimiento performativo norteamericano de los años 70 e incluso dice que «cuarenta años después del auge del arte del *performance*, especialmente de sus formas más extremas, *Jackass* parece bastante dócil» (Shanken 2007, 51), algo que para mí es cuestionable.

El movimiento performativo tiene dos cosas que asemejan su accionar al de *Jackass*: primero, sus obras tenían el mismo carácter de improvisación que manejaba el programa de comedia norteamericano,

argumentos esbozados que en la práctica podían cambiar mucho dependiendo del contexto y de las personas que se involucren. Y, segundo, fundamentaban su accionar en la agresión al cuerpo, pero, a diferencia de *Jackass*, como una forma de denuncia política y no como un acto reidero.

Chris Burden, por ejemplo, «realizaba actos que desafiaban a la muerte [...], pero el calculado riesgo supuesto era, dijo, un factor energético» (Goldberg 1996, 159). Si comparamos su obra de 1971 —realizada en Venice, California, denominada *Pieza de disparo*, un *performance* en el que «pidió a un amigo que le disparara en el brazo izquierdo» (159)— con la *performance* que dio inicio a *Jackass* —en la que Johnny Knoxville prueba en su propio cuerpo artículos de autodefensa— encontraremos bastantes similitudes.<sup>20</sup> Sin embargo, a *Jackass* nunca se le percibe tan serio o perturbador como el trabajo de Burden (Shanken 2007, 51).

Desde mi punto de vista, si bien la sensación de riesgo en las actuaciones del elenco del programa se percibe como menor que en la de los *performances* norteamericanos, esto sucede, no porque no haya un riesgo implícito, sino porque lo que ocurre en *Jackass* pretende estar en el ámbito de lo risible, por ende, de lo «no cierto». Por su parte, los *performances* interpretan sus actuaciones de forma seria, «de verdad». Esta diferencia, para mí, es lo que produce que *Jackass* no sea concebido como algo tan brutal o perturbador como el trabajo de los *performers* de los 70.

Siguiendo esta línea, si analizamos el nivel de sensación de riesgo que se percibe en el *performance* de 1974, *Ritmo 0*, en que la *performer* Marina Abramovich «permitió que una sala llena de espectadores de una galería de Nápoles la maltratara a voluntad durante seis horas,

---

20 Hay un sinnúmero de secuencias audiovisuales en las que el elenco de *Jackass* se enfrenta a escenarios parecidos. Por ejemplo: en la temporada 2 de la serie, con el objetivo de realizar una foto para la portada de la revista *Rolling Stone* dedicada a *Jackass*, Johnny Knoxville se coloca en el centro de una diana de tiro, donde al menos diez personas lo fusilan con balas de *paintball* (Tremaine 2001, min 49:13). O, en la temporada 3, Ryan Dunn se disfraza de pato y es cazado por sus compañeros con pistolas de *paintball* (Tremaine 2002a, min 70:37). O en la película 2, Knoxville, Margera y Dunn se colocan en un canchón de tiro, donde activan un artefacto que dispara setecientas balas de hule en un segundo, acto que los deja tumbados y llorando en el suelo (Tremaine 2006, min 32:51), entre otras.

utilizando instrumentos de dolor y placer que habían sido colocados para que los usaran cuando quisieran» (Goldberg 1996, 165), y lo comparamos con *Jackass*, nos damos cuenta de que no hay ningún truco de la serie cómica norteamericana que parezca tan riesgoso y con tan poco nivel de control sobre las acciones del otro. Sin embargo, el riesgo en *Jackass*, pese a desarrollarse con un carácter «cómico», es igual de presente y palpable que en los *performances*. Tal es así que en varias ocasiones los protagonistas de la serie tuvieron que llamar a servicios de emergencia o ir a un hospital para curar sus heridas: roturas de cabeza o de huesos, reanimaciones después de quedar inconscientes, quemaduras de tercer grado, entre otras.

Miremos, por ejemplo, un *sketch* de la película *Jackass 2* titulado «Prueba de control de motines». Los integrantes del elenco se encuentran en un galpón de tiro al blanco, junto con un experto en armas. Este último les explica y muestra lo que van a utilizar en la escena. Un experto en armas dice: «Esto es una Mina Stigmore 460. Tiene unas 700 pelotas de hule calibre .45. Van a dispararse a unos 150 metros por segundo». (Tremaine 2006, 00:32:50). Luego de la explicación, Johnny Knoxville detona el artefacto, las setecientas pelotas se disparan al unísono y el ruido que hacen es ensordecedor:

**Bam Margera:** ¡Al carajo con esto!

**Ryan Dunn:** ¡Santa mierda!

**Johnny Knoxville:** ¡Eso fue grandioso!

**Dave England:** Me va a dar un ataque de ansiedad. No puedo hacer esto. Es demasiado intenso.

**Bam Margera:** (Dirigiéndose a la cámara) ¡Knoxville está loco! Si Knoxville se mete ahí... le doy un beso con lengua... (Tremaine 2006, 00:33:30)

Nadie del equipo de *Jackass* quiere ponerse al frente del arma para ser acribillado, con excepción de Knoxville, pero este no lo quiere hacer solo, así que se pone a la tarea de convencer a sus compañeros:

**Ryan Dunn:** ¿Estás loco?

**Johnny Knoxville:** Solo te tienes que parar ahí.

**Ryan Dunn:** Sí, y morirme. Mira esa cosa.

**Johnny Knoxville:** Solo es ruidosa. Va a doler mucho. Pero sobre todo es el ruido. Anda. ¿Lo filmamos?

**Ryan Dunn:** ¡Estás loco! (Tremaine 2006, 00:33:45)

Pese a la negativa de Dunn, en la siguiente toma se lo puede ver junto a Knoxville y Bam Margera con protectores de cara frente al arma disuasora. Hay mucha tensión. Bam Margera y Ryan Dunn dan claras señales de estar aterrados. Johnny Knoxville es el menos nervioso, así que le encargan detonar el artefacto. ¡Bum! Bam Margera y Ryan Dunn caen al suelo. Knoxville grita y sacude las manos mientras camina en círculos. Ryan, quejándose del dolor, se levanta, camina unos pasos y vuelve a caer. Margera no se mueve. Luego de un momento se lo escucha decir: «¡Todos ustedes son unos pendejos!» (Tremaine 2006, 00:34:15) Johnny Knoxville dice: «¿Estás bien? ¿Estás llorando? ¿Le podemos dar agua a Bam? ¿Quizá un refresco?» (Tremaine 2006, 00:34:17). La escena finaliza con los tres mostrando las marcas que les dejaron las municiones. Moretones bastante grandes y algunas heridas sangrantes en varias zonas del cuerpo.

Como se ve, la brutalidad en *Jackass* es patente, los protagonistas, literalmente, exponen sus cuerpos objetualizados a métodos de tortura para conseguir risas. Por ello, para mí, la diferencia con los artistas del *performance* no es a nivel de violencia o de riesgo, sino de intención. Burden y Abramovich posicionaban sus obras en tono serio, intentando denunciar ciertos valores norteamericanos y visibilizar la violencia de la que eran parte. Para Burden, por ejemplo, sus dolorosos ejercicios debían trascender la realidad física (Goldberg 1996, 159). Eran una forma de denuncia de los «clásicos estadounidenses... como disparar a la gente» (159). Por su parte, Abramovich quería denunciar hasta dónde puede ir el ser humano si uno permite que le agredan y explorar la agresión pasiva entre individuos (165). En *Jackass*, sus realizadores no pretenden denunciar nada, sino reírse de la violencia y, en consecuencia, la normalizan.

*Jackass* utiliza «la transgresión no como una ruptura producida por una vanguardia heroica fuera del orden simbólico, sino como una fractura producida por una vanguardia estratégica dentro del orden» (Foster 2001, 160). En *Jackass* hay una resignación existencial frente a la violencia de su contexto histórico, una naturalización de esta, lo que hace que sus *sketches* sean percibidos menos violentos que los *performances* porque no son transgresores, sino que, al contrario, se alinean al *statu quo*. *Jackass*, junto con el pop, son el fin de la subversión, es una integración total de la obra de arte, en este caso programas de TV y películas en la economía política del signo-mercancía (130). Para el

programa no hay una solución frente a la violencia, por lo que lo único que queda es reírse de ella. En consecuencia, *Jackass* calza perfectamente en una sociedad necrocapitalista o de capitalismo gore, que necesita, como proyecto político, desensibilizar a las personas sobre la violencia.

