

## **Forord:**

Jeg ønsker først og fremst å takke mine to veiledere, Stig Kulset og Asbjørn Tiller, for god og tålmodig veiledning gjennom min noe kaotiske arbeidsprosess.

Deretter vil jeg rette en stor takk til Torunn som har, mer eller mindre frivillig, dratt meg gjennom det meste av fag og eksamener hvor jeg har slitt med motivasjon og konsentrasjon.

Ellers en stor takk til mine gjenger ved Studentersamfundet i Trondhjem. Uten et sted å bare henge og slappe av hadde jeg neppe kommet meg gjennom studietiden.

Stor takk til alle som har latt meg få utløp for frustrasjon og som har kommet med gode ord. Dere vet hvem dere er.

Antall ord: 28954

<b>1 Innledning</b>	<b>7</b>
1.1 Problemstillingen:	8
1.2 Begreper:	9
1.2.1 Fiksjonsunivers	9
1.2.2 Superheltefilm	9
1.3 Hva er Marvels Fiksjonsunivers?	10
1.3.1 Filmer i fiksjonsuniverset	10
1.3.2 Karakterer i fiksjonsuniverset:	12
1.3.3 Organisasjoner i fiksjonsuniverset:	15
1.4 Oppgavens oppbygging:	15
<b>2 Superheltefilmen</b>	<b>17</b>
2.1 Hva er en superheltefilm?	17
2.1.1 Opphavshistorie:	18
2.1.2 Krefter:	18
2.1.3 Identitet:	18
2.1.4 Oppdrag	19
2.1.5 Motstand	19
2.1.6 Familieforhold	20
2.1.7 Overgangsfaser i livet	20
2.2 Superheltefilmens historie	21
2.3 Inn kommer Marvel Studios	27
2.4 Sjangerkritikk	28
<b>3 Narrativ</b>	<b>35</b>
3.1 Forskjeller mellom multiplot-filmer og ensemblefilmer:	35
3.2 Network narratives	38
3.3 The Polyphonic or Ensemble Plot (multiplot)	39

3.4 Parallel Plot	41
3.5 Hub and spoke plot	43
<b>4 Analyser</b>	<b>47</b>
4.1 Iron Man	47
4.1.1 Superheltefilmen Iron Man	50
4.1.2 Sterkt fokus på teknologi	51
4.1.3 Iron Man som blockbuster	54
4.1.4 Marvels narrative nettverk	55
4.2 Veien mot The Avengers	59
4.2.1 Iron Man 2	59
4.2.2 Thor	61
4.2.3 The Incredible Hulk	62
4.2.4 Captain America: The First Avenger	63
4.3 The Avengers	64
4.4 Historien etter The Avengers	69
4.5 Bilde	72
4.6 Det cinematisk universet utvider seg til TV-skjermen	73
<b>5 Andre fiksjonsunivers</b>	<b>77</b>
5.1 DC Extended Universe	77
5.1.1 Man of Steel	78
5.1.2 Batman v Superman: Dawn of Justice	79
5.1.3 Suicide Squad	80
5.2 Marvel vs DC	81
5.3 X-Men-universet	83
5.3.1 Den originale trilogien	83
5.3.2 Wolverine-trilogien	84
5.3.3 Det nye universet	85

5.4 Marvel vs X-Men	87
5.5 Andre univers	87
<b>6 Avslutning</b>	<b>89</b>
<b>7 Kildeliste</b>	<b>93</b>



# 1 Innledning

Om man spør en helt tilfeldig person hva hun tror den mest populære sjangeren på kino er per nå er det liten tvil om at svaret vil være *superheltefilm*. Superheltefilmen, som nesten alltid er filmer basert på tegneserier, har hatt en litt trøblete historie med mange opp og nedturer. De første adaptasjonene av superheltehistorier dukket opp allerede i 1920, med filmen *The Mark of Zorro* av Fred Niblo og Theodore Reed (som forøvrig fikk sin første remake i 1940). De første adaptasjonene av de mest populære og kjente superhelte (Batman, Superman, Captain America, The Green Hornet) dukker opp i midten av 40-tallet. Etter dette kan man si det går litt i rykk og napp. Filmer som *Superman* (Donner, 1978) og *Batman* (Burton, 1989) ble svært godt mottatt av publikum mens blant andre *Superman IV: The Quest for Peace* (Furie, 1987), *Supergirl* (Szwarc, 1984) og *Batman Forever* (Schumacher, 1995) ble totalslaktet av både publikum og kritikere og sørget nesten egenhendig for at sjangeren fikk en alt for tidlig død.

På tross av at ikke alle tegneserieadaptasjoner, som superheltefilmene tross alt er, ikke alltid ble godt mottatt av verken publikum eller kritikerne så var det alltid en sjanger som fikk en ny sjanse. Etter et tiår med å ha lisensiert ut rettighetene til superhelte sine til andre produksjonsselskaper bestemte *Marvel Studios* seg for å finansiere og produsere sin egen film i midten av 2000-tallet. Dette førte til utgivelsen av *Iron Man* (Favreau, 2008). Det var denne filmen som skulle ende opp med å legge grunnlaget for det vi i dag kaller *Marvel Cinematic Universe*. Per mai 2017 vil *Marvels kinematisk univers* bestå av ikke mindre enn 15 filmer og seks TV-serier, alle sammen plassert i det samme *fiksjonsuniverset*. De forteller alle sammen en sammenhengende historie om det samme universet og de samme karakterene. I følge *Marvel Studios* er det frem til 2019 planlagt at universet vil bli bestående av 23 filmer og 12 TV-serier, og dette er tall som stadig er i endring da det blir annonsert oppfølgere etterhvert som hver enkelt film gjør det bra (per nå har *Marvel* enda til gode å lage en film som kan bli ansett som en økonomisk flopp) og det kommer til

stadighet nye TV-serier som er satt til dette narrative universet. Dette er med andre ord et narrativ på en skala som aldri har blitt gjort før.

*“[...] New Hollywood represents a style of filmmaking different from that which went before. Second, that it signifies a changed industrial context.”*

- King, 2002, s1-2

Dette har fått konsekvenser for hvordan andre selskaper har begynt å lage blockbustere. Vi ser blant annet hvordan Marvels største konkurrent, DC Comics, også bygger opp sitt eget filmunivers (*DC Expanded Universe*) mens Disney (som eier Marvel) bygger opp Star Wars universet på en lignende måte. Man kan også si at Warner Bros. (som eier DC) bygger opp *Harry Potter*-universet på en lignende måte med *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (Yates, 2016). Det finnes også flere eksempler på dette som jeg vil ta opp senere i oppgaven.

## 1.1 Problemstillingen:

**Hvordan har Marvel Studios utviklet superheltsjangeren og hva er det som gjør at de skiller seg ut?**

Jeg har lenge vært glad i superhelthistorier. Et av mine tidligste filmminner er at jeg så *Superman II* (Lester, 1980) sent en nyttårsaften og jeg har stort sett fulgt sjangeren siden det. Det falt seg derfor ganske naturlig for meg å skrive om *superheltefilmen*, og da spesielt Marvels fiksjonsunivers, da det var på tide å velge seg et tema for denne oppgaven. Jeg oppdaget, til min store frustrasjon, at det finnes lite forskning ikke bare på Marvels filmer men også superheltefilmen generelt. Så selv om superheltefilmen er anerkjent blant publikum og filmkritikere så er det tydelig at akademien henger veldig langt etter.

*“Despite the attention currently given to superheroes, the superhero genre is little studied. Typically it is either taken for granted or dismissed as a genre and marked as subset of genres - science fiction primarily.”*

- Coogan, 2006, s23



Det finnes knapt nok noen som har hatt en seriøs studie av superheltefilmen. Det finnes noe forskning på superheltesjangeren men da stort sett som en litterær sjanger. Mitt ønske med denne oppgaven er å presentere superheltefilmen og Marvels fiksjonsunivers på en god akademisk måte. Jeg vil trekke frem hva det er som har gjort Marvels filmer unike innad i sjangeren, nemlig det narrative. Jeg vil gjøre dette ved å presentere *superheltefilmens* historie og kort gjøre rede for noen av dens sjangertrekk.

## 1.2 Begreper:

### 1.2.1 Fiksjonsunivers

De forskjellige narrative universene som eksisterer i sjangeren har alle sitt eget navn og begrep. Vi har blant annet *Marvel Cinematic Universe* og *DC Expanded Universe* for å nevne de to største. Videre i oppgaven min kommer jeg til å referere til disse som *fiksjonsunivers*. Grunnen til dette er at jeg ønsker å bruke et norsk begrep så langt det lar seg gjøre og jeg mener at det er en god beskrivelse på hva det er disse narrative universene er.

### 1.2.2 Superheltefilm

Begrepene *tegneseriefilm* (comic book movies) og *superheltefilm* (superhero movies) blir ofte brukt om hverandre når man skal diskutere denne type filmer. Jeg velger å bruke begrepet *superheltefilm* av flere grunner. En av disse grunnene er at alle tegneseriefilmer ikke nødvendigvis er superheltefilmer og alle superheltefilmer ikke nødvendigvis er basert på tegneserier. Blant tegneseriefilm kan man nevne filmer som *Kingsman: The Secret Service* (Vaughn, 2014), *Scott Pilgrim vs The World* (Wright, 2010) eller *Sin City* (Miller og Rodriguez, 2005). Alle disse er adaptert fra tegneseriehistorier, men ingen av de er handler om superhelte. På lik linje finnes det *superheltefilmer* som ikke er basert på tegneserier, som blant andre *The Incredibles*

(Bird, 2004), *Hancock* (Berg, 2008) og *Chronicle* (Trank, 2012). Slik jeg ser det er tegneseriefilm et begrep som er for vidt til at det kan brukes, samtidig som at det kan utelukke filmer som tydelig faller inn under sjangeren.

### 1.3 Hva er Marvels Fiksjonsunivers?

Marvels fiksjonsunivers begynner å bli ganske stort og komplisert og jeg kommer til å referere til flere hendelser og karakterer i løpet av denne oppgaven. Jeg vil derfor gi en kort innføring i hva fiksjonsuniverset er og hvem det er som eksisterer i det.

*“Everything we’ve done emulates the experience of a comic-book nerd. You follow your favorite characters month after month, and every few years they team up into a big crossover event that has global ramifications and then they return and go back to their own adventures.”*

- Kevin Feige, President of Marvel Studios til New York Post, 29. April, 2012

Dette sitatet fra Marvel Studios president Kevin Feige gir en veldig bra beskrivelse på hva det er Marvels fiksjonsunivers er og hva det forsøker å gjøre. Det er tydelig at Marvel Studios har hentet inspirasjon fra tegneseriene de adapterer. Alt av karakterutvikling skjer i de individuelle filmene før karakterene samles i de store hendelsene hvor jordas fremtid ofte er på spill. Dette er et narrativ fans av tegneseriene lett vil kjenne igjen men det er første gang man får se det på film. Det er dette som gjør Marvels filmer unike.

#### 1.3.1 Filmer i fiksjonsuniverset

Per Mai 2017 består fiksjonsuniverset av ikke mindre enn 15 filmer og seks TV-serier. Av filmer finner vi følgende:

*Phase One:*

- **Iron Man** - Jon Favreau - 2008
- **The Incredible Hulk** - Louis Leterrier - 2008

- **Iron Man 2** - Jon Favreau - 2010
- **Thor** - Kenneth Branagh - 2011
- **Captain America: The First Avenger** - Joe Johnston - 2011
- **The Avengers** - Joss Whedon - 2012

*Phase Two:*

- **Iron Man 3** - Shane Black - 2013
- **Thor: The Dark World** - Alan Taylor - 2013
- **Captain America: The Winter Soldier** - Anthony & Joe Russo - 2014
- **Guardians of the Galaxy** - James Gunn - 2014
- **Avengers: Age of Ultron** - Joss Whedon - 2015
- **Ant-Man** - Peyton Reed - 2015

*Phase Three:*

- **Captain America: Civil War** - Anthony & Joe Russo - 2016
- **Doctor Strange** - Scott Derrickson - 2016
- **Guardians of the Galaxy Vol. 2** - James Gunn - 2017

Som man kan se ut i fra denne listen er fiksjonsuniverset delt inn i tre forskjellige faser. Disse tre fasene fungerer på mange måter som de forskjellige aktene man kan finne i en film. Den første fasen tar for seg opphavshistorien til de mest sentrale superheltene og introduserer oss for organisasjoner som SHIELD, spionorganisasjon på linje med CIA som jobber for å beskytte jorda, og HYDRA, nazistisk vitenskapsorganisasjon som fortsatte å jobbe mot sitt mål om å ta over verden etter at de feilet i andre verdenskrig. Klimakset i første fase er at alle heltene har samlet seg for å stå sammen mot en større trussel. På tross av sine forskjeller evner de å bekjempe trusselen og beskytte jorda.

Fase to tar for seg konsekvensene av hendelsene i fase en. Vi ser hvordan verden har reagert på at superhelter nå er en del av samfunnet, og vi ser hvordan heltene selv takler det de har stått ovenfor. Eksempelvis ser vi hvordan Iron Man sliter med angst og hvordan Captain America er deprimert og sliter med å tilpasse seg det

samfunnet han plutselig har blitt en del av. Det er også nå at fiksjonsuniverset for alvor begynner å utvide seg ganske drastisk. Nye helter dukker opp, ofte som en direkte konsekvens av at de blir eksponert for de "originale" heltene, og vi får den første filmen som er satt til en annen planet enn jorden, nemlig *Guardians of the Galaxy*. På lik linje med andre akt i en hvilken som helst annen actionfilm er det også nå at heltene begynner å møte hard motstand og eventuelt sitt første tap. Vi ser også hvordan handlingene deres begynner å få konsekvenser. Etter hendelsene i *Avengers: Age of Ultron* hvor blant annet en hel bystat blir jevnet med jorden begynner myndighetene å se på hvordan superheltene kan stå til ansvar for sine valg og handlinger og om de bør være under myndighetenes kontroll. Dette fører til starten av fase tre og det eventuelle bruddet heltene i mellom i *Captain America: Civil War*.