La antropóloga argentina Rita Segato (2018) dice en *Contrapedagogías de la crueldad* que actualmente vivimos inmersos en un sistema económico que nos educa para ser crueles, que nos habitúa a disecar lo vivo y lo vital, para sacar réditos económicos de ello (14). Esto debido a que el valor de la vida y de los cuerpos de los seres humanos está en gran parte regido por el valor económico que se les puede extraer, ya no tienen un valor intrínseco. En consecuencia:

el capital hoy depende de que seamos capaces de acostumbrarnos al espectáculo de la crueldad en un sentido muy preciso: que naturalicemos la expropiación de vida, la predación, es decir que no tengamos receptores para el acto comunicativo de quien es capturado por el proceso de consumición. Expropiar el aliento vital pasa a ser visto como un mero trámite que no comporta dolor, que no puede comunicarse, un acto maquinal, como cualquier consumición. (14)

Esta cita que, dentro del contexto del libro, se refiere a las formas en cómo nos educan para ver a los cuerpos feminizados como objeto de consumo sirve para entender la función social que cumple *Jackass* como programa dentro de su tiempo histórico. *Jackass* naturaliza la violencia sobre los cuerpos, haciendo de ella actos reideros.

#### NECROCOMICIDAD POP PARA «REBELDES»

Los *sketches* de *Jackass*, que consisten en agredir violentamente al cuerpo de diferentes maneras, han sido vistos, aceptados y replicados por una gran audiencia alrededor de todo el mundo. Esto debido a que el programa presenta una violencia aparentemente sin consecuencias, divertida y, la mayoría de las veces, al alcance de todos. En este sentido proponen una violencia deseable, por lo que podríamos decir que *Jackass* es un programa de violencia pop.

El crítico de arte e historiador estadounidense Hall Foster dice en su libro *El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo* que «lo que el arte pop quiere [...] es desimbolizar al objeto, sacar a la imagen de cualquier significado profundo a la superficie simulacral» (Foster 2001, 130), empleando la repetición de las formas como medio para vaciar el

significado en una sociedad que produce en serie y consume compulsivamente todo, incluso la muerte (133).

El norteamericano explica esta característica de lo pop citando un comentario que Warhol hace en relación con esta vanguardia artística y su adhesión al aburrimiento, la repetición, la dominación (134). No quiero que sea esencialmente lo mismo, dice Warhol, respecto a su obra, «quiero que sea exactamente lo mismo. Porque cuanto más mira uno a la misma cosa exacta, más se aleja el significado y mejor y más vacío se siente uno, aquí la repetición es a la vez un drenaje de la significación» (134). Por ello, lo pop «carece de profundidad: es meramente la superficie de sus cuadros, sin ningún significado, ninguna intención, en ninguna parte» (130).

Si miramos *Jackass*, nos daremos cuenta de que es un conglomerado de pequeños clips violentos y llenos de carcajadas que se suceden unos a otros. En ellos constantemente nos enfrentamos a golpes, laceraciones, disparos, electrocuciones, perforaciones, quemaduras, mordeduras, entre otras, una y otra vez. Estas agresiones, además, son festejadas y vitoreadas por el elenco. Lo que, a la postre, genera una banalización de la violencia de la que son parte los miembros de *Jackass* y la audiencia que los mira. En este sentido, *Jackass* vuelve a la violencia una forma de entretenimiento *cool*, risible y disfrutable para los jóvenes de la época, sobre todo, hombres. *Jackass* es entretenimiento pop para los «rebeldes».

Warhol, refiriéndose a la sociedad de consumo, dijo: «si no puedes derrotarla, únete a ella. Más aún si no entras totalmente en ella ya que podrías exponerla; es decir, podrías revelar su automatismo, incluso su autismo, mediante tu propio excesivo» (133). Frase que me resuena mucho a lo que ocurrió con *Jackass*. Un programa que se realiza en los márgenes de la sociedad norteamericana, por personas de clase obrera que podrían ser consideradas fracasadas, porque viven por fuera del ideal del ser capitalista. Jóvenes que se sienten inconformes con el sistema, que probablemente quisieran cambiarlo, pero no ven alternativas así que optan por «divertirse» (de manera extrema) dentro del sistema.

Esto genera, probablemente sin intención, que *Jackass* termine reproduciendo y exponiendo en su comedia la brutalidad de un sistema económico que utiliza los cuerpos como mercancías. Con *Jackass* uno ríe de los golpes propinados a los cuerpos de personas marginadas. *Jackass* hace dinero de la risa que provoca la violencia contra esos cuerpos.



Si se quiere saber lo que es *Jackass* mírese su programa, sus películas y la vida de las personas que lo interpretan, ahí está todo. No hay nada detrás (132). Y lo que se encuentra es una violencia desbordada, que llama a la risa y a la muerte, por tanto, a una violencia feliz, en este sentido, *Jackass* es necrocomicidad.

## EPISTEME DE VIOLENCIA, TENTACIÓN DE MUERTE, MIEDO MÍSTICO Y NECROCOMICIDAD

Para que exista la comicidad se necesita de sentidos sociales comunes que habiten la cultura. No nace de una forma arbitraria por generación espontánea o por decreto. Lo cómico no es el producto de una individualidad superpoderosa que determina de qué hay que reír y de qué no, sino que lo cómico está determinado por la socialización en grupo de determinados valores, sentires, pensamientos e imaginarios colectivos. En este sentido, desde mi punto de vista, no son los comediantes individuales quienes sostienen las diferentes formas cómicas (aunque contribuyen a hacerlo), sino que son los grupos sociales los que crean, determinan y sostienen las formas risibles.

En este sentido, *Jackass*, un programa de comedia nacido oficialmente en el año 2000 y que centra sus formas reideras en la agresión al cuerpo, no es un programa aislado o una rareza sin parangón, sino que fue uno de los tantos síntomas cómicos que aparecieron en la realidad brutal que nos atraviesa y que tiene a la muerte como eje transversal del entendimiento de la existencia.

En su libro *Capitalismo gore*, Sayak Valencia (2010, 19) anota que con:

la dimensión sistemáticamente descontrolada y contradictoria del proyecto neoliberal. Producto de las polarizaciones económicas, el bombardeo informativo/publicitario que crea y afianza la identidad hiperconsumista y su contraparte: la cada vez más escasa población con poder adquisitivo que satisfaga el deseo de consumo. Se crea[n] [...] subjetividades capitalistas radicales [...] y nuevas figuras discursivas que conforman una *episteme de la violencia* y reconfiguran el concepto de «trabajo» a través de un agenciamiento perverso, que se afianza ahora en la comercialización necropolítica.

En consecuencia, la exacerbada violencia ha cambiado nuestra percepción del mundo y con ello han cambiado nuestros sentidos de vida, nuestros deseos, nuestras formas de relacionarnos, nuestras formas de

consumo, las formas de entretenimiento y, como vemos, hasta nuestros sentidos cómicos.

Actualmente todo el mundo está sumergido en niveles de violencia nunca antes vistos, tal es así que para Sayak Valencia «el siglo XX puede ser entendido como un sinónimo de violencia, la cual se ha radicalizado a través del neoliberalismo y el advenimiento de la globalización hasta alcanzar en la primera década del siglo XXI la etiqueta de realidad gore» (Valencia 2010, 26). Sin embargo, no en todos los lugares del mundo se viven los mismos niveles exacerbados de violencia de la misma manera. No todas las ciudades son bombardeadas permanentemente, no en todas las ciudades o pueblos ocurren masacres como hechos cotidianos y no en todos los países existe la presencia de para-Estados, etc.

En este sentido, aunque las lógicas predatoras del capitalismo gore estén en todas partes y se presenten permanentemente de diferentes formas en nuestro cotidiano, no todos los seres humanos nos enfrentamos a la violencia de la misma manera (no es lo mismo ser un hombre blanco en cualquier ciudad de Estados Unidos que ser una mujer pobre en Tijuana). No todas las personas estamos en la capacidad de elegir hacer un ejercicio lúdico de la violencia, porque para ello hay que separarse emocionalmente de sus efectos. Pero también hay que decir que, precisamente por ello, existen personas que han encontrado en la violencia un disfrute estético, lúdico y hasta cómico.