Her kommer vi også inn på et av de største problemene om å skrive om Marvels fiksjonsunivers. Det er enda under utvikling, historien er ikke ferdig fortalt. Derfor har jeg valgt å fokusere på *fase en*. Det er her historien til universet blir etablert og det er her vi møter de sentrale karakterene som kommer til å forme veien videre. Mitt hovedfokus kommer til å være filmene *Iron Man* og *The Avengers*, hvorav den første var den som sparket i gang det hele mens sistnevnte er første gang vi ser superheltlaget The Avengers samlet mot en felles trussel.

### 1.3.2 Karakterer i fiksjonsuniverset:

Fordi det er så mange karakterer og organisasjoner i dette universet har jeg her forsøkt å lage en liten guide til de viktigste som dukker opp i den *første fasen* som jeg da fokuserer på når jeg skriver denne oppgaven:

Tony Stark / Iron Man: Teknolog. Sjef for Stark Industries som produserte våpen helt til han så med egne øyne hva de blir brukt til. La opp produksjonen på dagen. Har per definisjon ingen superkrefter. Designet en robotdrakt i fangenskap og har senere brukt den for å rette opp det han anser som egne feil.

Spilt av Robert Downey Jr.

Steve Rogers / Captain America: Verdens første superhelt. Fikk kreftene sine som et resultat av genetisk eksperimentering av den amerikanske hæren under første verdenskrig. Reddet verden men ble frosset ned i isen som et resultat av handlingen, funnet og tint opp igjen etter 70 år.

Spilt av Chris Evans

Bruce Banner / Hulk: Fikk kreftene som et resultat av eksperimentering av gammastråling. Mister kontrollen når han blir sint og blir forandret til et stort grønt monster. Kan sammenlignes med splittet personlighet eller Dr. Jekyll og Mr. Hyde. Først spilt av Edward Norton før han ble erstattet med Mark Ruffalo fra og med *The Avengers*.

Natasha Romanoff / Black Widow: Tidligere spion for KGB, jobber nå for SHIELD. Har ingen superkrefter per definisjon annet enn skarpt intellekt og trening i en rekke kampsporter.

Spilt av Scarlett Johansson

Cliff Barton / Hawkeye: Mester bueskytter og er på lik linje med Black Widow en topp trent spion. Jobber for SHIELD. En av få av superheltene som faktisk har en hemmelig identitet (frem til *Avengers: Age of Ultron*).

Spilt av Jeremy Renner

Thor: Norrøn gud. Kan fremkalle lyn, kan fly og er umenneskelig sterk. I dette fiksjonsuniverset er de norrøne gudene teknisk sett romvesener som har oppnådd en høyere grad av teknologisk utvikling enn mennesker.

Spilt av Chris Hemsworth

Nick Fury: Direktør for SHIELD. Blir ikke ansett som superhelt, men heller en svært innflytelsesrik person som trekker i trådene og har en finger med i det meste som skjer i fiksjonsuniverset.

Spilt av Samuel L Jackson.

Agent Phil Coulson: Phil Coulson er en høytstående agent i SHIELD og jobber direkte under Nick Fury. I den første fasen av filmer kan Coulson sies å være publikums representant i fiksjonsuniverset. Han har minst en scene i alle filmer i den første fasen, unntatt *The Incredible Hulk*, og har en eller annen form for interaksjon med alle heltene. Hans død er grunnlaget for etableringen av The Avengers. Spilt av Clark Gregg i både filmene og TV-seriene.

Loki: Norrøn gud. Thors adoptivbror og antagonist i flere av filmene i fiksjonsuniverset. Han forsøker først å ta tronen fra Odin i *Thor* før han forsøker å ta over jorden i *The Avengers*. Loki er en av få antagonister som dukker opp flere ganger i fiksjonsuniverset.  
Spilt av Tom Hiddleston



(f.v.: Iron Man, Hulk, Captain America, Hawkeye, Thor, Black Widow. Hentet fra *The Avengers*, 2012)

### 1.3.3 Organisasjoner i fiksjonsuniverset:

SHIELD: Forkortet for *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division*. På lik linje med for eksempel CIA er dette en spionorganisasjon med en utvidet myndighet jeg ikke kan se for meg man finner i den virkelige verden. De rekrutterer superhelter og overvåker det meste som foregår på jorden for å hindre trusler ikke bare mot USA men også selve planeten.

HYDRA: Grunnlagt av antagonisten Red Skull (fra *Captain America: The First Avenger*, spilt av Hugo Weaving) under andre verdenskrig. HYDRA var i utgangspunktet en vitenskapelig organisasjon som forsket på ny teknologi og alternativ vitenskap. Organisasjonen ble tilsynelatende oppløst når Red Skull døde mot slutten av krigen, men det blir etterhvert avslørt at en mer moderne versjon av organisasjonen enda lever i beste velgående.

Det jeg ikke har gått så mye inn på her er TV-seriene som finnes i dette fiksjonsuniverset. Disse vil jeg ta litt nærmere for meg i kapittel fire.

## 1.4 Oppgavens oppbygging:

Først vil jeg starte med å gi et lite innblikk i superheltefilmens historie og fremvekst. Dette var på ingen måte en sjanger Marvel var med på å starte, faktisk så kom Marvel veldig sent inn i sjangerens historie. Jeg vil også se litt nærmere på historien til Marvel Studios og hvordan deres filmer plasserer seg i sjangerhistorien. I kapittel tre av oppgaven vil jeg se nærmere på det som får Marvels filmer til å skille seg ut fra andre i samme sjanger, nemlig det narrative. Jeg vil trekke frem flere tradisjoner og narrative teorier som kan brukes for å forklare fiksjonsuniverset slik de ser ut i dag. I kapittel fire vil jeg bruke disse teoriene til å se nærmere på spesielt to filmer, *Iron Man* og *The Avengers*. Jeg vil avslutte oppgaven med å sammenligne Marvels

fiksjonsunivers med de andre fiksjonsuniversene som har begynt å dukke opp i etterkant av Marvels suksess.



## 2 Superheltefilmen

### 2.1 Hva er en superheltefilm?

Før jeg kan gå inn på hvordan Marvel har utviklet sjangeren må man finne ut av *hva er egentlig en superheltefilm?* Hva er det som kjennetegner filmene slik at publikum kjenner de igjen.

Enhver sjanger består av konvensjoner. Disse konvensjonene hjelper publikum å identifisere hva slags sjanger det er filmen de ser på tilhører. I superheltefilmen finner vi disse konvensjonene:

- Opphavshistorie
- Krefter
- Identitet
- Oppdrag
- Motstand
- Familieforhold
- Overgangsfaser i livet

Denne listen av konvensjoner er basert på en tidligere masteroppgave skrevet av Bjørn-Harald Larsen Sønsthagen som også forsøkte å definere superheltefilmen som sjanger med et spesielt fokus på protagonisten. Sønsthagen hadde på sin side lagt veldig stor vekt på konvensjoner som Peter Coogan har lagt frem i sin avhandling om superheltesjangeren. Disse konvensjonene er det som hjelper oss som publikum å gjenkjenne hva det er vi ser. Det er selvfølgelig ikke alle konvensjonene som passer inn i alle superheltefilmer men jeg anser disse som å være blant de viktigste og mest gjenkjennbare.

### 2.1.1 Opphavshistorie:

Dette er uten tvil den konvensjonen som er lettest å kjenne igjen, rett og slett fordi det ikke finnes en eneste superheltefilm som ikke forteller hvordan, og hvorfor, protagonisten får kreftene sine og hva det var som utløste deres valg om å bli en helt. Svært ofte vil opphavshistorien på et eller annet vis inkludere en form for traume. De to ultimate eksemplene på dette vil uten tvil være Superman og Batman. Førstnevnte er den eneste overlevende fra sin planet mens sistnevnte var vitne til drapet på foreldrene sine i svært ung alder. Denne konvensjonen har også utviklet seg til å bli en løpende spøk blant mange fans. I løpet av de siste ti årene har vi for eksempel sett *Spider-Mans* onkel bli drept ikke mindre enn to ganger (kanskje tre) innen sommeren 2017 (*Spider-Man* fra 2002, *The Amazing Spider-Man* fra 2012 og potensielt for tredje gang i *Spider-Man: Homecoming* som kommer i 2017) mens *Batmans* foreldre ser ut til å bli drept omtrent hver tredje film (*Batman* fra 1980, *Batman Begins* fra 2005 og *Batman v Superman: Dawn of Justice* fra 2016).

### 2.1.2 Krefter:

Alle protagonister i superheltefilmer har en eller annen form for superkraft. Kreftene er også nært knyttet til superheltes opphav og den neste konvensjonene på lista, identitet. Heltene får gjerne kreftene via ulykker, tilfeldigheter eller eksperimentering. Det er på ingen måte nødvendig at superkreftene er overnaturlige eller supre om man vil kalle det det. Det finnes helter som rett og slett bare er mennesker i toppform eller helter som får sine krefter via teknologi.

### 2.1.3 Identitet:

Den tredje konvensjonen på liste er sterkt knyttet opp mot de to foregående. Omtrent alle superhelter har en hemmelig identitet. De gjemmer seg bak masker. Ofte begrunnes dette med at de vil forsvare sine kjære, gjøre det vanskeligere for fiender å finne ut hvem de er, hvor de bor og hvordan man kan skade de.

Heltenes identitet reflekteres ofte i kostymevalg, navnevalg og hvilke krefter de har. Peter Parker, som fikk kreftene sine av en edderkopp, kaller seg selv for Spider-Man og har et edderkoppsymbol på drakten sin. Bruce Waynes største frykt var en gang flaggermus. Nå velger han å bruke den frykten mot de kriminelle i hjembyen, Gotham, og kaller seg selv for Batman og har et flaggermussymbol på drakten sin.

#### *2.1.4 Oppdrag*

Coogan anser oppdraget som å være en av de viktigste konvensjonene når det kommer til superhelter. Heltene må alltid søke etter å beskytte samfunnet og de uskyldige mot mennesker med onde hensikter.

Oppdraget kan ofte ha et personlig element, en kjæreste eller et familiemedlem er kidnappet eller i fare på annet vis men i det lange løp vil konflikten nesten alltid ha globale konsekvenser eller konsekvenser for det samfunn heltene lever i. Om heltene skulle velge å ikke utføre sitt oppdrag vil det få store konsekvenser, også personlige. Det beste eksemplet på dette er nok Peter Parker som kunne ha hindret sin onkels død ved å stanse en ransmann han observerte bare minutter tidligere. Det er ofte oppdraget som er den store forskjellen mellom superhelt og superskurk. Den ene vil alltid søke etter å redde og beskytte mens den andre vil ødelegge.

#### *2.1.5 Motstand*

Ingen superhelt er uten en eller annen form for motpart. Motparten må gjerne ha krefter som på en eller annen måte kan måle seg opp mot heltens. Helten og skurken har gjerne en eller annen form for personlig tilknytning. De kan være forskjellige resultat av det samme eksperimentet, ha vært ofre i den samme ulykken eller ha blitt påvirket av hverandre på et eller annet vis.

Larsen Sønsthagen nevner flere andre former for motstand i sin utforskning av denne konvensjonen. Motstanden kan komme i form av blant annet at rettssystemet

ikke strekker til når det kommer til å straffe ondsinnede mennesker. Enten fordi de er for innflytelsesrike eller fordi de er en del av politiet eller rettsvesenet. Motstanden kan også komme i form av et hevnmotiv for helten. Batman og Frank Castle, fra *The Punisher* (Hensleigh, 2004), ønsker for eksempel hevn på de kriminelle elementene som tok livet av familien deres. Et tredje eksempel er teknologi. Motstanden kan ofte komme av at ny teknologi kan være positivt eller negativt ladet. Mange helter får kreftene sine av teknologiske nyvinninger, men det samme gjør mange skurker. (Larsen Sønsthagen, 2011, s 57-60)

### 2.1.6 Familieforhold

Dette er en av, om ikke den, vanligste konvensjonen i superheltefilmer. Helten vil alltid ha en komplisert familiehistorie. Ofte vil dette være at helten er foreldreløs eller har mistet en av sine to foreldre. Det vanligste er at helten har mistet farsfiguren. Mange av heltene vokser opp i en eller annen form for fosterfamilie. Dette kan være slektninger eller andre verger. Batman blir oppdratt av familiens butler mens Peter Parker blir oppdratt av sin tante og onkel (før sistnevnte blir drept og gjør Parker farløs, igjen). Av og til kan det være at helten 'adopterer' en ny familie, som for eksempel i *X-Men* hvor skolen er hjemmet til mutantene. Skolen blir deres fristed og deres felles mutanter blir den nye familien etter at den gamle har støtt de bort. Heltenes to identiteter, ofte hemmelig for deres nærmeste, sørger også for anspente familie- og kjærlighetsforhold. Ofte drives hemmeligheten av et ønske om å beskytte de man elsker, men like ofte ender det opp med at de havner i fare. I *Spider-Man 2* bli Mary Jane, Peter Parkers kjærlighetsinteresse, angrepet og kidnappet av rivalen Doc Ock i et forsøk på å hindre ham i å utføre sin heltegjerning.

### 2.1.7 Overgangsfaser i livet

*"Flere av superheltefilmene handler om overgangsfasen fra barn til voksen, både metaforisk og eksplisitt."*

-Larsen Sønsthagen, 2011, s 95

Dette er kanskje den enkleste og mest gjenkjennbare konvensjonen og er den som kanskje er tilstede mest (med unntak av komplisert kjærlighetsforhold) i superheltefilmer. I *Man of Steel* ser vi Clark Kent/Supermans reise fra ung mann med spørsmål om hva kreftene hans er godt for til voksen mann med et ønske om å gjøre godt. Peter Parker/Spider-Mans reise er mye det samme. Han får kreftene sine mot slutten av High School og sliter med å takle overgangen til et voksent liv, som Sønsthagen sier, både metaforisk og eksplisitt.

## 2.2 Superheltefilmens historie

Med disse konvensjonene i ryggen kan man lett si at superheltefilmen på ingen måte er noe nytt fenomen. I sin bok, *Genre and Hollywood*, har filmprofessor Steve Neale oversatt et lengre sitat fra den franske teoretikeren Jean-Louis Leutrat: “A genre is what is collectively believed to be at any given point in time.” (Neale, 2000, s 39) Gitt at filmer dermed retroaktivt kan plasseres under en spesifikk sjanger kan man argumentere for at de tidligste filmene, eller serials i dette tilfellet, som kan klassifiseres som superheltefilmer allerede dukket opp i 1920 med *The Mark of Zorro* regissert av Fred Niblo og Theodore Reed. Fra dette punktet kommer det jevnt og trutt ut superheltefilmer. Få, eller ingen, av disse filmene ble selvsagt omtalt som superheltefilmer på denne tiden, de ble heller dyttet under andre sjangre som fiksjon, action eller science fiction.

Det jeg vil anse som den første moderne superheltefilmen var Richard Donners *Superman* som kom på kino i 1978. Filmen inneholder flere av konvensjonene jeg har listet opp ovenfor med *opphavshistorie* som den med sterkest tilstedeværelse. Filmen starter med at vi ser hvordan Supermans (på dette punktet kalt Kal-El) biologiske far innser at hjemplaneten, Krypton, er døende og bestemmer seg for å sende sønnen til jorden i et romskip så han overlever. Her blir Kal-El funnet av et barnløst par i Kansas, USA, og han blir oppdratt som Clark Kent før han flytter til den fiksjonelle byen Metropolis hvor han lever et dobbeltliv som journalisten Clark Kent og superhelten Superman. Dette er da Supermans opphavshistorie, i tillegg til at vi

ser hvilke familieforhold Superman har i to av sine identiteter, nemlig Kal-El og Clark Kent.

Som tidligere nevnt er ofte traume en svært sentral del av opphavshistorien og for Superman (i denne filmen) er det flere forskjellige traumer som er med på å definere ham. Vi har blant annet traumet av å vokse opp i et fosterhjem (selv om det er et godt fosterhjem i kontrast til det man ofte ser i film og serier) og dermed at han sitter igjen med en følelse av å være utenforstående. Dette i tillegg til at fosterfaren, Jonathan Kent, dør av hjerteinfarkt som fører til at Clark drar ut for å finne seg selv, trene, og bli mer kjent med det egentlige opphavet sitt. I tillegg til opphav vil jeg påstå at identitet er en konvensjon som i aller høyeste grad er til stede i filmen. Her ser vi hvordan hovedpersonen sliter med å balansere sine to identiteter Kal-El/Superman, romvesenet med enorme krefter, og Clark Kent, småbygutten som flyttet til storbyen for å bli journalist. Som en bonus får vi også motstand i form av skurken Lex Luthor, ikke en superskurk som i mange mer moderne filmer, men et geni av en forretningsmann uten moralsk kompass.

En annen grunn til at akkurat *Superman* blir sett på som den første moderne superheltfilmen er også at den er den første filmen som tar superhelter seriøst. I boken *Superhero Movies* skriver filmviteren Liam Burke at det var spesielt vanskelig å få lov til å adaptere Superman til filmen fordi den mest kjente superheltadaptasjonen før *Superman* var uten tvil TV-serien *Batman* som gikk på kanalen ABC i årene 1966 til 1968. På grunn av den useriøse tolkningen av Batman denne serien hadde hevder Burke at svært få studioer var interessert i å lage en superheltfilm (Burke, 2008, s 23). Det er vanskelig å være uenig i akkurat denne argumentasjonen da TV-serien, og filmen *Batman: The Movie* (Martinson, 1966), er kjent for å en ganske useriøs tone.



(Batman: The Movie, 1966)

Som man kan se på bildet ovenfor så har serien veldig enkle og fargerike kostymer, dårlige effekter og replikker som *“Holy heart failure!”* og *“Holy Long John Silver!”*. I en scene i filmen får vi også høre at Batman roper etter *“the shark-repellent batspray”*. Serien var også fylt til randen med virkemidler som man kjenner igjen fra tegneseriehefter, som lydhermende ord som dukket opp når en karakter slo en annen (POW!, Kapow! etc). Dette var med andre ord en TV-serie, og film, som på ingen måte minner på den versjonen av Batman vi er vant med å se i dag. *Superman* var en film som, selv om den har en litt humoristisk tone til tider, tok materialet relativt seriøst og behandler universet filmen er satt i som et realistisk univers.

*Superman* ble en massiv suksess, både økonomisk og godt tatt imot av publikum, og blir fremdeles betraktet som en av sjangerens aller beste filmer. Filmen tjente inn litt over 300 millioner dollar på verdensbasis (ifølge [Boxofficemojo.com](http://Boxofficemojo.com)) med et produksjonsbudsjett på ca 50 millioner dollar og ble nominert til tre Oscar-priser. Dette førte naturlig nok til at den fikk oppfølgere og et forsøk på en spin-off. Disse gikk det derimot ikke så bra med. *Superman IV: Quest for Peace* (Sidney J. Furie, 1987) og spin-offen *Supergirl* (Jeannot Szwarc, 1984) er nok lavmålet. Etter et par år

med dalende interesse og stadig dårligere inntjening fikk *Superman IV* et lavt budsjett på bare 17 millioner dollar og tjente inn litt over 15 millioner på verdensbasis. *Supergirl* på sin side tjente rett over 14 millioner dollar. Begge disse filmene ble også ganske hardt slått ned på av både kritikere og fans. *Superman IV* har blant annet havnet på flere lister over de verste filmene som noen gang har blitt lagd (Plass nummer 40 i magasinet Empire Magazines liste over de dårligste filmene som noensinne er laget blant annet).

På tross av disse nedturene var det derimot en superhelt til som fikk en sjanse til å havne på kino, nemlig Batman. I 1989 kom Tim Burtons *Batman* ut og viste oss en annen side av superheltsjangeren. *Batman* er på mange måter en mørkere film og er mer i tråd med karakteren slik vi kjenner ham i tegneserien. Gotham, settingen i filmen, er gotisk i uttrykket og ser ut til å være fanget i permanent natt eller gråvær. Om man ser bort fra den skarpe kontrasten i filmenes mise-en-scène er det flere likhetstrekk mellom *Batman* og *Superman*. Også i *Batman* får vi en opphavshistorie. Denne gangen med et veldig klart traume som gjør Bruce Wayne til Batman, nemlig drapet på foreldrene og hans frykt for flaggermus. Det er akkurat disse to tingene som er grunnlaget for hans identitet som superhelten Batman. En identitet han sliter med å holde adskilt fra sin identitet som milliardæren Bruce Wayne, noe som ikke bare er et gjennomgående tema i omtrent alle Batman-filmer men også superheltilmer generelt. Vi får også se eksempel på hvordan helten ofte skaper sin egen motstander, da Batman prøver å stoppe et ran i en fabrikk. I en slåsskamp ender han opp med å kaste en av skurkene i en tank full av kjemikalier. Denne skurken, som også tilfeldigvis var mannen som drepte Bruce Waynes foreldre, ender opp med å bli den ikoniske skurken Joker, en av Batmans mest kjente fiender.

Også *Batman* ble en stor suksess for Warner Bros. Filmen tjente inn litt over 400 millioner dollar på verdensbasis (Boxofficemojo.com) og fikk, i likhet med *Superman*, tre oppfølgere. Et annet likhetstrekk *Batman* deler med *Superman* er at kvaliteten på oppfølgerne faller drastisk. Den fjerde Batman-filmen, *Batman & Robin* (Joel Schumacher, 1997), blir av Empire Magazine ansett som den verste filmen som noensinne har blitt lagd (Empire, 4 februar, 2010). Det er ikke bare kritikere som har



lagt sitt hat på denne filmen. *Batman & Robin* har en publikums score på 16% hos rottentomatoes.com, dette på tross av at den har kjente navn som George Clooney og Arnold Schwarzenegger i hovedrollene.

Mens disse to filmseriene ga Warner Bros en massiv økonomisk suksess (på tross av stadig fallende kritikk) ble også flere av Marvels superhelter forsøkt adaptert. Blant de første av disse var kanskje også den merkeligste. *Howard the Duck* (Huyck, 1986) er den første kinofilmen som er basert på en av Marvels tegneserier og den blir ansett som å være en enorm skuffelse fra alle involverte. Produsert med et budsjett på ca 36 millioner dollar tjente den inn ca 38 millioner dollar som må ha blitt sett som svært skuffende når *Superman* hadde gjort det så godt et par år tidligere.



(Howard The Duck, 1986)

Marvels neste forsøk på adaptasjon, *The Punisher* (Goldblatt, 1989), gikk bedre, men var likevel ikke den store suksessen som DC og Warner Bros. opplevde med *Batman* og *Superman*. En av grunnene til den store forskjellen mellom disse to selskapene på denne tiden vil nok være hvordan de håndterte rettighetene til sine respektive figurer og franchiser. Marvel solgte filmrettighetene til sine karakterer til diverse studioer med et krav om at en film måtte blir lagd innen en viss tidsperiode

eller så gikk rettighetene tilbake til Marvel igjen. Dette førte til en interessant situasjon hvor en film basert på *The Fantastic Four* ble produsert med et minimalt budsjett, men aldri gitt ut offisielt, for at produksjonsselskapet skulle få beholde rettighetene. DC Comics på sin side er eid av Warner Bros. Rent praktisk vil det bety at Warner Bros., når de produserer filmer basert på tegneseriefigurene i DC Comics, har tilgang på alt av materiale og kan dermed forme historien slik de føler for og inkludere de karakterene de måtte føle for å inkludere. Dette stemmer nødvendigvis ikke med Marvels filmer, hvor man får en begrenset bruk av *noen* av karakterene.

På tross av denne (noe begrensende) måten å håndtere retten til å adaptere karakterene og historiene sine så er ikke Marvel-adaptasjonene uten enkelte filmsuksesser. Selv etter at superheltefilmen fikk et heller dårlig rykte etter *Batman & Robin* på slutten av 90-tallet var det noen som var villige til å satse på andre helter i starten av 2000-tallet. Dette førte til at vi fikk to av de kanskje beste superheltefilmene til dags dato. Den første var *X-Men* (Bryan Singer, 2000) produsert av 20th Fox Century mens den andre var *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) produsert av Columbia Pictures. På dette tidspunktet begynner teknologien å ha utviklet seg såpass at man kan lage mer realistiske effekter som representerer kreftene til superheltene, noe som har ført til en betydelig økning av filmer med science-fiction-elementer. Det er også rundt nå at superheltefilmen begynner å bli beskrevet som en egen sjanger kontra å være under eventyrfilm eller sci-fi.

Både *X-Men* og *Spider-Man* gikk svært godt på kino og tjente inn henholdsvis 296 millioner dollar og 821 millioner dollar på verdensbasis (boxofficemojo.com). Spesielt *Spider-Man* blir ansett som å ha blåst nytt liv i *superheltefilmen* som sjanger og gjort det legitimt å lage filmer innad i denne sjangeren igjen, spesielt med tanke på økonomisk lønnsomhet. Begge filmene har også, selvsagt, fått flere oppfølgere med varierende grad av kritisk suksess men alle har greid å holde publikums interesse. *X-Men* har greid det såpass lenge at serien enda lever den dag i dag. *Logan* (Mangold) hadde premiere i mars 2017 og er den siste i av 10 *X-Men*-filmer som har blitt lagd fra og med *X-Men* hadde premiere i 2000.

### 2.3 Inn kommer Marvel Studios

*Following the decline of comic book publishing in the late 1990s and Marvel's subsequent bankruptcy, royalties Hollywood paid for use of Marvel's properties provided an alternative revenue stream to support the company's tentative rebirth."*

- Johnson, Cinema Journal 52, s 1

Med bakgrunn i blant annet dårlige salgstall var selskapet Marvel nær konkurs mot slutten av 1990-tallet. Det var da man begynte å se på alternative kilder til inntekt via å lisensiere ut rettighetene til tegneseriefigurene sine til diverse andre media hvor spesielt filmen viste seg å være en solid inntektskilde. Før *Iron Man*-filmen ble publisert i 2008 lisensierte Marvel ut noen av sine mest populære karakterer, karakterer som var bevist å kunne tjene penger, til selskaper som Sony som fikk Spider-Man, 20th Century Fox fikk X-Men og Universal fikk Hulk. For en liten avgift, da gjerne en del av overskuddet fra billett- og videosalget, så fikk filmselskapene full kreativ og økonomisk kontroll over produksjonen. Innen 2004 anslår man at ca 80% av Marvels inntekt besto av slik lisensiering.

(Johnson, Cinema Journal 52, s 9)

I følge Derek Johnson, professor i *media and cultural studies*, så var det suksessen denne formen for alternativ inntekt ga som gjorde at Marvel greide å bygge seg opp igjen fra konkurs, og etterhvert satt igjen med nok penger til at de kunne satse på å produsere sine egne filmer, noe som også skulle vise seg å bli en suksess. Ifølge en artikkel publisert i Wall Street Journal i 2008 så hadde Marvel Studios første film, *Iron Man*, mer profitt enn de 16 forrige filmene som Marvel kun hadde lisensiert ut (Schuker, Wall Street Journal, 13. Juni, 2008). Grunnen til dette er at forholdet mellom Marvel Studios og deres samarbeidspartnere, i dette tilfellet Paramount Pictures, hadde blitt snudd på hodet. Nå var det Marvel Studios selv som finansierte og produserte filmen, noe som førte til at de fikk all kreativ kontroll, mens Paramount bare sto for distribusjon. Før denne vendingen fikk Marvel bare 2% av inntektene til filmene de hadde lisensiert ut (Johnson, Cinema Journal 52, s 11).