Gerard Imbert (2008), en *Conductas extremas, riesgo y tentación de muerte en la sociedad del espectáculo (nuevas formas y usos de la violencia)*, dice que:

Frente a la violencia dura (terrorismo, conflictos étnicos, barbarie bélica), emergen violencias menores (delincuencia, vandalismo) [...]. Estas actuaciones, a menudo ligadas a estímulos externos (velocidad, alcohol, drogas) —que las convierten en violencia lúdica— pueden desembocar en actos anómicos (pulsiones suicidas o agresivas y en ocasiones asesinas), cayendo así en una violencia indiscriminada, aparentemente gratuita (113).

Siguiendo a Imbert, se puede decir que varias actividades que se realizan ahora para el entretenimiento cobran sentido únicamente a través de la producción y consumo de violencia como eje sustancial de la vida.

Frente a esto, si bien hay personas que no tolerarían reírse y divertirse con espectáculos sádicos, puesto que la violencia está permeando

nuestra cotidianidad constantemente, no es de extrañarse que surjan formas de violencia que tienen un fin recreativo y que haya personas que consuman formas de entrenamiento en las que se violenta y degrada los cuerpos vivos.

A este respecto, la necrocomicidad puede entenderse en una primera instancia como la producción de violencia sobre cuerpos sintientes (en especial si tienen alguna vulnerabilidad de clase, raza, género, entre otras) con la finalidad de producir risas. Son *sketches* con una alta carga de improvisación, que además son grabados de manera precaria para el disfrute de terceros. Y, finalmente, son actos cómicos que conllevan intrínsecamente a la muerte o a la posibilidad de muerte en su ejecución.

En este sentido, la necrocomicidad es una forma cómica consecuente con el mundo y el contexto en el que fue creada, ya que es producto y parte de la «episteme de violencia» que se ha «convertido en el eje determinante de Occidente y la vida contemporánea, es decir, en [el] paradigma interpretativo de la realidad actual» (25). Y, por ende, es un síntoma lógico de la realidad que atravesamos.

Son las nuevas prácticas de relacionamiento social y de entendimiento de la existencia que están atravesadas por la violencia extrema las que generan necrocomicidades para el disfrute de un público que ha naturalizado la violencia y la muerte a tal punto que puede carcajearse de ellas.

Siguiendo con ello, para Paul Preciado (2008) vivimos en un mundo farmacopornográfico que, como él explica, se caracteriza por generar «formas complejas de [...] producción capitalista que combinan tanto producción de símbolos, de lenguaje, de información, como producción de afectos» (36), pero sobre todo producción de placer. A este respecto, si actualmente nos encontramos con que «las verdaderas materias primas del proceso productivo [...] son la excitación, la erección, la eyaculación, el placer y el sentimiento de autocomplacencia y de control omnipotente» (36). Y siendo:

el verdadero motor del capitalismo actual [...] el control farmacopornográfico de la subjetividad, cuyos productos son la serotonina, la testosterona, los antiácidos, la cortisona, los antibióticos, el estradiol, el alcohol y el tabaco, la morfina, la insulina, la cocaína, el citrato de sildenafil (Viagra) y todo aquel complejo material-virtual que puede ayudar a la producción de estados mentales y psicosomáticos de excitación, relajación y descarga, de omnipotencia y de total control. (Preciado 2008, 36-7)

No podemos descartar a la risa en la contemporaneidad como una forma importante de producción capitalista, sobre todo si se considera que «como fenómeno corporal [...] invita a la comparación con fenómenos convulsivos parecidos [al] orgasmo y al llanto» (Critchley 2010) y sabiendo que genera, al igual que ellos, endorfina, serotonina, dopamina y adrenalina.

No podemos desechar la idea de una resignificación de lo *necro-* en algo risible, en un contexto en el que, como dice Valencia (2010), la violencia es el eje transversal de la vida y que, según Preciado (2008), «todo cuerpo, incluso un cuerpo muerto, puede suscitar fuerza orgásmica» (29) y por qué no efecto reidero.

En ese contexto, *Jackass* no fue un programa azaroso y aislado de su entorno, nacido por generación espontánea. *Jackass* fue el ícono de una forma de comicidad que se popularizó en los años 2000, que tuvo sus antecedentes en los años 90 con *The Tom Green Show* (1994-2001), que paralelamente a su producción tuvo réplicas en varios países, entre ellos, los finlandeses *The Dudesons* (2001-2015), los británicos *Dirty Sanchez* (2002-2007), la serie mexicana *No te equivoques* (2001) y series hechas con elementos de *Jackass*, una vez que se terminó el programa (pero paralelamente a la producción de sus películas) *Viva La Bam* (2003-2005) y *Wildboyz* (2003-2006), entre otras. Además es un programa que sienta las bases para que estas prácticas necrocómicas salgan a las calles como un ejercicio naturalizado de producción de violencia entre varios guetos de jóvenes y adolescentes alrededor del mundo.

Esta afirmación la hago por mi experiencia subjetiva como parte de un grupo de jóvenes que intentaba imitar *Jackass*, pero además por la inmensa cantidad de videos que existen en la red de «imitadores de *Jackass*». Solo hay que poner en un buscador las palabras «imitando a *Jackass*» para que se desplieguen cientos de videos.<sup>21</sup>

Siguiendo con los productos audiovisuales antes mencionados, y si los comparamos con *Jackass*, estos reproducen las mismas formas de violencia lúdica que hizo tan popular al programa norteamericano. En

---

21 Debido a que mi intención con este trabajo es plantear la existencia de una nueva forma cómica, a través del estudio de sus influencias estéticas, epistemológicas y culturales, no me detendré a analizar las consecuencias sociológicas de su existencia y los efectos que ha tenido en las juventudes o en personas adultas.

todos existen golpes, quemaduras, mordeduras, electrocuciones, disparos, excreciones y toda una serie de agresiones contra el cuerpo con el objetivo de hacer reír. Por lo que contribuyeron, en conjunto, a generar una estetización cómica de la violencia a través de actuaciones que tenían como prioridad un interés recreativo, pero que jugaban con el riesgo sabiendo simbolizar el miedo producido hasta convertirlo en actividad lúdica (Imbert 2008, 114).

Estos *shows*, a través de la creación de estados de incertidumbre, relaciones de dominación, puestas a prueba de su elenco, humillaciones y, en general, situaciones que encerraban una fuerte violencia simbólica, aludieron a una trivialización de la muerte (114) como un hecho risible y, por lo tanto, revolucionaron el mundo de lo cómico porque pusieron al goce sádico, que es lo implica ver cuerpos torturados y reírse de ellos, en las pantallas grandes y chicas de todo el mundo.

Vale decir que la necrocomicidad es un hito importante del neoliberalismo a tomar en cuenta porque pone en evidencia la crisis simbólica del valor de la vida que ha producido esta forma de capitalismo, en la que «el valor de las cosas supera por lo general al de las personas» (Valencia 2010, 62). Steve-O (miembro del elenco del *Jackass*) expresa este postulado que prioriza lo material sobre el bienestar humano de forma clara en un documental elaborado en los primeros años del programa norteamericano: «Acepto lo que quieran que haga porque sé que me pagarán. Me pagarán la lesión, así que acepto resultar gravemente herido [...]. Estoy ganando mucho dinero. Entonces las acrobacias serán más peligrosas» (Tremaine 2003, min 35:58).

En este apartado se puede observar cómo Steve-O racionaliza la violencia que produce a su cuerpo en función de las ganancias que percibe. Algo que además es entendible porque para él no existe otra posibilidad de generar dinero. Primero, porque no consigue trabajo y, segundo, porque incluso si lo consiguiera, como él mismo lo dice, prefiere el dolor que se produce en el programa al dolor de la burocracia: «A la mierda, bro, si me preguntan a mí, sufriría mucho más dolor solo por no tener un trabajo asqueroso. Es peor el dolor que causas a tu alma cuando sabes que odias tu trabajo. Puedes ponerme grapas en el culo, bro. A mí me gusta mi trabajo, alegra a la gente» (min 21:47).

En este sentido, y siguiendo a Steve-O, la necrocomicidad es propia de esta sociedad en extremo capitalista de la que somos parte, que no

genera condiciones dignas de empleo y, al mismo tiempo, a la que no le importa si lastimas, flagelas, golpeas, quemas, electrocutas, etcétera, el cuerpo propio o ajeno si al hacerlo ganas alguna forma de capital, ya sea simbólico (reconocimiento, aplausos, *likes*, etc.) o monetario.