Ikke bare fikk Marvel en massiv økning i inntekter etter de begynte å produsere egne filmer men de fikk også en mye større økonomisk trygghet. Når de lisensierte ut rettighetene var det ingen garanti at filmene kom ut med jevne mellomrom slik som de gjør i dag. De fem *Spider-Man*-filmene som Sony har produsert til nå ble gitt over på en periode på 12 år (fra *Spider-Man* fra 2002 til *The Amazing Spider-Man 2* i 2014) mens 20th Century Fox ga ut syv *X-Men*-filmer i omtrent samme tidsperiode (fra 2000 til 2014). Nå derimot har de gitt ut minst en film i året siden 2010 og har siden 2013 gitt ut to filmer i året med planer om å gi ut tre filmer fra og med 2017. Med tanke på den enorme suksessen filmene har hatt til nå så er det lett å se for seg at dette gir en forutsigbar økonomisk situasjon. Det er derfor lett å se hvorfor Marvel valgte å satse på å lage sitt eget filmstudio hvor de selv beholder full kontroll over produksjon, økonomi og kreativiteten i historiene til filmene.

## 2.4 Sjangerkritikk

Selv om Marvel Studios har tatt sjangeren til seg og gjort den til sin egen så er det fremdeles en del kritiske ting som er verdt å peke fingeren på. Filmprofessoren Scott Bukatman kommer med noen gode poenger i en artikkel som kreativt nok har fått navnet *Why I Hate Superhero Movies*. I denne artikkelen setter han ord på noe av det som er problemet med superheltefilmer per dags dato.

*“Superhero films remain something of a provisional genre, still very much in a state of becoming.”*

- Bukatman, 2011, s 118

Bukatman mente, i 2011, at superheltefilmen enda var i en alt for tidlig fase til at den kunne ha funnet sin egen stemme. Han mente at de første ti-årene fra 2000 og utover hadde gitt oss masse identiske filmer med fordummet versjoner av karakterer fra tegneseriene disse filmene ofte var adaptert fra. Dette er en gjennomgående kritikk han kommer med. Bukatman mener at superheltefilmer ofte bevisst finner den

tryggeste og mest gjenkjennbare versjonen av karakterene de adapterer. Mye av grunnen til dette er at superheltefilmene er blockbustere. Det er mye penger som blir lagt i produksjonen av disse filmene så man må være trygge på at man får avkastning slik at disse pengene ikke blir bortkastet. Dette fører naturlig nok til at man ikke vil få den samme dybden som karakterene kanskje ville ha hatt i tegneseriene. Dette fører også til at adaptasjoner av enkelte historier ikke nødvendigvis vil bli like aktuelle som de kanskje var i tegneserieuniverset.

En god knagg for diskusjon rundt akkurat dette er historien *Civil War*.

Tegneserieversjonen av denne historien ble gitt ut fra 2007 til 2008 og involverte omtrent alle bladene Marvel ga ut på den tid (totalt sprer historien seg over 70-80 forskjellige tegneserieblader). I denne historien går en arrestasjon av en superskurk forferdelig galt med den konsekvens at et helt nabolag, inkludert en barneskole, blir totalt utslettet. Som et svar på denne katastrofen innfører de amerikanske myndighetene *The Superhero Registration Act (SRA)*, som vil tvinge alle superhelte til å oppgi sin hemmelige identitet til myndigheten og motta trening og offisielle godkjenninger og retningslinjer for sin aktivitet. Det er et veldig splittet syn på hvorvidt dette er en god ide eller ikke blant superheltene, med Iron Man som leder for bevegelsen for en registrering mens Captain America er mot at myndighetene skal få full kontroll over heltene. *SRA* blir etterhvert innført og superheltene som ikke godtar dette blir arrestert og plassert i en fangeleir plassert i en alternativ dimensjon uten lov og dom.

Det burde ikke være noe problem for noen å se koblingene opp mot Patriot Act og Guantanamo Bay som var de amerikanske myndighetens svar på blant annet terrorangrepet mot World Trade Center og Pentagon. Flere av bladene utforsker konsekvensene av konflikten heltene i mellom. En av de største er eksempelvis at Spider-Man blir overbevist til å offentliggjøre sin identitet. Ikke bare er dette en massiv endring i karakteren, men det kan også betraktes som et massivt brudd av sjangerkonvensjonen om dobbel identitet. Mye av det som gjør Spider-Man til Spider-Man er hans stadige konflikt mellom sine to identiteter.

Filmen *Captain America: Civil War* er løst basert på akkurat denne historien, men mangler mye av de politiske kommentarene man kunne finne i tegneserien. Også her utløses konflikten av at heltenes handlinger får uskyldige mennesker drept (i dette tilfellet var ofrene diplomater og ambassadeansatte). Som konsekvens av dette, og andre hendelser fra blant annet *Captain America: The Winter Soldier* og *Avengers: Age of Ultron*, ønsker FN at The Avengers skal falle inn under en viss form for kontroll. Igjen så havner Iron Man og Captain America på hver sin side av konflikten. *Captain America: Civil Wars* største styrke er uten tvil at den lener seg mot de 12 andre filmene som kom før den, og setter fokus på at superheltenes valg og aktiviteter fører til store ødeleggelser på sivil infrastruktur og tap av liv. I tredje akt av *The Avengers* ser vi hvordan store deler av New York sentrum blir lagt i ruiner mens i *Avengers: Age of Ultron* blir en hel bystat utryddet av Ultron, en kunstig intelligens Tony Stark og Bruce Banner selv har skapt, og Hulk mister kontrollen midt i en storby i Sør-Afrika. Slikt sett er de to versjonene av historien svært lik. Den fordelen tegneserien dermed har er at den kan utforske hva som ville ha skjedd om karakterene hadde tatt andre valg. I et eget blad, *What If?: Civil War #1* gitt ut februar 2008, får vi se to alternative virkeligheter hvor hvor det ble tatt forskjellige valg i nøkkelpunkter i historien. Denne muligheten har naturlig nok ikke filmene som er nødt til å holde seg til et univers og en historie.

Jeg vil derfor si at jeg er uenig med Bukatmans konklusjon om at superheltefilmen ikke blir annet enn en for dummet kopi av historiene man finner i tegneserier. Det skal dog sies at Marvel står i en ganske unik posisjon når de begynner å ta for seg akkurat disse tingene da de har nesten 10 år med filmer å hente bakgrunnshistorien sin fra, på lik linje med at tegneseriene har en massiv mengde historie de kan trekke tråder fra.

Det superheltefilmen derimot enda sliter veldig med er representasjon. Når denne oppgaven blir skrevet er det 14 filmer i Marvels fiksjonsunivers. Om man stryker filmene hvor fokuset ligger på teamet Avengers (*The Avengers*, *Avengers: Age of Ultron*, *Guardians of the Galaxy* og *Captain America: Civil War*) så sitter man igjen med ti filmer hvorav alle har menn i hovedrollen og hvorav alle er hvite. Den første

filmen med en svart superhelt i hovedrollen plassert i Marvels fiksjonsunivers vil bli Black Panther som har planlagt utgivelse i februar 2018 og vil bli film nummer 17 i rekka. Den første med kvinnelig hovedrolle (her velger jeg å ignorere *Ant-Man & The Wasp* som er planlagt til sommeren 2018, da Wasp må dele rampelyset med tidligere etablerte Ant-Man) vil etter planen bli *Captain Marvel* som har planlagt premiere i mars 2019. Dette er ikke bare et problem foran kamera. Når denne oppgaven ble skrevet har det enda til gode å være en eneste film som er regissert av en kvinne. Den første superheltefilmen med kvinnelig regissør vil komme fra Marvels konkurrent, Warner Bros. og DC, og vil være *Wonder Woman* regissert av Patty Jenkins som har premiere i Mai 2017. Som en funfact kan man nevne at Patty Jenkins egentlig skulle ha regien på *Thor: The Dark World* i 2013 men at hun fikk sparken av Marvel grunnet "kreative forskjeller" (Hollywoodreporter.com, 14.12.2011). I slutten av April 2017 ble det endelig bekreftet at *Captain Marvel* i det minste vil få en kvinnelig medregissør da det ble annonsert at Anna Boden og Ryan Fleck hadde tatt på seg jobben å regissere filmen.

Selv i filmer som er sentrert rundt teamet the Avengers har Marvel et problem og dette er aller tydeligst i *Avengers: Age of Ultron*. I en scene i filmens andre akt er vi vitne til en diskusjon mellom Bruce Banner (Hulk) og Natasha (Black Widow) hvor de begge innrømmer å ha følelser for hverandre men Bruce mener selv at han er et monster og at så lenge han har Hulken kan han aldri være sammen med noen. Natasha kontrer med å fortelle om at organisasjonen hun ble oppdratt og trent opp i tvangssteriliserte henne for å gjøre henne til en mer effektiv snikmorder, hun avslutter med replikken "*still think you're the only monster on the team?*". Av mange fans ble denne scenen tolket slik at Black Widow anser seg selv som et monster fordi hun ikke er i stand til å få barn. Personlig tolke det slik at hun anser seg selv som et monster grunnet hennes effektivitet når det kommer til å ta liv og hvor enkelt det er for henne men i den kontekst denne historien og replikken kommer i så blir det rom for at begge tolkninger gjelder. Det hjelper heller ikke at siden Black Widow aldri har hatt sin egen film så vet vi som publikum svært lite om henne og hennes utvikling. Det meste vi har fått har vært via bisetninger og korte referanser. Hun fikk litt tid til utvikling i *Captain America: The Winter Soldier* hvor hun uttrykker skuffelse

over at hun kanskje ikke ble like god da hun gikk fra KGB til SHIELD likevel (da det viste seg at SHIELD hadde blitt tatt over av HYDRA). Det var også en annen replikk som fikk spesielt oppmerksomhet og kritikk i denne filmen. I en scene hvor to av antagonistene diskuteres blir denne replikken ytret: *“he’s fast and she’s weird”*. Her blir det da referert til Quicksilver, som løper veldig raskt, og Scarlet Witch, som har telekinetiske og telepatiske krefter. På overflaten en uskyldig replikk men mange mente at den underbygget en av de kraftigste heltene Marvel har (i tegneserien har Scarlet Witch evnen til å skrive om virkeligheten som hun ønsker, noe hun har gjort opptil flere ganger med enorme konsekvenser) og dermed spilte ned trusselen hun faktisk kan utgjøre.

Problemene fortsatte også i markedsføringen rundt filmen hvor Black Widow til stadighet ble utelatt eller regelrett erstattet med sine mannlige ‘kollegaer’.



(hasbro.com)

Lekesettet på bildet ovenfor er basert på en scene hvor Black Widow sluppet ut fra flyet på en motorsykkel midt i Seoul i Sør-Korea hvor de jakter på Ultron. Dette er en scene som er sentrert rundt Black Widow men i lekesettet er hun erstattet med Captain America som hun faktisk er på vei for å hjelpe.



Det er ikke bare hos Marvel Studios at dette er et problem, men heller noe som strekker seg over hele sjangeren. Dette er spesielt tydelig i *Suicide Squad* (Ayer, 2016), produsert av Marvels konkurrent Warner Bros. og DC Comics, hvor karakteren Harley Quinn får en 'lykkelig' slutt ved at hun blir brutt ut av fengsel og gjenforent med Joker, en karakter som vi har sett mishandler henne for så å lure henne tilbake igjen. Det føles veldig feil å se at en kvinne går tilbake til en person som mishandler henne såpass mye og at de karakteriserer det som en 'god slutt'.

Men hva er det som gjør at Marvels fiksjonsunivers er unikt i denne sjangeren? Som jeg har vært inne på så mener jeg at svaret her ligger i det narrative. Det er dette jeg skal se litt nærmere på nå.



### 3 Narrativ

I boken *Altman and After: Multiple Narratives in film* skriver filmviter Peter F. Parshall om de forskjellige typene flettverk narrativer som har dukket opp i stadig større grad fra, i følge Parshall, 1990-tallet og utover. Slike alternative måter å fortelle historier på var selvfølgelig ikke noe nytt som dukket opp på 90-tallet. George Lucas lekte seg med flettverkhistorie i *American Graffiti* i 1970 mens Robert Altman gjorde først noe lignende med *M\*A\*S\*H* før han lagde *Nashville* i 1975. *Nashville* er spesielt interessant da filmen inneholder intet mindre enn 24 forskjellige karakterer, en helt absurd mengde folk, som ofte konkurrerer om vår oppmerksomhet. Dette fører til at man ikke får knyttet noe særlig emosjonelle bånd til noen av karakterene. Parshall understreker at både lydbildet og klippen til filmen underbygger denne distansen. Altman har valgt å ha vide bilder og går nesten aldri nært på karakterene, mens på lydsiden så vil stemmer overlappe hverandre og viktige samtaler vil ofte være utydelige i all støyen.

(Parshall, 2012, s 6-7)

Parshall har i sin bok gjort et forsøk på å kategorisere noen av disse narrative øvelsene på, som jeg skal gå igjennom nå:

#### 3.1 Forskjeller mellom multiplot-filmer og ensemblefilmer:

Det er, i følge Parshall, viktig å gjøre et skille mellom filmer med flere plot og ensemblefilmer. Hollywood har stort sett filmer med en eller to hovedkarakterer, men ensemblefilmen er likevel noe som har eksistert siden begynnelsen. Han argumenterer for at studioenes tanke bak akkurat dette var at de så den økonomiske verdien i å ha så mange filmstjerner som mulig i en film. Den store forskjellen er at mens ensemblefilmen fremdeles holder seg til det vanlige narrative, altså en historie som stort sett blir fortalt rett frem hvor alle karakterene spiller en like sentral rolle, så

vil *multi-plot*-filmen fortelle forskjellige historier, ofte knyttet sammen av enten en lokasjon eller en sentral hendelse.

(Parshall, 2012, s 9-11)

Parshall siterer filmviteren Evan Smith, som bruker begrepet *thread narrative*, og skriver at slike filmer (ensemblefilm) "*feature only one main story, a single dramatic journey*". Multi-plot-filmer på sin side har hver sin narrative tråd hvor hver av disse er "*a separate main story and all threads have roughly the same dramatic weight*" (Parshall, 2012, s 11).

David Bordwell er på mange måter enig og skriver at "*all of the players are defined by their roles in the overriding project*", her i en spesifikk referanse til *Ocean's Eleven* (Milestone, 1960). Angående multiplot-filmer, eller *network narratives* som Bordwell kaller det, så skriver han at "*[...] their projects are largely decoupled from one another, or contingently linked*".

(Bordwell, 2008, s 192)

I likhet med Bordwell velger Parshall å bruke begrepet *network narrativ* når han diskuterer multiplotfilmer. Som jeg gjort rede for i argumentasjonen ovenfor så er dette filmer som består av flere plottråder som oftere enn ikke er knyttet sammen tematisk heller enn gjennom en sammenhengende historie, som er vanlig i mer klassisk narrativer.

*"Where a standard narrative arouses the viewer's interest in what will happen next, the network narrative arouses interest in how the stories are connected, how they intersect, or how they are similar."*

- Parshall, 2012, s 13

Et veldig konkret eksempel på multiplot-filmen vil være *Love Actually* (Curtis, 2003). Filmen har noe som åtte forskjellige plotlinjer som alle dreier seg rundt det samme temaet, kjærlighet, som passer perfekt med både Smith og Bordwells argumenter ovenfor. En annen film som passer godt inn i beskrivelsen er *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994).

Som en underkategori til *network narrative* trekker Parshall fram begrepet *hub and spoke narrative*. Dette er et term som først ble lansert av filmviter Charles Ramirez Berg og det omhandler filmer med historier som knyttes sammen i et spesifikt punkt, men som følger sin egen vei før og/eller etter dette punktet. I følge Parshall skriver Berg at små hendelser og beslutninger er ofte det som bringer karakterene sammen i hendelser som har store konsekvenser for deres personlige narrativ. Som eksempel på dette trekker han frem filmen *Amores Perros* (Iñárritu, 2000) hvor vi følger tre forskjellige historier som blir knyttet sammen via en bilkollisjon. Som en subkategori av multiplotfilmen er også narrative her knyttet sammen med en overordnet tematikk, men det er likevel kollisjonen som sterkest knytter disse historiene sammen ved å symbolisere den destruktive tematikken filmen tar opp. (Parshall, 2012, s 14-15)

Parshall trekker også frem en annen form for alternativt narrativ, nemlig *multiple-draft narrativ* eller *database narrativ*. Dette er ikke en metode jeg kommer til å utforske så alt for nøye. Kort fortalt går det ut på at en filmskaper kan utforske forskjellige versjoner av historien med forskjellige varianter. Dette kan gjøres ved at det for eksempel er forskjellige personer som forteller den samme historien, men fra hvert sitt perspektiv. Dette er tilfellet i Akira Kurosawas *Rashomon* fra 1950, hvor fire forskjellige personer forteller hver sin versjon av historien om hvordan en samurai døde. Hver enkelt versjon setter fortelleren i et godt lys og de tre andre mistenkte i et dårligere lys. Til slutt er man usikker på hvem det er som egentlig snakker sant, og det blir opp til oss som seere å ta et valg på hvem det er vi tror eller ikke. En annen måte å utforske akkurat slike narrativ på er filmen *Run Lola Run* (Tykwer, 1998) som tar for seg konsekvensene av forskjellige valg hovedpersonen gjør og viser oss dermed hvordan historien ville ha utspilt seg som en direkte konsekvens av disse valgene.

(Parshall, 2012, s 16-17)

Det er en veldig fascinerende måte å fortelle en historie på, men det føles ikke veldig relevant for det jeg ønsker å gjøre, nemlig det å plassere Marvels filmer inn i en

narrativ teori. For akkurat det føler jeg at den tidligere nevnte *hub and spoke*-teorien er den mest passende. Marvel Studios har selv delt inn filmene sine i det de kaller *faser*. Så langt er det tre forskjellige. Den første fasen inneholder filmene fra og med *Iron Man* til og med *The Avengers*, den andre fasen inneholder filmene fra og med *Iron Man 3* til og med *Ant-Man*, mens den tredje fasen startet med *Captain America: Civil War* og er enda pågående. Om man komprimerer hver av disse fasene ned til en historie så er det ingen tvil om at *hub and spoke*-teorien er den som passer Marvels Cinematiske Univers best. Hver enkelt film er sin egen historie som knyttes sammen i enkelte punkt i filmer som *The Avengers*, *Avengers: Age of Ultron* og *Captain America: Civil War*. Derfor vil jeg fokusere på akkurat dette og *network narratives* i sidene fremover.

### 3.2 Network narratives

Network narrative er, mener jeg, et paraplybegrep. Som jeg allerede har lagt opp ovenfor så er det flere forskjellige narrative metoder man kan følge når man vil utforske alternative måter å fortelle en historie på. Det viktigste er likevel, som Parshall påpeker, å skille denne formen for narrativ fra ensemblefilmer. Teoretikere som David Bordwell og Peter Parshall bruker begrepet *network narrative*. Andre, som blant annet filmviter Charles Ramirez Berg og filmskaper Quentin Tarantino, bruker også begrep som *non-linear storytelling* eller *non-linear narratives*. Jeg vil argumentere for at disse begrepene stort sett betyr det samme. De prøver alle å gi et begrep til en narrativ praksis som har eksistert lenge men som fikk en ganske kraftig oppsving etter at Tarantino lagde *Pulp Fiction* i 1994.

Videre fremover i denne oppgaven kommer jeg stort sett til å bruke begrepet *network narrativ* eller *flettverkhistorie*. Dette er fordi jeg føler at det er det mest beskrivende begrepet på hva det er vi faktisk ser, da spesielt i Marvels filmer. Det er snakk om flere historier som flettes sammen og som påvirker hverandre. Med dette i bakhodet vil jeg nå se litt nærmere på forskjellige klassifikasjoner av *flettverkhistorier*, og forsøke å finne ut av hvilke av de som passer Marvel best.

Charles Ramirez Berg har gjort et veldig solid forsøk på å klassifisere disse narrative metodene. Som tidligere nevnt så sørget *Pulp Fiction* (og en del andre filmer) for en revitalisering av filmer med alternativt narrativ, et narrativ utenom det vi var vant til. Med tanke på suksessen den filmen fikk så kunne man si at slike eksperimenter nå ble mer *mainstream*, og ikke noe man bare fant på *art houses* eller via lignende alternative plattformer. Berg trekker frem blant annet siste akt i *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (Cuaron, 2004) som et godt eksempel på at alternative narrativ har funnet veien til Hollywood og de større massene (Berg, 2006, s 7).

Berg føler at på tross av den økte populariteten til alternative narrativer så er det ingen som har gjort et godt nok forsøk på å klassifisere de basert på plotttype, så det er det han har prøvd å gjøre i artikkelen *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Films: Classifying the "Tarantino Effect"*. Målet med denne klassifiseringen var å legge et grunnlag for å stille de mer analytiske spørsmålene. Er dette en trend, en ny måte å fortelle historier i film på, en utfordring til normen i Hollywood etc (Berg, 2006, s 8).

Det er akkurat dette som gjør denne artikkelen spennende for meg å bruke. Jeg stiller også disse spørsmålene angående Marvels filmer, og jeg er overbevist om at narrativet spiller en viktig rolle i å besvare akkurat disse spørsmålene.

Berg kom frem til ikke mindre enn 12 forskjellige klassifikasjoner i sin utforskning av alternative narrativer. Tre av disse narrative metodene har fellestrekk med det vi ser i Marvels fiksjonsunivers, så jeg kommer til å se litt nærmere på de.

### **3.3 The Polyphonic or Ensemble Plot (multiplot)**

I følge Berg vil de aller fleste filmer med alternativt narrativ falle inn under denne kategorien. Berg siterer filmviteren Gerald Prince og skriver blant annet at denne kategorien er karakterisert "[...] by the interaction of several voices,

*consciousnesses, or world views, none of which unifies or is superior to (has more authority than) the others*". Han fortsetter med å poengtere at av og til vil en karakters historie påvirkes av en annen, men at dette ikke nødvendigvis er tilfellet. (Berg, 2006, s 15)

*"It is important to note that not every multiple protagonist film nor every movie with an all-star cast contains a Polyphonic plot. The distinction I would make is whether or not the protagonists have a single shared goal or separate ones."*

- Berg, 2006, s 16

Berg tar altså også opp diskusjonen jeg henviste til litt tidligere, nemlig den om at det er viktig å skille mellom filmer med *flettverkhistorie* og filmer med mange hovedroller. Berg mener at om alle karakterene i en film deler et felles mål så kan de betraktes som om de var en protagonist. For å bruke et eksempel fra det jeg skriver om så kan man si at alle medlemmene av *The Avengers* kan betraktes som en karakter, da deres felles mål er å ta hevn for drapet på Phil Coulson og et ønske om å beskytte jorden fra å bli tatt over av Loki. Det samme kan sies om oppfølgeren, *Avengers: Age of Ultron*, hvor målet er å beskytte verden fra en kunstig intelligens flere av medlemmene selv var med på å skape. Faktisk så er det mange av filmene i Marvels fiksjonsunivers som kan defineres som ensemblefilmer hvor karakterene har et felles mål, blant annet *Captain America: The Winter Soldier* og *Guardians of the Galaxy*.

*"A true Polyphonic plot, on the contrary, has several characters, each whom has an individual goal, but none of these characters' goals becomes the featured goal of the film[...]".*

- Berg, 2006, s 16

Dette er da altså den store forskjellen mellom filmer med polyphonic plot og filmer som rett og slett har flere karakterer med samme mål. For å sammenligne så kan jeg trekke frem filmen *Sin City* (Miller og Rodriguez, 2005) som er basert på tegneserien med samme navn. I filmen blir vi presentert for en rekke historier som er satt til et sted, nemlig byen Sin City. Alle historiene har hver sin hovedkarakter, og det er lite annet enn lokasjonen som knytter de sammen. Det er med andre ord ikke noe overhengende narrativ som knytter de sammen. Tidligere så trakk jeg frem *Love Actually* som et godt eksempel på en film med flettverkhistorie hvor historiene ble



knyttet sammen av ikke bare lokasjon (London) men også filmens overhengende tematikk.

### 3.4 Parallel Plot

En annen klassifikasjon Berg har trekker frem er filmer som har plot som foregår parallelt med hverandre. Berg mener at denne klassifikasjonene har veldig mye til felles med den forrige klassifikasjonen, polyphonic/multiplot, hvor karakterene har hvert sitt mål men at den skiller seg ut med at karakterene ikke er knyttet til samme lokasjon, for eksempel. Dette kan gjøres på mange forskjellige måter. Berg trekker frem to veldig spesifikke:

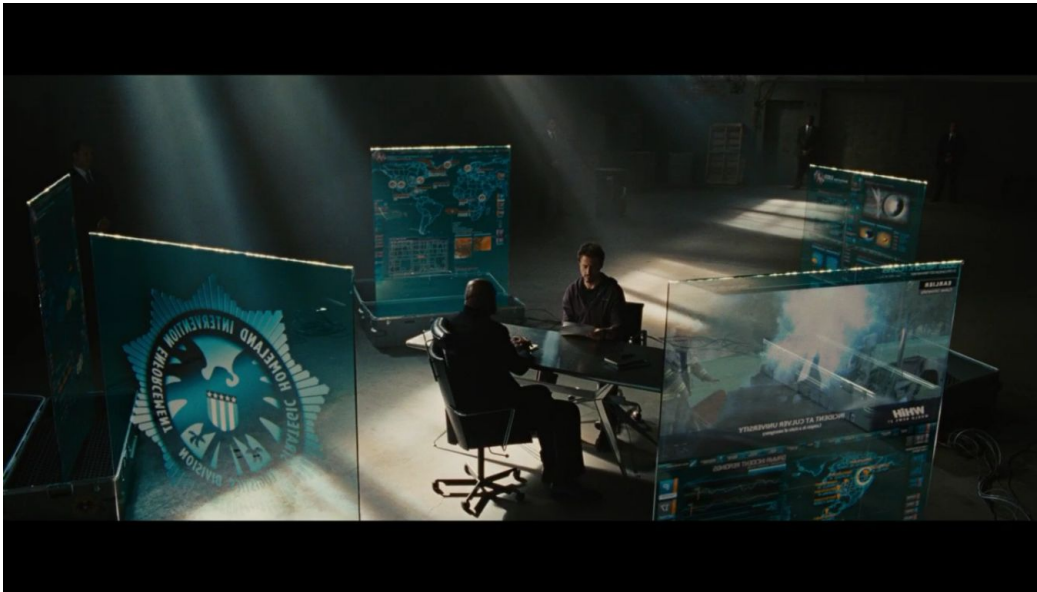
1 Karakterene er, som tidligere nevnt, skilt fra hverandre geografisk, men hendelsene skjer samtidig.

2 Karakterene er ikke bare skilt fra hverandre geografisk, men også i tid. Et godt eksempel på sistnevnte vil være *The Godfather Part II* (Coppola, 1974) hvor vi følger to forskjellige historier, henholdsvis far og sønn Corleones vei til makten innad i mafiaen i New York.