#### LA NECROCOMICIDAD COMO GENERADORA DE REPRESENTACIONES HEGEMÓNICAS

Bolívar Echeverría (2010) explica, en *Modernidad y blanquitud*, cómo el capitalismo insta un deber ser en las personas, «un ethos de entrega al trabajo, de ascesis en el mundo, de conducta moderada y virtuosa, de racionalidad productiva, de búsqueda de un beneficio estable y continuo, en definitiva, un ethos de autorrepresión productivista del individuo singular» (57). Un ethos que fue «extraído del cristianismo protestante, en especial del [...] protestantismo calvinista» y que, por lo tanto, tiene mucho que ver con la noción de «salvación» del cristianismo.

En este sentido, al igual que en la cosmovisión cristiana, dentro del capitalismo existiría el imaginario de la salvación, la redención o la «santidad» de los individuos. Solo que, a diferencia del cristianismo, no se necesitaría de dioses, curas o rezos para conseguirlo, sino que la salvación vendría por medio del trabajo duro y de la acumulación de riquezas que propicia este. Por ello, un ser «santo» dentro del capitalismo «es reconocible antes que nada [por] el alto grado de productividad del trabajo que le toca ejecutar» (59).

Puesto que no todas las personas pueden ser ascéticas, moderadas y virtuosas en lo cotidiano, esta noción de trabajo y de productividad, este ethos de la modernidad capitalista que hay que tener para ser considerado un santo o «*winner*» o un pecador o «*loser*» de no hacerlo (59), con el paso del tiempo ha generado ciertas licencias para que personas Otras que no encajan en ese modelo cristiano europeizante del ser puedan acceder a los beneficios del capital. Se ha vuelto más tolerante a prácticas no ascéticas de trabajo, siempre y cuando cumplan con el objetivo de producir y acumular riquezas.

Por ello, para mí, la necrocomicidad, lejos de ser una forma revolucionaria o anticapitalista de demostrar inconformidad frente al sistema, es una práctica que adopta completamente el ethos capitalista y lo reconfigura dentro de un contexto neoliberal, y con una población de escasos recursos, que mira con agrado violentarse y violentar los

cuerpos de otros como una forma para entretener y amasar capital. De hecho, como Steve-O explica, las personas que hacían *Jackass* eran unos trabajadores incansables: «Intentábamos pasar todo el día rodando, haciendo acrobacias sin parar. Cuando acabábamos pasábamos la noche intentando emborracharnos. Cuando lo conseguíamos, intentábamos follar hasta que amaneciera. Lo mismo una y otra vez. Así que estábamos trabajando sin dormir» (Tremaine 2003, min 27:00).

Si consideramos que uno de los elementos de la necrocomicidad es la autodestrucción corporal para el entretenimiento propio y de terceros, incluso se podría decir, según el relato de Steve-O, que *Jackass* era un trabajo, literalmente, de veinticuatro horas.

Siguiendo con esto, si queremos hallar los porqués del surgimiento de la necrocomicidad a finales de los años 90 y no antes ni después, hay que decir que como antesala a la creación de los programas necrocómicos, entre las protestas de París de mayo de 1968 y la caída del muro de Berlín en noviembre de 1989 —acto que puso fin de forma simbólica a la ex Unión Soviética y con ello al comunismo— se gesta, según Zygmunt Bauman (2010), el inicio de una nueva etapa histórica en el mundo occidental que se denomina *modernidad líquida*.

Esta nueva etapa histórica tiene como fundamento (debido al triunfo figurativo del capitalismo sobre el comunismo) la globalización radical de los procesos de producción y consumo. El capitalismo se erige como el único modelo legítimo de generación y redistribución de la riqueza en el mundo, lo que producirá a su vez una uniformización cultural (Echeverría 1997, 66) planetaria. Es decir, la diversidad de maneras de vivir y concebir la vida da paso a una unificación del ser y, por ende, la multiplicidad de identidades que habitan el planeta Tierra empezarán a evanecerse en función de un único ideal de humano: el que acumula capital.

Esto provocará además la licuefacción de los lazos sociales, es decir, la liberación de todos los «vínculos que condicionan la reciprocidad humana y la mutua responsabilidad» (Bauman 2010, 10). Legitimando así esta nueva etapa histórica y como único nexo socialmente aceptable al dinero (10). Como consecuencia, a partir de allí, toda actividad humana será avalada únicamente por su potencialidad mercantil.

Para Fromm (2017), en *Anatomía de la destrucción humana*, esta desaparición en pos del capitalismo «de los valores comunes y de los lazos sociales personales genuinos» (115), hace que «el hombre masa

contemporáneo esté aislado y solo, aunque forme parte de una muchedumbre» (115). Ya que ha dejado de compartir con los demás los relatos y los discursos trascendentales que le daban identidad, orientación vital y sentido a la existencia (203). Para tener como única base discursiva y dar sentido a la vida los relatos y las consignas «que le proporcionan los medios de comunicación masiva» (115), guiados por la ideología del mercado. Discursos y relatos que se renuevan constantemente, es decir, efímeros (porque el mercado necesita modificarse permanentemente para continuar vendiendo) y, por ello, relatos que no dan un asidero existencial sólido, sino que generan incertidumbre e inestabilidad psíquica.

En consecuencia, en esta época habría, según Fromm (2017), un vacío de relatos trascendentes de devoción y un exceso de microrrelatos-mercancías para ser venerados. Lo que produce en el ser humano contemporáneo un desequilibrio emocional (203) y, con ello, un incremento de agresividad por la falta de una estructura social que lo sustente (115). Siendo, además, para Gerard Imbert (2008) esta falta de discursos trascendentales que justifiquen la vida, la razón del porqué se popularizó en la juventud de finales y principio del milenio efectuar conductas de riesgo que tientan a la muerte. Para el catedrático, la violencia lúdica y las conductas de riesgo son una respuesta simbólica a la crisis del valor de la vida y a la decadencia de los sistemas ideológicos (113).

No a todo el mundo le funciona el discurso de acumulación capitalista para dar sentido a su vida. Único discurso validado por la sociedad occidental como bueno. Por ello, muchas personas criadas en esta cultura de la acumulación y que no están conformes con el imaginario capitalista de existencia quedan sin un asidero discursivo para justificar su vida, lo que provoca una sensación de vacío permanente en la cotidianidad individual.

A este respecto, como dice Imbert: «si la divisa de los punks era “no future”, la de hoy podría ser que solo hay presente» (119). Una temporalidad que solo concibe el aquí y ahora y la inmediatez como los únicos espacios para ser vividos, por lo tanto, una temporalidad que no tiene visión de futuro y deriva en una percepción del mundo en la que se realizan actos que no acarrear consecuencias. Y este sería el motivo por el cual las personas se impulsan a realizar acciones de alto riesgo gratuito:



La no conciencia de la falta cuando se cometen actos de violencia gratuitamente se deriva precisamente de la falta de conciencia temporal, de ese rechazo a la inserción en el espacio-tiempo social. Al no tener perspectiva de futuro, el sujeto no «ve» las consecuencias de sus actos, no toma conciencia de la necesidad de «ordenar» las conductas (de inscribirlas en el tiempo) de acuerdo con la Ley. Negación del futuro, virtualización del presente son constantes en la realización de actos de violencia anónima. (Imbert 2008, 120)

Por ello, para Imbert (2008) no es casualidad que los deportes extremos, por ejemplo, hayan crecido exponencialmente en su popularidad en estas últimas décadas, ya que el riesgo que comportan reinyecta la sensación de valor a la existencia, o por lo menos la simulan (114). Y en este mismo sentido, tampoco es casual, desde mi punto de vista, la creación de prácticas necrocómicas que juegan con el riesgo, el miedo y la posibilidad de muerte para generar risas, ya que esa sensación de cercanía a la muerte «en broma» cumple con el objetivo de producir sensaciones que permiten a esos jóvenes «sentirse vivos».