(Berg, 2006, s 18)

Dette er en av de mest interessante klassifikasjonene å forsøke å plassere Marvels filmer i. Som nevnt så kan man komprimere de forskjellige fasene i Marvels Cinematisk Univers ned til å bli en sammenhengende historie eller en film om man måtte ønske det. Om man gjør det vil man oppdage at Fase en spesielt forteller mange parallelle historier. Når sant skal sies, så overdriver jeg smått når jeg sier mange. Den forteller mellom tre og fire, alt etter som hvordan man vil plassere *Captain America: The First Avenger* som tar del ca 60 til 70 år FØR den første *Iron Man*-filmen. Det er flere scener filmene *The Incredible Hulk*, *Iron Man 2* og *Thor* som avslører at disse historiene foregår parallelt. Et godt eksempel på dette er en scene fra *Iron Man 2* hvor Nick Fury diskuterer filmens hendelser med Tony Stark mens vi

ser nyhetssendinger fra andre akt i *The Incredible Hulk* gå i bakgrunnen.



(Iron Man 2, bildet på skjermen i forgrunnen i høyre hjørne er hentet direkte fra *The Incredible Hulk*, som ble gitt ut 2 år tidligere)

*“An interesting aspect of this type is that none of the tell more than four stories. That seems to be the maximum number of sub-plots a parallel plot film can sustain[...]”.*

- Berg, 2006, s 18

Det er verdt å merke seg at *The Avengers* har seks hovedkarakterer som former superheltlaget med samme navn, men kun fire av disse fikk sine egne filmer som etablerte deres historie, nemlig Captain America, Hulk, Thor og Iron Man/Tony Stark. Verken Hawkeye eller Black Widow fikk sine egne historier fortalt i en film før *The Avengers*. I følge Berg så greier da altså ikke filmer som forteller parallellplot å fortelle mer enn fire historier av gangen før det blir for mye, noe som stemmer godt overens med fase en i Marvels Cinematiske Univers. Jeg mener at det ville ha vært en utfordring, om ikke en tabbe, å ha lagd to eller flere filmer til som forklarte historien til flere av karakterene i *The Avengers*. Det ville ha gjort det hele enda mer komplisert enn hva det allerede er. Tanken om at filmer kunne ha et delt fiksjonsunivers var enda ganske fremmed for publikum på denne tiden, så det var ikke noe man var veldig vant til å se.

### 3.5 Hub and spoke plot

Kjernen i et *hub and spoke*-narrativ er at vi ser en enkelt hendelse gjenta seg flere ganger fra flere forskjellige perspektiver. Det er flere forskjellige måter en kan gjøre dette. Blant annet kan historien starte ved en spesifikk lokasjon eller rundt en hendelse og så utvikle seg derfra, eller så kan en hendelse knytte de forskjellige historiene sammen. I Kar Wai Wongs *Chungking Express* (1994) starter filmen ved en matbod hvor alle karakterene i de to historiene møtes. Dette er den eneste gangen karakterene observerer hverandre i filmen og de har ikke noen nevneverdig interaksjon annet enn et par blikk. I tidligere nevnte *Amores Perros* derimot følger man livet til de som er involvert i bilulykken som knytter historiene sammen både før og etter den nevnte hendelsen.

*“More than any other alternative plot, hub and spoke plots emphasize chance, coincidence, and the freakish nature of fate.”*

- Berg, 2006, s 40

I følge Bergs kategorisering så vil filmer som bruker denne narrative metoden utforske, og utfordrer, kausalitet og legger fokus på tilfeldigheter. Slik er det ikke nødvendigvis med Marvels filmer, men jeg mener likevel at akkurat denne narrative metoden beskriver Marvel fiksjonsunivers ganske godt. Igjen, la oss se for oss at alle filmene blir komprimert til en sammenhengende historie. I *fase en* følger vi hvordan hver enkelt helt oppstår og hva det er som driver de før en hendelse, Lokis angrep på jorden, samler de for å bekjempe denne trusselen. Etter denne ene hendelsen så drar heltene igjen hver til sitt og i starten av *fase to* får vi se hva konsekvensene av denne ene hendelsen ble, og vi får se hvordan heltene bearbeider denne hendelsen. For Tony Stark involverer det PTSD, mens for Captain America handler det om at verden har blitt mye mer komplisert, og han vet ikke helt hva det er han kjemper for, eller hvem det er han kjemper for (dette er noe av tematikken i *Captain America: The Winter Soldier*). Helt til slutt i *fase to* blir heltene igjen samlet for å stå mot en ny trussel, Ultron, som Tony og Bruce Banner selv skaper. *Fase tre* tar igjen for seg

konsekvensene av denne hendelsen og utforsker hvordan heltene må forholde seg til konsekvensene av sine handlinger.

I Bergs definisjon av denne kategorien så legger han veldig mye vekt på at det er små tilfeldigheter og hendelser som spiller en rolle i narrativet, at det er ubetydelige valg og tilfeldigheter som fører til større konsekvenser. Slik er det altså ikke i Marvel.

Dette er bare tre av de 12 forskjellige narrative metodene Berg presenterer i sin artikkel, og jeg trekker akkurat disse tre frem fordi det er de som er nærmest det Marvel Studios gjør, men på tross av dette så mener jeg at det blir feil å bruke disse begrepene for å beskrive narrativet til Marvel Studios. Jeg vil bruke begrepet *flettverksnarrativ* til å beskrive Marvels fiksjonsunivers. Spesielt i fase en av fiksjonsuniverset passer denne beskrivelsen godt. Her er det tre filmer hvor historien skjer omtrent samtidig, *Iron Man 2*, *The Incredible Hulk* og *Thor*. Dette er de tre eneste filmene hvor vi kan bekrefte at handlingen skjer samtidig (blant annet via bildet jeg har diskutert tidligere i dette kapitlet). Fase en av fiksjonsuniverset kan visuelt bli representert slik:

Captain America: The First Avenger

Iron Man

The Incredible Hulk

Iron Man 2

Thor

The Avengers

Som man kan se så kan disse filmene ved første øyekast fremstå som det Parshall kaller for *mosaic narrative*. Problemet med dette begrepet, som også Parshall innrømmer, er at det kan plasseres under flere av de andre begrepene som har blitt diskutert tidligere. Eksempelvis så vil Berg plassere filmer som kan ansees som *polyphonic* eller *ensemble plot*, mens andre bruker begrepet som et synonym til nettverks narrativ (Parshall, 2012, s 12).

Mye av problematikken med å klassifisere narrativet til Marvel ligger i at det ikke finnes noe tilsvarende Marvels fiksjonsunivers. Dette er en unik måte å fortelle en historie på som ikke kan sammenlignes med andre filmserier. Dette bringer meg tilbake til begrepet *flettverksnarrativ*, som jeg da mener er det beste til å beskrive Marvels fiksjonsunivers. Marvels historie fungerer som et lappeteppe. Man trenger ikke å ha sett alt for å forstå hva det er som foregår, og man kan velge å se ting i en hvilken som helst rekkefølge innad i fasene så lenge man avslutter med en spesifikk film. I fase en vil dette være *The Avengers*, mens i fase to vil det være *Avengers: Age of Ultron*. Det man derimot er nødt til å gjøre er å se hele filmen for at historien i det hele tatt skal gi mening. Dette fordi Marvel kombinerer *flettverksnarrativ* med et mer klassisk blockbusternarrativ. Hver enkelt film har sin egen lille boble hvor den forteller en enkelthistorie. Det er dette som gjør at Marvel skiller seg ut og det er dette som har blitt et kjennetegn for superheltefilmen generelt. Så i det neste kapitlet skal jeg se litt nærmere på hvordan det vil fungere i praksis.



## 4 Analyser

Per dags dato har Marvel Studios produsert 15 filmer som alle har en eller annen form for interaksjon med hverandre og som forteller en lang sammenhengende historie. Som jeg skrev i innledningen så kommer jeg til å fokusere på *fase en* av fiksjonsuniverset i denne analysedelen. Jeg har valgt å se spesielt på filmene *Iron Man* og *The Avengers*. Den førstnevnte fordi den på mange måter setter tonen for ikke bare *fase en*, men alle filmene som Marvel Studios har produsert frem til nå, og den sistnevnte fordi den er klimakset i en historie som blir fortalt over seks filmer, men den legger samtidig grunnlaget for hvordan universet vil utvikle seg videre.

### 4.1 Iron Man

*Iron Man*, regissert av Jon Favreau og produsert av blant andre Kevin Feige, kom på kino våren 2008 og var det som skulle bli den første filmen i det vi i dag omtaler som *Marvel Cinematic Universe*. På dette tidspunktet er superheltefilmen som sjanger allerede godt etablert gjennom filmer som *X-Men*-serien (Singer/Ratner, 2000-2006) og *Spider-Man* (Raimi, 2002), men det var likevel en del spenning knyttet opp mot filmen, da den ikke handlet om en av de mest allment kjente karakterene Marvel hadde, og fordi det var Marvels eget produksjonsselskap, Marvel Studios, som sto bak filmen.

Det er flere grunner til at jeg velger å se nærmere på akkurat denne filmen. Først og fremst så er det at *Iron Man* er Marvel Studios aller første selvproduserte superheltefilm. Den har lagt mye av grunnlaget for alt de har produsert i ettertid. Den la også grunnlaget for historien i det jeg kaller *fiksjonsuniverset*, med en enkelt scene etter rulleteksten. Dette er en scene hvor karakteren *Nick Fury* møter Tony Stark og de har denne replikkvekslingen:

Nick Fury:

*"You think you're the only superhero in the world? Mr. Stark, you've just become part of a bigger universe. You just don't know it yet."*

Tony Stark:

*"Who the hell are you?"*

Nick Fury:

*"Nick Fury. Director of SHIELD."*

Tony Stark:

*"Ah"*

Nick Fury:

*"I'm here to talk to you about the Avenger Initiative."*

- *Iron Man*, 2008

Med denne utvekslingen signaliserte Marvel Studios at de hadde planer om å lage enda flere superheltefilmer og at de hadde planer om å lage en film med et av verdens mest kjente superhelteklag, *The Avengers*. På dette tidspunktet (tidlig 2000-tallet) var ikke superheltefilmer like vanlige som de er nå, og et fåtall av de tok for seg et superhelteklag, spesielt live action. De som gjorde det fikk sjeldent god kritikk. Ensemblefilmene *The League of Extraordinary Gentlemen* (Norrington, 2003) produsert av 20th Century Fox har 17% på nettstedet Rotten Tomatoes, *Fantastic Four* (Story, 2005) har 27% mens oppfølgeren, *Fantastic Four Rise of the Silver Surfer* (Story, 2007), begge produsert også produsert av 20th Century Fox, har 37%.

En annen grunn til at jeg har valgt å se nærmere på akkurat *Iron Man* er at min opplevelse av filmen har endret seg veldig siden jeg først så den på kino i 2008. Mye av grunnen til dette er at jeg nå ikke kan se filmen uten å ha oppfølgerne, og de resterende Marvel Studios filmene, i bakhodet. Når jeg ser filmen nå ser jeg den i den store konteksten som er resten av historien i dette universet. Denne formen for intertekstualitet er ikke bare unik for filmer som allerede har kommet ut. Det er nå en såpass viktig del av det Marvel Studios gjør i sine filmer, at det på dette tidspunktet nesten er forventet at publikum har sett en eller flere av de foregående filmene. Som et eksempel så kan man se nærmere på replikkvekslingen som er sitert ovenfor. Gjennom denne får vi vite at Tony Stark ikke er den eneste superhelten i verden.



Ved å se Marvel Studios-filmene som har blitt produsert i etterkant får vi vite at Captain America var aktiv under andre verdenskrig (*Captain America: The First Avenger, 2011*), Hank Pym og Janet Van Dyne var aktiv under den kalde krigen under identitetene Ant-Man og The Wasp (*Ant-Man, 2015*) mens Bruce Banner er aktiv som Hulk samtidig som Tony Stark bygger Iron-Man-drakten (*The Incredible Hulk, 2008*). Alt dette er informasjon som ikke var tilgjengelig for publikum da filmen først kom ut, men som er tilgjengelig nå. Replikkvekslingen får derfor en helt annen betydning enn bare å være en *plot tease* som den var den gangen, nå er den en del av historien i fiksjonsuniverset.

En av de viktigste grunnene til at jeg velger å se nærmere på akkurat *Iron Man* er innflytelsen denne filmen hadde på omtrent alle filmer som senere skulle komme i det Marvel Studios kaller fase en i fiksjonsuniverset. Det er flere elementer som dukker opp igjen og igjen. Den største av disse er naturlig nok scenen på slutten av rulleteksten, som nå har blitt ett av Marvel Studios-filmenes aller største kjennetegn. Når *Iron Man* kom ut var det ytterst få som satt gjennom hele rulleteksten til en film, jeg husker godt at jeg selv ble svært overrasket over å lese på internett at det var en scene med Nick Fury etter rulleteksten. Det er også et kjennemerke at denne scenen enten inneholder en cameo av karakterer og skuespillere som vil dukke opp i den neste filmen som blir publisert, eller at den avslører en liten del av et kommende plott.

I filmen møter vi milliardæren Tony Stark, hvis familie har tjent seg rike på å produsere våpen. Han er i Afghanistan for å vise frem det nyeste innen våpenteknologi til det amerikanske forsvaret, Jericho-missilen. På vei fra demonstrasjonen blir konvoien hans angrepet, og Tony blir kidnappet og tilsynelatende holdt for løsepenger. Filmen starter med en form for montasje av kidnappingen før vi hopper tilbake i tid (en eller to dager) og får fortalt Tony Starks historie via en prisutdeling. Etter litt er vi tilbake til kidnappingen. Tony har blitt truffet av et våpen som er produsert av hans eget selskap. For å redde livet hans har medfangen, Yinsen (Shaun Toub), lagd en elektromagnet, kalt arc reactor, og operert den inn i brystet til Tony. Terroristene vil at Tony og Yinsen skal bygge en

kopi av Jericho-missilen. De bruker heller tiden sin på å bygge prototypen til Iron Man-drakten og forsøker å flykte. Yinsen dør i forsøket. Vel hjemme annonserer Tony at Stark Industries vil slutte å produsere våpen. Dette faller selvfølgelig ikke i god jord hos hans partner, Obadiah Stane (Jeff Bridges).