La violencia en *Jackass* es tan patente e impactante que varios de sus *sketches* «cómicos» visibilizan la latencia de muerte de manera tangible. Por ejemplo, el *sketch* de Steve-O en el que voluntariamente conecta sus testículos a un aparato que mata ratas por medio de electricidad. Una secuencia audiovisual salvaje, en la que, mientras Steve-O grita y suplica que apaguen el artefacto, sus amigos ríen de él (Tremaine 2011, 00:34:01). O miremos tan solo un extracto de *The Dudesons*,<sup>22 23</sup> la versión finlandesa de *Jackass*. Este grupo de jóvenes presenta en el capítulo 8 de la segunda temporada, el top 10 de los *sketches* más graciosos y más peligrosos que hicieron a lo largo de ese período. Jarpi, uno de sus protagonistas, dice: «A continuación viene el mejor momento de la segunda temporada. Que se suponía era un paseo por el parque, pero casi

---

22 *The Dudesons* fue estrenado en el año 2001 y tuvo una duración de cinco temporadas (más temporadas que *Jackass*), también hicieron varias películas. El elenco estaba conformado por Jukka Hilden, Jarno «Jarppi» Leppälä, Hannu Pekka «HP», Jarno Laasala y Britney Dudeson (una cerdita).

23 Me parece importante colocar este programa para evidenciar que la necrocomicidad no es un hecho aislado, sino que está presente en varios lugares del mundo más o menos de la misma manera y responde a un mismo discurso de generación de violencia como hecho risible.

todo salió mal» (Laasala, Tiensuu, y Hilden 2013, min 17:23). Jukka, otro de los integrantes del grupo, dice: «Sí, y casi termina con la vida de HP» (min 17:26).

Después se observa un carro subido sobre otro carro, sus techos están juntos. El carro de abajo es conducido por Jarpi y en el de arriba está HP. El carro de abajo arranca a toda velocidad y choca con una pared haciendo que el carro de arriba salga volando a una gran altura antes de caer y atrapar a HP entre las latas y casi matarlo.

**Jarpi:** ¡HP! ¡HP! ¿Estás bien? ¡Oh, mierda! [...] ¡¿HP, estás vivo?!

(HP se mueve un poco)

**Camarógrafo:** HP, todo está bien...

**Jarpi:** (a HP) Quédate quieto, quédate quieto.

(HP está temblando dentro del carro)

**Camarógrafo:** Estuvo así de cerca.

**Jarpi:** ¿Puedes sentir tus piernas? (señalando una parte destrozada del auto)  
¿Qué hubiera pasado si se hubiera sentado ahí?

**Camarógrafo:** ¡Oh, Dios mío!

**Jukka:** Como podemos ver, la silla es lo único que le salvo su vida.

**Camarógrafo:** Eso es verdad. (min 17:50)

La escena termina con HP abrazando a sus compañeros con euforia mientras grita a todo pulmón: «¡Estoy vivo! ¡Estoy vivo!». Podemos ver que en estos juegos de vértigo el riesgo que acarrea trivializa la muerte y permite ese sentimiento de fuerza todopoderosa, de dominio sobre la vida, creando «una euforia pasajera pero intensa, que anula el tiempo, las distancias, separa y al mismo tiempo une en el imaginario vida y muerte» (Imbert 2008, 115).

«La necrocomicidad surge como forma reidera en un mundo en el cual existe un malestar ante la vida y una indiferencia ante la muerte. Esta ya no es objeto de una actitud reverencial» (117), lo que conlleva una pérdida de «la conciencia de los límites: límites entre lo lícito y lo ilícito en el hacer, límites entre lo decible y lo indecible en el discurso social, límites entre lo visible y lo invisible en el mostrar *mass* mediático» (117).

Cuando miramos necrocomicidad nos damos cuenta de que la esencia de los programas consiste en agredir al cuerpo de cualquier forma. El dolor atraviesa transversalmente los *shows*. Los protagonistas constantemente están cayendo, electrocutándose, lastimándose, perforando,

cortando, quemando y marcando su piel con el objetivo de hacer reír y entretener a su teleaudiencia. Y en algunos momentos esto es tan brutal que varios de sus *sketches* «cómicos» son formas de tortura, que tienen como fin el entretenimiento humorístico. Gerard Imbert (2008) llama a esto el *uso diluido de la violencia*, porque se le resta importancia. La violencia «ya poco tiene que ver con el carácter sagrado que podía tener la comisión de actos de violencia dentro de los rituales sociales de las sociedades primitivas. La violencia, hoy, se ha desacralizado» (116). Para Sayak Valencia (2010) es ahí «donde más influye la televisión en la violencia, por esta vía *feliz*, incitante y publicitaria, y no, como se suele afirmar, por la inflación mediática de escenas de sangre» (120). Es esa violencia que aparentemente no tiene consecuencias y en la que se mira a los protagonistas disfrutar de ella la que más seduce a la población, la que más naturaliza la agresión. La necrocomicidad fabrica lo que Valencia denomina una *violencia feliz*, es decir, «una violencia rápida, indolora, concebida para no molestar» (120), creada para entretener y reír porque, en teoría, no tiene consecuencias y, por ello, puede ser disfrutada.

La necrocomicidad es una forma cómica que convive muy de cerca con la muerte, lo que hace que renegocie el papel que la comicidad tiene en la cultura y dentro de las prácticas sociales. La necrocomicidad desacraliza la muerte y la transforma en un hecho sin importancia porque se ríe de ella mientras trata de producirla/esquivarla. Además de que sirve como un elemento para naturalizar el uso de la violencia como práctica cotidiana, desculpabilizada (Valencia 2010, 62) y chistosa, en un mundo donde el aparataje económico está empezando a moverse en función de la muerte y ya no de la vida.

Por ello, la necrocomicidad es una forma cómica que naturaliza y atrae el terror místico, a diferencia de la tradición cómica de la Edad Media, en la que el miedo cósmico o terror místico era vencido por la risa (Bajtín 2003, 66). «El terror místico» o «terror de Dios» para Bajtín (2003) es el temor que inspiraban las fuerzas naturales en la Edad Media, pero también era el miedo a la «moral que encadenaba, agobiaba y oscurecía la conciencia del hombre» (86), era un terror «hacia lo sagrado y prohibido [...] hacia el poder divino y humano, a los mandamientos y prohibiciones autoritarias, a la muerte y a los castigos de ultratumba e infernales, en una palabra [era] un miedo por algo más terrible que

lo terrenal» (86). Para vencer este miedo se organizaban durante ciertos tiempos del año (usualmente solsticios y equinoccios) fiestas en las que se creaban representaciones simbólicas risibles o monstruosidades cómicas, de símbolos del poder y la violencia para volverlos inofensivos y ridículos (86). De esta forma se superaba, mediante la risa, el terror que producía lo incierto; y lo cómico se convertía en un catalizador que permitía la renovación, sin miedo, del futuro.

Hay una diferencia abismal entre la comicidad de la Edad Media y la necrocomicidad, ya que en la primera se construían infiernos para tener la posibilidad de enfrentarlos, burlarse de ellos y de esta forma desfogar el terror que producían. En la segunda sus infiernos cómicos están diseñados para ahondar los miedos u horrorizar aún más a las personas. La comicidad de la Edad Media funcionaba como un espacio social de catarsis que facilitaba la vida después de su realización, ya que renovaba los sentidos culturales atemorizantes, haciéndolos menos temibles; a diferencia de la necrocomicidad en la que el terror no se dispersa, sino que se recrudece porque todos podríamos ser en algún momento el sujeto de quien se burlan.

#### NECROCOMICIDAD, EL FIN DEL MUNDO Y DE ESTA INVESTIGACIÓN

Programas como *Jackass* o *The Dudesons* son graciosos porque poseen una estructura poshumorística que consiste en incomodar a las personas para, eventualmente, producir risas. En este sentido, la necrocomicidad es graciosa porque genera mucha tensión al estar vinculada con la muerte, pero al mismo tiempo porque esa tensión es tomada como una «broma».

Esta urdimbre entre realidad y simulacro, propia del poshumor y, por ende, de la necrocomicidad, «se ha echado a girar de tal manera que actualmente parece cada vez más difícil (o eso nos han hecho creer) distinguir entre realidad y ficción» (Valencia 2010, 158), entre broma y no-broma. La necrocomicidad se aprovecha de la cada vez más difusa línea que se ha establecido en la modernidad entre realidad y ficción, llegando incluso a hacernos creer que el dolor en *Jackass* o *The Dudesons* puede ser de «chiste».

En este sentido, en la necrocomicidad las dimensiones entre lo que realmente está pasando y lo que ocurre en la ficción se torna compleja, porque la necrocomicidad no solo ataca construcciones simbólicas,

culturales, sino que golpea, corta, lacera, muerde, electrocuta, balea, entre otras cosas, la materia, la carne. El cuerpo es parte central de esta comicidad; está ahí, presente, sintiendo, con las heridas supurando, adolorido, con miedo, en algunos casos agonizante; forma parte de la realidad y, sin embargo, las risas se producen porque los chicos de *Jackass*, *The Dudesons* o *Dirty Sanchez* «solo están bromeando».

La necrocomicidad se instala dentro de las lógicas del capitalismo gore que legitima sentir placer por el sufrimiento de alguien más y naturaliza la muerte o la posibilidad de muerte como forma de goce. Es parte del entretenimiento que cría en gran parte de la población actual un gusto por la tanatofilia, es decir, «un gusto por la espectacularización de la muerte en las sociedades hiperconsumistas contemporáneas, así como el gusto por la violencia y la destrucción, el deseo de matar y la atracción por el suicidio y el sadismo» (Valencia 2010, 148). Y esto es problemático en términos sociológicos porque, siguiendo a Valencia (2010), lo que incita a la violencia real no es tanto el alud de imágenes violentas como el imaginario de que existen violencias ideales (59), violencias felices, es decir, violencias rápidas, indoloras, concebidas «para no molestar en cuanto llega a una conclusión feliz» (Valencia 2010, 59), como supuestamente ocurre en programas como *Jackass* o *The Dudesons*. Sin embargo, las heridas que se producen sobre el cuerpo no pueden mentir.

Siguiendo con esto y retornando a la parodia de *South Park*, Chistobot —resguardado bajo ese hábito de que la comedia lo justifica todo y por su afán de convertirse en el mejor comediante de todos los tiempos— lleva la necrocomicidad al extremo, realizando una acción humorística descabellada, brutal y extremadamente violenta. Vislumbrando la caricatura, con ello, un futuro distópico que no me parece tan alejado de la realidad.

**Periodista:** Hubo impacto e incredulidad esta noche cuando Chistobot —creación alemana— al iniciar su *show* [...], abrió fuego contra una audiencia de 1100 personas, matando a casi todos. Los espectadores dicen que el violento ataque fue irracional, sin motivo y también genuinamente chistoso. Lo que solidifica la opinión de que Chistobot podría ser el mejor comediante de todos los tiempos. (Stone y Parker 2011, min 14:40)

Una de las vivencias más incómodas que se pueden experimentar es la muerte de otra persona. Por lo que un asesinato «en broma» sería

una de las acciones ideales para un humorista que quiere llevar la incomodidad a su extremo. Chistobot abre fuego por su afán de gloria, por su objetivo claro de convertirse en el mejor comediante de todos los tiempos, el más incómodo del mundo y, dentro de la parodia, lo logra. Siguiendo con ello, y a riesgo de sonar alarmista, a mi modo de ver, *Jackass* y *The Dudesons* son el comienzo de un camino de lo cómico como espectáculo, que tiene a la muerte como eje central. Creo que pronto se empezarán a producir espectáculos necrocómicos como los de Chistobot, si es que ya no se están produciendo (mientras realizaba este trabajo tuve información de que existe necrocomicidad en la *deep web*, pero todavía no me animo a explorar ese mundo) por parte de otras personas «más graciosas».

En este sentido, creo que hay que cuestionar nuestras risas como una práctica política sin llegar a moralismos; y ahí está lo complejo, porque la línea que divide es muy fina. Como payaso que soy, no creo en la censura de la risa y menos si viene de un poder institucional, pero sí creo que es importante cuestionar permanentemente lo que nos produce gracia.

No vaya a ocurrir que devastemos el mundo por un chiste, como aconteció en *South Park*, donde Chistobot en busca de ser el mejor comediante del mundo casi termina por completo con la vida en la Tierra. En la parte final del episodio de Chistobot, el robot se encuentra en su oficina escribiendo el chiste final, el chiste que, basado en la estructura reidera del poshumor y la necrocomicidad, dará por terminada a la comedia y, con ello, paralelamente, a toda la humanidad.

**Chistobot:** Llevaré la comedia al próximo nivel. El exterminio de toda vida biológica en la Tierra. Será el máximo chiste. Los humanos hacen comedia. Los humanos construyen robots. El robot acaba con toda la vida en la Tierra. El robot siente incomodidad. ¡Exterminación!

**Stan Marsh:** Espera, espera. ¿Cómo que vas a destruir la vida en la Tierra?

**Chistobot:** Ese es mi propósito. Ser el máximo comediante.

**Kyle:** Matarnos a todos no es chistoso.

**Eric Cartman:** A mí me parece que sí.

**Jimmy Valmer:** Chistobot, ese no es un buen chiste. No habría nadie para reírlo.

**Chistobot:** Llevo a la comedia a su conclusión lógica. La ecuación matemática de la comedia solía ser presentación y remate. La comedia de hoy

en día es presentación, remate e incomodidad. No hay nada más incómodo que destruir todo lo que creó a Chistobot. (Stone y Parker 2011, min 17:30)

A diferencia de Chistobot, creo que la risa debería retomar su función de celebrar la vida y no de generar muerte. Un primer consenso al que deberíamos llegar los comediantes sobre los límites del humor es que nadie debería resultar muerto en la construcción de un acto cómico.





# CONCLUSIONES

---

Si nos imaginamos un iceberg de la necrocomicidad, en cuya punta se encuentra lo más suave de esta y en la parte profunda lo más brutal. Nos encontraríamos que arriba estarían las referencias a la existencia de la necrocomicidad en productos audiovisuales de ficción como *Joker* o *South Park*, productos audiovisuales diseñados para el consumo masivo y que visibilizan de manera afable esta nueva forma cómica. En el centro del iceberg estarían espectáculos como los de *Jackass* y *The Dudesons* que, como vimos, no tienen la intención de matar al otro para hacer reír, pero sí la de poner en riesgo la vida en función de la comedia. Finalmente, en lo más profundo del iceberg se encontrarían espectáculos cómicos que matan literalmente a las personas para hacer reír.

En este trabajo se analizó la primera y la segunda parte del iceberg necrocómico y se postergó para una próxima investigación la última parte, en la que se analizan productos audiovisuales en los que literalmente se mata al otro para hacer reír. Este manuscrito es el inicio de una serie de investigaciones que creo necesarias para problematizar el fenómeno de producir muerte o tentación de muerte para hacer reír.

Por falta de espacio quedan por el camino algunas reflexiones, por ejemplo, la vinculación que tiene la necrocomicidad con lo grotesco y con la vuelta a lo real lacaniano, que plantea Hall Foster. En este trabajo no se analizaron las tensiones que genera esta vuelta al cuerpo de la comicidad de manera brutal. No se habló sobre lo que implica para

los comediantes realizar actos abyectos para generar risas, qué implicaciones tiene eso en relación con las audiencias y con la transformación del signo cómico. Porque si lo cómico está del lado de lo real y ya no del lado de lo simbólico, lo cómico ya no podría estar del lado de la «no-verdad», del falseamiento, de la sátira.

Por otro lado, también sería importante investigar la vinculación que tiene este tipo de forma cómica con la masculinidad hegemónica. Y es que la necrocomicidad, al parecer, es un espacio cómico esencialmente de hombres que se caracterizan por vivir en función de los postulados de la masculinidad hegemónica. Por ejemplo, si nos remitimos únicamente a los personajes principales de las series de comedia analizadas, como *Jackass* o *The Dudesons*, descubriremos con facilidad que todos los personajes que ejecutan acciones de riesgo en dichos *shows*, sin excepción, son hombres. «Ninguno de los artistas intérpretes o ejecutantes es mujer,<sup>24</sup> y las pocas mujeres que se muestran aparecen en contextos muy específicos y se presentan en la línea del estereotipo femenino tradicional» (Lindgren 2009, 2). Este monopolio de la figura del hombre como eje central del espectáculo es una constante en todos los programas de este género cómico. Lo que sugiere que este tipo de comicidad responde a una «estructura predominante y legitimada como referente para la construcción de las identidades masculinas» (Bonino 2002, 7).