På tross av sitt ønske om å ikke produsere flere våpen fortsetter Tony å jobbe med Iron Man-drakten, og bruker den for første gang mot terroristene som angrep ham i starten av filmen. Stane på sin side gjør alt i sin makt, i samarbeid med terroristene, for å kopiere teknologien Tony har skapt. Dette fører til filmens klimaks, en kamp mellom Stanes større, men mindre elegante, Iron Monger-drakt mot Tonys Iron Man. Tony vinner, naturlig nok, og avslutter filmen med å avsløre at han faktisk er Iron Man på en pressekonferanse.

#### 4.1.1 Superheltefilmen Iron Man

*Iron Man* er på mange måter en konvensjonell blockbuster som spiller perfekt på de sjangerkonvensjonene som jeg presenterte i forrige kapittel. De fleste av disse er det veldig lett å se i filmen men de som er mest verdt å trekke frem i akkurat denne filmen er uten tvil *identitet* og *overgangsfaser i livet*.

I starten av filmen ser vi at Tony er en arrogant playboy. Han møter ikke opp til sin egen prisutdeling, og bruker heller tiden på å gamble, drikke og flørte. Han har strippestang i privatflyet sitt, og har med seg champagne og whiskey til en våpendemonstrasjon. Når en journalist spør ham om hvordan det er å bli omtalt som *“the merchant of death”* svarer han at det er et veldig kult kallenavn. I løpet av filmen derimot får vi se hvor påvirket Tony blir av å se at våpnene selskapet hans produserer blir brukt til å angripe sivile, og ikke minst ble brukt til å drepe familien til Yinsen, medfangen som hjalp ham etter kidnappingen. Vi får se hvordan Tony begynner å tvile på sine egne livsvalg, og han sier selv at han har lyst til å rydde opp etter sine egne feil. I en ganske viktig scene i filmen innrømmer han til og med til Pepper (Gwyneth Paltrow), hans personlige assistent (og litt senere

kjærlighetsinteresse), at han ikke har noen annen enn henne. Vi ser altså hvordan Tony utvikler seg fra å være ansvarsløs og egoistisk mann til å være en person som forsøker å ta ansvar for egne handlinger og feil. Nå skal det vise seg at nesten alt av motstand han møter, også i oppfølgerne, er skapt av, eller basert på teknologi laget av, ham selv.

#### 4.1.2 Sterkt fokus på teknologi

Teknologi er et svært viktig tema i filmen, det er tross alt fra teknologien både protagonisten (Tony Stark) og antagonistene (Stane) får sine superkrefter. Dette reflekteres godt i filmens mise-en-scène. For eksempel så ser vi i nesten alle scener hvor Tony Stark er tilstede at arc reactoren lyser gjennom t-skjortene hans. Akkurat dette kan vi også se på som en parallell til Tonys to identiteter i filmen, superhelten Iron Man, og mannen Tony Stark. Når han prøver å gjemme superheltidentiteten for omverden er arc reactoren skjult under klærne, men når han har avslørt hvem han er, og begynner å se på seg selv og *Iron Man* som samme identitet, er arc reactoren nesten alltid synlig gjennom t-skjortene han har på. Dette er tydeligst i oppfølgerne hvor verden kjenner til at Tony er Iron Man.

I tillegg bruker filmen mye tid på å vise oss Tonys personlige verksted. En plass som er fylt til randen med tekniske dingser og høyteknologisk verktøy. Vi ser hvordan han bruker disse verktøyene for å bygge en bedre versjon av Iron Man-drakten og for å oppgradere arc reactoren han har i brystet.

Denne vektleggingen av teknologi blir også forankret i bruken av lyd gjennom hele filmen. Enhver scene med teknologi i fokus er alltid underbygget med lyd, dette inkluderer lyder som vi normalt *ikke hører*. I opptil flere scener i filmen så hører vi at dataprogrammer lager lyder, dette er aller mest tydelig når Pepper Potts er på kontoret til Tony for å laste ned noen filer. Da *hører* vi at nedlastingen skjer, noe som i det virkelige liv er uvanlig, men i filmen så bare bygger det på det vi allerede ser. En annen ting å bite seg merke til lyden som ligger i bakgrunnen hver gang Iron

Man-drakten er i en scene. Da hører vi konstant lyden av små servoer, motorer, som hjelper drakten å bevege seg. Det er også ganske ofte at vi *hører* Iron Man før vi *ser* ham. Lyden av *Iron Man*-drakten fungerer dermed som et ledemotiv for publikum. Lyden forteller, ikke bare oss men også filmens antagonister, at "*her kommer Iron Man!*". Dette gjelder spesielt scenen hvor Iron Man for første gang angriper terroristene som kidnappet ham i Afghanistan. Der er det ikke bare vi, publikum, som hører ham før vi ser ham, men også terroristene. I sin masteroppgave argumenterer Eli Nygård for at andre lyder enn ikke-diegetisk lyd kan brukes som ledemotiv, som jeg mener vi ser et eksempel på i *Iron Man*. Den spesielle lyden som Iron Man-drakten produserer er noe som følger karakteren hele filmen gjennom (den fortsetter også i andre filmer hvor karakteren er tilstede), så det er en lyd vi knytter til karakteren Iron Man (Nygård, 2016, s 21). Normalt sett vil ledemotiv i en film, kanskje spesielt i en blockbuster som *Iron Man* er, være i musikken. Slik er det altså ikke i *Iron Man*. Karakteren Iron Man har et eget tema i filmens soundtrack (skrevet av Ramin Djawadi), og dette temaet blir brukt i løpet av filmen, men ikke i like stor grad som lyden av drakten. Det er ikke dette temaet som hjelper oss å identifisere Iron Man på skjermen, det er det lyden av drakten som gjør. Det er denne som virkelig definerer karakteren.

Lyden understreker også at dette på mange måter er en rustning. Lyden av servoer som driver rustningen frem blir mikset med lyden av metall som beveger seg, en lyd som jeg forbinder med rustninger som riddere har på seg. Slikt sett bygger lyden under på tanken om at Iron Man er en moderne ridder.

Det er også verdt å merke seg forskjellen mellom lydene de forskjellige draktene vi ser i filmen lager (det er fire totalt, Iron Man Mk. I til III og Iron Monger), og ikke minst hvordan de ser ut. Den aller første drakten vi ser, som Tony etterhvert kaller Iron Man Mk. I, er drakten han lager i fangenskap i en hule i Afghanistan. Denne drakten ble bygget av skrapmetall og reservedeler som Tony fikk utdelt for å bygge en *jericho-missil*. Derfor er drakten skitten, den er synlig sveiset sammen og er stor og klumpete. Når den beveger seg så hører vi ikke lyden av små servoer, som tidligere nevnt, men heller lyden av tannhjul og gir som hjelper den å bevege seg. Den høres

med andre ord mer primitiv ut enn de draktene som følger. En ting som er verdt å merke seg er hvordan denne drakten ser ut første gang den flyr (selv om denne sekvensen bare varer et par sekunder). Drakten både ser, og høres ut som, en romrakett som tar av. Den produserer en stor mengde grå røyk, og du hører at raketten under føttene fyrer opp og skiver drakten opp i luften. Dette er i kontrast til de senere draktene (Iron Man Mk. II og III) som nesten ikke produserer røyk i det hele tatt, og som høres mer ut som jetmotorer. De blir dermed mer sammenlignbare med missiler enn raketter, både i lyd og utseende. Når det kommer til antagonisten Stanes Iron Monger-drakt så er den basert på tegninger og rester av den aller første Iron Man-drakten som blir funnet i hulen og i ørkenen med en del endringer og 'oppgraderinger', som i all hovedsak består av mer våpen. Resultatet da er at drakten ser, og høres, veldig mye mer primitiv ut. Sant nok er girene vi hørte i den originale drakten er byttet ut med hydraulikk og drakten ser ikke like 'sammenlappet' ut, men den fremstår likevel som stor, bulkete og bråkete i forhold til Tonys mer moderne versjon. I tillegg kan man merke seg at når Iron Monger flyr så produserer drakten store røde flammer og masse svart røyk, i sterk kontrast til Iron Mans røykfrie hvite 'flamme'. Dette er en morsom vri på den litt mer klassiske sorte og hvite hatten man ofte så i western-filmer.

På tross av dette fokuset på avansert teknologi prøver filmen veldig hardt å holde seg forankret i den virkelige verden. Dette gjøres stort sett gjennom referanser og hele scener som involverer kjente personer og TV-programmer. I en scene i filmen ser vi Pepper se på finansprogrammet *Mad Money* som blir sendt på TV-kanalen CNBC, hvor verten, Jim Cramer, snakker om hvor dårlig aksjene til Stark Industries er akkurat nå. For et norsk publikum så vil nok akkurat denne referansen være litt vanskelig å forstå, da programmets format virker svært komisk og ukjent for oss, men for et amerikansk publikum som potensielt er kjent med programmet så vil det føre til at *Iron Man* får en forankring til den virkelige verden. Dette understrekes videre ved at Tony blir intervjuet av en reporter fra magasinet *Vanity Fair* og at han hilser på det som han selv identifiserer som Hugh Hefner (spilt av Iron Man-skaperen Stan Lee). Det hjelper også at brorparten av filmen er lagt til en kjent, og virkelig, lokasjon (Malibu i California) i motsetning blant annet *Batman*-filmene eller

*Superman*-filmene som er lagt til de fiksjonelle byene *Gotham* og *Metropolis*. Jeg mener at dette sørger for at filmene føles litt mer ekte. Konsekvensene av det vi ser føles mer reelle når man ser et landemerke man kjenner til bli skadet eller helt ødelagt. Det er likevel viktig at akkurat denne konvensjonen ikke blir overdrevet og ender opp med å bli en klisje. Vi har alt for mange ganger vært vitne til at Statue of Liberty i New York eller Golden Gate Bridge i San Fransisco har blitt ødelagt i katastrofefilmer. Det er aldri noen større fare for utilsiktet skade i *Iron Man* men jeg mener at dette bare hjelper på forankringen da man aldri blir dratt ut av opplevelsen ved å se et kjent landemerke bli ødelagt nok en gang.

#### 4.1.3 *Iron Man* som blockbuster

Når det kommer til det narrative så kan man si at *Iron Man* følger blockbuster formelen til punkt og prikke. Spectacle, eller actionsekvenser, er uten tvil et av de viktigste narrative elementene i filmen. Fra de første sekundene i filmen blir vi kastet inn i en actionscene. Fra dette punktet beveger vi oss fra actionsekvens til actionsekvens med litt pusterom mellom slagene. Geoff King beskriver dette som et *rollercoaster*-narrativ (King, 2002, s 185). I en mer klassisk Hollywood-film så vil narrative hendelser gradvis bygge seg opp mot et klimaks på slutten av filmen, men i blockbustere vil man oppleve at spenningskurven heller ser ut som en berg og dalbane med kraftige svingninger hele filmen gjennom. Mye av filmens narrativ blir da altså fortalt gjennom disse actionsekvenser. For eksempel er det under scenen hvor Tony blir kidnappet at han innser at våpnene han har skapt blir brukt ikke bare mot ham selv men mot unge amerikanske soldater.

*Iron Man* følger også det professor Edward J. Epstein kaller *midas formelen*, en formel som han mener presenterer den tryggeste måten å lage en film som tjener penger på, nesten til punkt og prikke. Den er adaptert fra en tegneserie (dog, den er basert på det som på det tidspunktet var en relativt lite kjent karakter), den utfordrer ikke publikums verdier verken politisk, seksuelt eller på noe annet vis, den har en PG-13 rating (i USA), som tilsvarer aldersgrense 11 i Norge, og er dermed lett

tilgjengelig for et stort publikum, den har masse karakterer som kan lisensieres ut til å lage leker, spill, klær og diverse annet, og hovedrollen ble spilt av en relativt ukjent (på det tidspunktet) skuespiller som antagelig ikke ville kreve alt for mye i lønn. (Epstein, 2005, s 237-238)

Et viktig element når man skal lage en blockbuster-film er at historien eller karakterene i filmen er *pre-sold*, eller sagt på en annen måte, godt kjent på forhånd. I følge Geoff King er det flere fordeler med dette. Studioer kan investere en del penger i filmen og være sikker på at den allerede har et publikum, og at man dermed tar en mindre risiko ved å lage den. (King, 2002, s 54)

Tony Stark, og hans alterego Iron Man, var kanskje ikke den mest allment kjente karakteren Marvel hadde til rådighet når de bestemte seg for å lage den første filmen i det som etterhvert ble fiksjonsuniverset, i alle fall ikke like kjent som *Spider-Man* eller *X-Men* (alle disse var lisensiert ut til andre filmstudioer), men han var likevel kjent nok til at Marvel følte seg trygge på at dette var en film som var verdt å satse på. *Iron Man* har per nå en rating på 94% hos nettstedet *rottentomatoes.com*, og filmen har tjent inn 585 millioner dollar på verdensbasis ifølge *boxofficemojo.com*. Den ble, også i følge *boxofficemojo*, den andre mest innbringende filmen i utgivelsesåret (2008), bak *The Dark Knight* (Nolan, 2008) som også er en adaptasjon av en superheltserie, nemlig den betydelig mer kjente karakteren *Batman*. Det er ikke vanskelig å si at med slike resultater så fikk *Marvel* blod på tann og et godt grunnlag for å jobbe videre med planene sine.

#### 4.1.4 Marvels narrative nettverk

Derfor har jeg lyst til å se litt nærmere på replikkvekslingen mellom Tony Stark og Nick Cage som jeg siterte i starten av dette kapittelet. I en artikkel i *Cinema Journal*, publisert i 2012, skriver tidligere nevnte Derek Johnson at "*Mention of Avengers in a Marvel film [...] promised to unite its cinematic heroes under the same shared*

*narrative banner.*” (Johnson, Cinema Journal 52, s 6). Her signaliserer altså *Marvel Studios* at de har lyst til å gjøre det samme i filmene sine som de har gjort i tegneseriene sine siden 1960-tallet (*The Avengers #1* ble publisert i september, 1963), de ville ta noen de mest populære superheltene og samle de under, som Johnson beskriver det, et narrativt banner, et *fiksjonsunivers*.