En conformidad con ello, Rita Segato (2018) afirma que «las iniciaciones masculinas en las más diversas sociedades muestran esta necesidad de titulación mediante desafíos y pruebas que incluyen la antisocialidad, la crueldad de alguna forma y el riesgo» (42-3). Por lo que la necrocomicidad podría ser la traducción de estos rituales de iniciación y afirmación de la masculinidad al lenguaje de lo cómico, que usualmente son serios y rígidos, a un ambiente más distendido, cómico, risible.

Tomando en cuenta todo lo dicho y haciendo alusión muy sucintamente al caso de la violación en grupo de «la manada»,<sup>25</sup> desarrollado en las festividades de San Fermín en la madrugada del 7 de julio de

24 En la película *Jackass Forever*, estrenada en febrero de 2022, por primera vez aparece una mujer haciendo *sketches* que agreden al cuerpo para generar risas como parte del elenco de *Jackass*. Sin embargo, eso no cambia el hecho de que ese espacio cómico es construido por hombres y para hombres.

25 «La manada» fue un grupo de hombres que acostumbraban a violar a mujeres como clímax de sus celebraciones y festividades.

2016, me parece importante mencionar que la necrocomicidad podría estar presente en su accionar, ya que la muerte, la agresión al cuerpo, la demostración de hombría y el sentido festivo (elementos que están en *Jackass*) también están presentes en ese caso.<sup>26</sup>

Finalmente, decir que este tema de la masculinidad hegemónica, la demostración de ser hombres y la necrocomicidad empata con otro tema que considero necesario problematizar dentro del ámbito de la comicidad: las torturas realizadas en contextos de guerra, en las que se agrede al cuerpo del enemigo con el objetivo de divertirse. Un ejemplo de ello son los videos grabados y compartidos por soldados estadounidenses en los primeros días de la invasión a Irak. Videos y fotos en los que se los puede observar riendo y festejando la tortura que infringen a los prisioneros de guerra iraquíes.<sup>27</sup> En los videos se ve a los soldados norteamericanos preparar pequeños *sketches* cruentos que involucran el cuerpo del otro y el sufrimiento que produce en los agredidos.

En este trabajo se ha dicho bastante sobre la necrocomicidad, pero todavía queda mucho por escribir.

---

26 Esto que menciono merece un tratamiento mucho más extenso, excede por mucho lo que se puede tratar en unas conclusiones por lo que solo me queda ponerlo como sugerencia para próximas investigaciones.

27 Cabe resaltar que a los pocos días estos videos fueron censurados por el Gobierno norteamericano y dados de baja de la web común y ahora solo se los encuentra en la *deep web*.



## REFERENCIAS

- Acha, Juan. 2004. «Los mitos de desdramatización y el poder de la risa». En *Hacia una teoría americana del arte*, 202-6. Buenos Aires: Del Sol.
- Asimov, Isaac. 2002. *Cuentos completos I*. Madrid: Ediciones B.
- Bajtín, Mijaíl. 2003. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: El contexto de Francois Rebelais*. Madrid: Alianza Editorial.
- Barba, Andrés. 2016. *La risa caníbal: Humor, pensamiento cínico y poder*. Barcelona: Alpha Decay.
- Barthes, Roland. 1979. «Introducción al análisis estructural del relato». En *Análisis estructural del relato*, 9-44. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Bauman, Zygmunt. 2010. *Modernidad líquida*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, Walter. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ciudad de México: Itaca.
- Berger, Peter. 1999. *Risa redentora: La dimensión cómica de la experiencia humana*. Barcelona: Kairós.
- Bergson, Henri. 1991. *La risa: Ensayo sobre el significado de lo cómico*. Buenos Aires: Losada.
- Bonino, Luis. 2002. «Masculinidad hegemónica e identidad masculina». *Dossiers feministas*, 6: 7-35.
- Charles, Larry, dir. 2006. *Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan*. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Costa, Jordi. 2018. *Una risa nueva: Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Critchley, Simon. 2010. *Sobre el humor*. Santander: Quálea.
- Cuevas, Diego. 2020. «Jackass: Oda a una manada de cabestros». *Jot Down Cultural Magazine*. Accedido el 18 de agosto. <https://www.jotdown.es/2019/03/jackass-oda-a-una-manada-de-cabestros/>.
- Dussel, Enrique. 2007. *Política de la liberación: Historia mundial y crítica*. Madrid: Trotta.
- Echeverría, Bolívar. 1997. «La identidad evanescente». En *Las ilusiones de la modernidad*, 55-74. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México / El Equilibrista.
- . 2010a. *Definición de la cultura*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica / Editorial Itaca.
- . 2010b. *Modernidad y blanquitud*. Ciudad de México: Era.

- Ferrater, José. 1975. *Diccionario de filosofía*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Foster, Hal. 2001. *El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- Freud, Sigmund. 1991. *El chiste y su relación con lo inconsciente (1905)*. Vol. 8 Obras completas. Argentina: Amorrortu Editores.
- Fromm, Erich. 2017. «Anatomía de la destructividad humana». Lectulandia. <https://www.lectulandia.co/book/anatomia-de-la-destructividad-humana/>.
- Gadsby, Hannah, dir. 2018. *Hannah Gadsby: Nanette*. Australia: Netflix.
- Gavlovski, Johnny. 2020. «Joker, o la salvación de los desechos», *Revista de Comunicación de la SEECI*, 53: 69-81. <https://doi.org/10.15198/seeci.2020.53.69-81>.
- Giorgi, Gabriel. 2014. «Introducción: Nuevas proximidades». En *Formas comunes: Animalidad, cultura y biopolítica*, editado por Gabriel Giorgi, 4-23. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Girard, René. 1998. *La violencia y lo sagrado*. Barcelona: Anagrama.
- Goldberg, Roselee. 1996. *Performance Art*. Barcelona: Destino.
- Gubern, Román. 2016. *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Hall, Stuart. 2013. *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, compilado por Eduardo Restrepo, Catherien Walsh y Víctor Vich. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador / Corporación Editora Nacional / Universidad Javeriana-Instituto de Estudios Sociales y Culturales Pensar / Instituto de Estudios Peruanos.
- Hobbes, Thomas. 2005. *Leviatán o la materia forma y poder de una república eclesiástica y civil*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Horkheimer, Max, y Theodor W. Adorno. 1998. *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta.
- Imbert, Gérard. 2008. «Conductas extremas, riesgo y tentación de muerte en la sociedad del espectáculo (nuevas formas y usos de la violencia)». *Mediaciones Sociales*, n.º 3: 111-26. <https://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/MESO0808220111A>.
- Kwapis, Ken, dir. 2005. «El día de la diversidad». *The office*. Estados Unidos: NBCUniversal.
- Laasala, Jarno, Tuukka Tiensuu y Jukka Hilden, dirs. 2013. *The Dudesons Season 2 Episode 8 «The Dudesons Top 10»*. [https://www.youtube.com/watch?v=7T\\_QMdhmR1k](https://www.youtube.com/watch?v=7T_QMdhmR1k).
- . 2014. *The Dudesons Season 3 Episode 6 «Winter Olympics with Bam Margera»*. [https://www.youtube.com/watch?v=OU8IROGCaoY&ab\\_channel=Dudesons](https://www.youtube.com/watch?v=OU8IROGCaoY&ab_channel=Dudesons).

- Lagerwey, Jorie. 2004. «Jackass For President Revitalizing an American Public Life Through the Aesthetic of the Amateur» *Spectator* 24 (1): 86-97.
- Le Goff, Jacques. 1999. «La risa en la Edad Media». En *Una historia cultural del humor: desde la Antigüedad hasta nuestros días*, coordinado por Jan N. Bremmer y Herman Roodenburg, 41-54. Madrid: Sequitur.
- Lindgren, Simon, y Maxime Lélièvre. 2009. «In the Laboratory of Masculinity: Renegotiating Gender Subjectivities in MTV's Jackass». *Critical Studies in Media Communication*. 26 (5): 393-410. <https://doi.org/10.1080/15295030903325313>.
- Maestro, Jesús, dir. 2016. «El arte cómico puede ser tan perverso como la peor de las religiones». Video de YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5538ok7RG2g&t=945s>.
- Mbembe, Achille. 2011. «Necropolítica». En *Necropolítica seguido de Sobre el gobierno privado indirecto*, 17-75. Traducido por Elisabeth Falomir Archambault. Tenerife: Melusina.
- Perceval, José María. 2015. *El humor y sus límites: ¿De qué se ha reído la humanidad?* Madrid: Cátedra.
- Phillips, Todd, dir. 2019. *Joker*. Estados Unidos: Warner Bros.
- Preciado, Paul. 2008. *Testo yonqui*. Madrid: Espasa.
- Quintana, Ángel. 2022. «Los marginados de la ciudad virtual: La infrapolítica en *Joker* de Todd Phillips y *Parásitos* de Bong Joon-ho». *Fotocinema*, n.º 24: 29-43.
- Real Academia Española. 2020. *Diccionario de la lengua española*. Accedido el 26 de julio 2023. <https://dle.rae.es>.
- Sartre, Jean-Paul. 2011. *El ser y la nada*. Buenos Aires: Losada.
- Schere, María. 2017. «Los matices del humor en Platón y Aristóteles y su proyección sobre la comedia de Aristófanes». *Florentia Illierritana*, 28: 211-22.
- Schongut, Nicolas. 2012. «La construcción social de la masculinidad: Poder hegemónico y violencia». *Psicología, conocimiento y sociedad*, 2 (2): 27-65.
- Segato, Rita. 2018. *Contrapedagogías de la crueldad*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Sellés, Víctor. 2015. «Las armas del escritor: El arma de Chejov». *Víctor Sellés*. 14 de septiembre. <https://victorselles.com/las-armas-del-escritor-el-arma-de-chejov/>.
- Shanken, Andrew M. 2007. «The Sublime “Jackass”: Transgression and Play in the Inner Suburbs». *Places* 19 (3): 50-5. <http://escholarship.org/uc/item/8j1338k4>.

- Steve-O en Español, dir. 2021. «Así comenzó mi historia en Jackass». Video de YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4Oa2NMPHn4U>.
- Stone, Matt, y Trey Parker, dirs. 2011. «Chistobot». *South Park*. Estados Unidos: Comedy Central.
- Tones, Jhon, dir. 2019. «JACKASS: Así nació y triunfó la serie más polémica de MTV | Espinof». Video de YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=cnOM7fEOLTU&ab\\_channel=Espinof](https://www.youtube.com/watch?v=cnOM7fEOLTU&ab_channel=Espinof).
- Tremaine, Jeff, dir. 2001. *Jackass: Temporada 2*. Estados Unidos: MTV Films.
- , dir. 2002a. *Jackass: Temporada 3*. Estados Unidos: MTV Films.
- , dir. 2002b. *Jackass: The Movie*. Estados Unidos: MTV Films.
- , dir. 2003. *Jackass ¿Dónde están ahora?* Estados Unidos: MTV Films.
- , dir. 2006. *Jackass: Number Two*. Estados Unidos: MTV Films.
- , dir. 2007. *Jackass 2.5*. Estados Unidos: MTV Films.
- , dir. 2009. *Jackass: Las grabaciones perdidas*. Estados Unidos: MTV Films.
- , dir. 2010. *Jackass 3D*. Estados Unidos: MTV Films.
- Valencia, Sayak. 2010. *Capitalismo gore*. Tenerife: Melusina.
- Vegh, Isidoro. 2001. *El prójimo: Enlaces y desenlaces del goce*. Buenos Aires: Paidós.





**UNIVERSIDAD ANDINA  
SIMÓN BOLÍVAR**  
Ecuador

La Universidad Andina Simón Bolívar (UASB) es una institución académica creada para afrontar los desafíos del siglo XXI. Como centro de excelencia, se dedica a la investigación, la enseñanza y la prestación de servicios para la transmisión de conocimientos científicos y tecnológicos. Es un centro académico abierto a la cooperación internacional. Tiene como eje fundamental de trabajo la reflexión sobre América Andina, su historia, su cultura, su desarrollo científico y tecnológico, su proceso de integración y el papel de la subregión en Sudamérica, América Latina y el mundo.

La UASB fue creada en 1985. Es una institución de la Comunidad Andina (CAN). Como tal, forma parte del Sistema Andino de Integración. Además de su carácter de centro académico autónomo, goza del estatus de organismo de derecho público internacional. Tiene sedes académicas en Sucre (Bolivia) y Quito (Ecuador).

La UASB se estableció en Ecuador en 1992. En ese año, suscribió con el Ministerio de Relaciones Exteriores, en representación del Gobierno de Ecuador, un convenio que ratifica su carácter de organismo académico internacional. En 1997, el Congreso de la República del Ecuador la incorporó mediante ley al sistema de educación superior de Ecuador. Es la primera universidad en el país que logró, desde 2010, una acreditación internacional de calidad y excelencia.

La Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador (UASB-E), realiza actividades de docencia, investigación y vinculación con la colectividad de alcance nacional e internacional, dirigidas a la Comunidad Andina, América Latina y otros espacios del mundo. Para ello, se organiza en las áreas académicas de Ambiente y Sustentabilidad, Comunicación, Derecho, Educación, Estudios Sociales y Globales, Gestión, Letras y Estudios Culturales, Historia y Salud. Tiene también programas, cátedras y centros especializados en relaciones internacionales, integración y comercio, estudios latinoamericanos, estudios sobre democracia, derechos humanos, migraciones, medicinas tradicionales, gestión pública, dirección de empresas, economía y finanzas, patrimonio cultural, estudios interculturales, indígenas y afroecuatorianos.

## ÚLTIMOS TÍTULOS DE LA SERIE MAGÍSTER

- 
- 357 Juan Nieto, *Propuesta de un sistema de gestión antisoborno: Caso Cuerpo de Bomberos de Quito*
- 
- 358 Santiago Bonilla Moreno, *Cómo implementar procesos de innovación en restaurantes: Estudio en La Mariscal y La Floresta*
- 
- 359 Enrique Trujillo Gamboa, *El mundo como cementerio: El feminicidio en tres novelas de Roberto Bolaño*
- 
- 360 José Jara Vásquez, *Regulación ambiental y contratación pública: Camino hacia la sustentabilidad en Ecuador*
- 
- 361 Yamila Gutiérrez Callisaya, *Mujeres aymaras: Ejercicio político y roles sociales*
- 
- 362 Milton Rocha Pullopaxi, *Interés nacional frente al constitucionalismo del Buen Vivir*
- 
- 363 Paola Arpi, *El teletrabajo en Ecuador: Estrategia de empleo y productividad*
- 
- 364 Carmen Lucía Jijón, Victoria Vásquez Cuvi, *Sensibilidad feminista y emancipación intelectual*
- 
- 365 Glenda Z. Villamarín, *Crítica cultural y psicología: La teoría del apego en Ecuador*
- 
- 366 Víctor Rivadeneira Cabezas, *Reforma constitucional en Ecuador: Análisis histórico y crítico*
- 
- 367 Javier Arcentales Illescas, *El derecho a migrar y la ciudadanía universal: Límites a la soberanía estatal*
- 
- 368 Susana Toral, *Justicia integral: Garantía para el ejercicio de los derechos constitucionales*
- 
- 369 Fernando Guerra Coronel, *Conciencia y dignidad: Fundamento jurídico de los derechos de los animales*
- 
- 370 Pablo Castillo, *Opiniones consultivas de la Corte IDH: ¿Utopía o mandato?*
- 
- 371 Ramiro Urbina, *Necrocomicidad en Joker, South Park y Jackass: Risas que pueden matar*
-



Este estudio se propone conceptualizar una forma cómica a la que se ha denominado *necrocomidad*. Un tipo de comicidad que se fundamenta en la agresión al cuerpo para producir muerte o posibilidad de muerte a sus victimitas con el fin de incomodar a los espectadores y eventualmente generarles risas. Para esto se analizó *Joker*, de Todd Philips (2019), película de ficción que plantea los asesinatos de un payaso con trastornos mentales y segregado de su comunidad, como una forma de hacer comedia; un capítulo del programa satírico de televisión *South Park* y *Jackass*, una serie de televisión cómica, que linda entre la realidad y la ficción, y que utilizan los golpes, quemaduras, electrocuciones, disparos y otras agresiones contra el cuerpo como mecanismos de producción de risa.

Ramiro Urbina (Ambato,1989) es actor; formado en el Laboratorio de teatro Malayerba (2013); licenciado en Comunicación Social (2015) por la Universidad Técnica Particular de Loja; tecnólogo en Producción y Realización de Cine Tv y Video (2016) por el Instituto de Artes Visuales Quito; y magíster en Estudios de la Cultura con mención en Artes y Estudios Visuales (2019) por la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