Vi får stadig flere frampek, som replikkvekslingen tidligere referert til, gjennom de resterende filmene frem til og med *The Avengers*. I *Iron Man 2* møter vi for eksempel igjen karakteren Agent Coulson og organisasjonen SHIELD som vi så vidt ble presentert for i *Iron Man*. Rollene deres blir utvidet i *Iron Man 2*, men de utgjør fremdeles en svært liten del av filmens tematikk, hovedfokuset er fremdeles på Tony Starks personlige reise og utvikling. Dette er en trend som fortsetter gjennom alle filmene i fase en. Coulson og SHIELD dukker igjen opp i *Thor* mens Tony Stark dukker opp i *The Incredible Hulk*. Johnson beskriver det slik: “*Thus, in isolated moments across discrete films, Marvel established narrative interrelationships and limited serial progression across installments.*” (Johnson, Cinema Journal 52, s 6). Marvel har, med andre ord, kombinert blockbuster-filmen med en mye mer episodisk sjanger. Det er en vanskelig balansegang *Marvel Studios* prøver seg på, som nevnt tidligere så er det viktig at disse øyeblikkene ikke er på bekostning av den individuelle filmens narrativ. Jeg mener at dette spesielt gjelder filmene i fase en hvor *Marvel Studios* fokuserer mer på å etablere karakterene som etterhvert skal bli *the Avengers* enn de fokuserer på den større historien som senere blir presentert mot slutten av *The Avengers*-filmen og som bygges videre på i fase to.

Som Johnson også påpeker så er dette en narrativ strategi som åpenbart er inspirert av tegneserier. Grunnen til dette er nok veldig enkel. Roz Kaveney skriver i sin bok, *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and film*, at “*So-called ‘event’ storylines are one of the more obviously commercial ventures that superhero comics go in for[...]*” (Kaveney, 2007, s 176). Formålet med slike event-historier er, i følge Kaveney, å overtale fans til å kjøpe enda flere tegneserier. Johnson argumenterer for at den episodiske narrative strukturen i *Marvel Studios* filmer også oppfordrer fans til å kjøpe flere DVDer. Han argumenterer at ved å inkludere disse korte



øyeblikkene som enten viser oss karakterer vi kjenner igjen fra tegneseriene eller hintene til ting som vil komme så fostrer *Marvel* ikke bare en narrativ ekspansjon men også publikumsdeltagelse. “[...] *Film narratives are crafted to make repeated consumption on DVD (or via digital download) more compulsory.*” (Johnson, *Cinema Journal* 52, s 7).

Johnson trekker frem tre scener som spesifikke eksempler i sin artikkel:

I *Iron Man* ser vi skjoldet til Captain America i bakgrunnen i en scene hvor Tony Stark jobber i verkstedet sitt.

I *Iron Man 2* bruker Tony Stark skjoldet til å støtte opp maskinen han bygger i det samme verkstedet.

På DVD og Blu-ray-utgaven av *The Incredible Hulk* er det en bonusscene, en alternativ åpning av filmen, hvor vi igjen ser skjoldet til *Captain America*, men denne gangen frosset ned i isen i arktisk. Akkurat denne scenen er spesielt interessant, da den ikke bare gir oss et lite glimt av en av de mest populære og mest kjente karakterene, men også fordi den faktisk refererer direkte til karakterens opphavshistorie. *Captain America* ble frosset i isen etter å ha reddet verden under andre verdenskrig, for så å bli oppdaget og tint i den moderne verden. Den kan også være et bevis på at *Marvel Studios* er villige til å ofre korte øyeblikk av intertekstualitet for å bevare kvaliteten til enkeltproduktet, i alle fall på tidspunktet hvor *The Incredible Hulk* ble utgitt i 2008.

Slike scener eller øyeblikk har etterhvert blitt svært vanlig i superheltefilmen generelt, men *Marvels* filmer legger svært stor vekt på de. I alle filmene i *fase en* er fylt til randen med slike hint. Jeg har tidligere nevnt hvordan både organisasjonen SHIELD og the Avengers blir nevnt så tidlig som i *Iron Man* mens i *The Incredible Hulk*, som ble utgitt samme år som *Iron Man* (2008), vil fans som er kjent med tegneseriene kjenne igjen serumet som skapte både Hulk og filmens antagonist, Abomination, som en variant av serumet som skapte Captain America. Men det er i *Iron Man 2* at dette virkelig begynner å komme inn i spill. Filmen er full av slike øyeblikk og referanser. Jeg vil igjen vise til bildet hentet fra *Iron Man 2* (presentert i kapittel tre) hvor man i forgrunnen på skjermen til høyre ser man en nyhetssending med klipp fra

midtpunktet i *The Incredible Hulk*, hvor Hulken for første gang blir avslørt for offentligheten. På skjermen til venstre ser vi logoen til *SHIELD*. Midt i bildet sitter Tony Stark og Nick Fury og prater, mens den bakerste skjermen over Nick Fury viser til lokasjoner som har spilt, og vil spille, en rolle i fiksjonsuniverset. Blant disse finner vi det fiksjonelle landet Wakanda fra Black Panther-tegneseriene (som nå får sin egen film, planlagt til 2018) i tillegg til en rekke andre lokasjoner fra både filmene (de som på dette tidspunktet var utgitt og de som skulle komme) og tegneseriene.

Dette bildet er en god illustrasjon på det Marvel Studios gjør i filmene sine ved å inkludere slike intertekstuelle øyeblikk i narrativet. Det underbygger også argumentet Johnson kommer med angående publikumsdeltagelse. Når filmene er fulle av slike ting vil det kreve at man ser filmen både to og tre ganger for å få med seg alt.

Denne måten å fortelle et narrativ på, på tvers av flere filmer, er selve kjennemerket til *Marvels fiksjonsunivers*. I et intervju i 2009 sa president for Marvel Studios, Kevin Feige, at "*We're trying something that's never been done before, a new idea of the same character appearing in multiple franchises*" (Borys Kit, Hollywood Reporter 12, 21. Juli, 2009). Dette er, som Johnson også påpeker i sin artikkel, ikke nødvendigvis sant. Faktisk så har *Marvel* selv gjort nøyaktig dette i flere av de animerte seriene sine. Filmteoretiker Kristine Thompson skriver også i sin bok, *Storytelling in Film and Television*, at *installment narratives* lenge har vært en del av Hollywood, men da stort sett i form av oppfølgere. Hun trekker blant annet frem *The Godfather*-serien som et godt eksempel på denne formen for narrativ hvor *Paramount* kjøpte rettighetene til en film basert på deler av boka deretter en oppfølger basert på det de ikke brukte i første omgang og til slutt en tredje film bestående av stort sett ikke-eksisterende materiale. Thompson trekker frem *The Godfather* som et eksempel på hvor oppfølgere ender og hvor en serie begynner (Thompson, 2003, s 98 - 101).

Dette er veldig fascinerende når det kommer til *Marvels fiksjonsunivers*, da jeg vil argumentere for at det inneholder både oppfølgere, frittstående filmer og at det i aller høyeste grad kan sies å være en filmserie. Eksempler på direkte oppfølgere er

eksempelvis *Iron Man 2*, som fortsetter historien som ble fortalt i *Iron Man*. Tony Stark er fremdeles superhelten Iron Man. Han har som uttrykt mål å sørge for at verden er et tryggere sted og filmen fortsetter å utforske Tonys karakter. Da spesielt hans arbeidsnarkomani, depresjon og skyldfølelse. Filmer som *The Incredible Hulk* fremstår som mer frittstående. Karakteren som Bruce Banner/Hulk dukker ikke opp igjen før i *The Avengers*, fire år og fire filmer senere, mens en av antagonistene i filmen, General Ross, dukker ikke opp igjen før i *Captain America: Civil War* (2016), nesten 10 år senere. Eksempler som dette tyder på at Marvel Studios har beveget seg i den retningen Thompson så for seg i 2003, en konvergens mellom film og TV som hvor som Thompson sier, “[...]film and television have created new possibilities for complicated, if not necessarily complex, narratives.” (Thompson, 2003, s 100).

## 4.2 Veien mot The Avengers

Jeg har allerede skrevet litt om filmene som fulgte etter *Iron Man* (jeg er forsiktig med å kalle de oppfølgere) og hva som skjer i de men jeg vil likevel bruke litt tid her på å gå gjennom noe av det fordi de er med på å bygge opp det som skjer i selve klimakset i fase en i Marvels fiksjonsunivers.

### 4.2.1 Iron Man 2

Marvel fortsetter også å utforske karakteren Tony Stark på en veldig interessant måte. I *Iron Man 2* ser vi hvordan han er arrogant og selvsikker etter å ha avslørt seg selv som superhelt men når han blir angrepet av Ivan Vanko, bedre kjent som superskurken *Whiplash*, som har kopiert teknologien som driver Iron Man-drakta ser vi at denne selvsikkerheten slår sprekker. Han begynner å drikke og det blir etterhvert klart at *arc reactoren* han har i brystet sakte men sikkert forgifter ham. Han forsøker på sin egen måte å fikse disse problemene blant annet ved å gi bort kontrollen over firmaet sitt til Pepper Potts og ved å gi en kopi av drakten til James Rhodes, hans beste venn og oberst i *US air force*. De fortsetter også tematikken om at Tony selv skaper skurkene. Vankos drakt er en modifisert kopi av Iron

Man-drakten og det er en scene hvor vi får se hvordan diverse land prøver å kopiere teknologien men mislykkes. På tross av dette så kan man si at filmen kritiserer det amerikanske forsvaret og deres måte å håndtere konflikter på. I en lengre scene fra en høring i det amerikanske senatet uttaler Tony blant annet at han fungerer som “*nuclear deterrence*”, og at han har privatisert verdensfreden. Dette underbygger også Tonys arrogante holdning før han blir angrepet.

På et tidspunkt ser vi hva det amerikanske forsvaret gjør med den ene drakten de får, den Rhodey tar. De legger til store våpen og masse raketter som gjør at drakten ser større og mer klumpete enn Tonys drakt. I tillegg ser softwaren billigere og ikke fullt så avansert ut.

Også *Iron Man 2* er påvirket av hendelser i senere filmer. Det største eksemplet her er karakteren *Senator Stern*, som prøver hardt å få Tony til å overgi teknologien i Iron Man-drakta. I *Captain America: The Winter Soldier* blir det avslørt at han er en del av Hydra, en direkte motpart til *SHIELD*, som ble grunnlagt av nazistene under andre verdenskrig og som ønsker verdensherredømme. I retrospekt vil dermed hans motivasjon til å få tak i Iron Man-drakten endre seg ganske drastisk når vi får denne informasjonen, og hele det subplottet i *Iron Man 2* vil få en enda dypere mening enn hva det kanskje hadde fra før. Nå kan vi anta at grunnen til at Stern forsøker å få tak i Iron Man-teknologien fordi Hydra har lyst å den.

Det er også i *Iron Man 2* at flettverket virkelig begynner å vise seg. Det dukker stadig opp flere referanser til fiksjonsuniverset og det er i denne filmen at vi for første gang blir introdusert til karakteren Natasha Romanoff, bedre kjent som Black Widow. Hun har tilsynelatende fått i oppdrag av Nick Fury å holde et øye med Tony og prøve å ha så god kontroll på ham som overhode mulig. I tillegg møter vi agent Phil Coulson igjen. Han forklarer at han har blitt sendt til ørkenen i Arizona hvor det har skjedd noe som *SHIELD* er nødt til å ta seg av. I en scene i rulleteksten blir det avslørt at dette er en hammer som har falt ned fra himmelen, og dermed har vi overgangen til *Thor*.

I denne filmen har også skuespilleren som spilte karakteren *James 'Rhodey' Rhodes* blitt stille (i narrativet i alle fall) blitt byttet ut. I *Iron Man* var det Terrence Howard som spilte karakteren mens i *Iron Man 2* har Don Cheadle tatt over rollen. Grunnen til denne utskiftningen skulle ha vært lønnsforhandlinger. Dette er første gang at Marvel viser at rollen er viktigere enn skuespilleren og studioet viser at de er villige til å bytte skuespiller om det så måtte være nødvendig.

#### 4.2.2 *Thor*

I *Thor* møter vi superhelten med samme navn som er basert på norrøn mytologi. I likhet med *Iron Man*-filmene så er det mye fokus på protagonistens utvikling. I likhet med Tony Stark starter også *Thor* som en svært arrogant person med alt for stor tro på seg selv og sine egne evner. Dette fører til at han starter en krig mellom Asgard og Jotnene og som straff blir han fratatt kreftene sine (som er knyttet til hammeren Mjølfnir) og forvist til jorda hvor han må bevise at han er verdig navnet *Thor*. Også *Thor* fokuserer veldig på teknologi. Vi møter karakteren Jane (Nathalie Portman) som forsker på romfenomener som viser seg å være forårsaket av Thor og Asgard. I tegneserien, og til en viss grad filmen, blir dette avskrevet som magi, men Thor forklarer i en scene at hvor han kommer fra er dette en og samme ting. Så i stedet for å forklare bort det uforklarlige blir vi fortalt at dette rett og slett er teknologi som har kommet så langt at menneskeheten rett og slett ikke greier å skille det fra magi.

En annen viktig ting som kommer ut av *Thor* er antagonistens Loki. I filmen er han Thors adoptivbror, funnet på planeten til frostgigantene og reddet av Odin. Loki har hele livet følt at det er han, ikke Thor, som er verdig til å ta over som hersker av Asgard, og han er villig til å gjøre alt for å oppnå dette målet. I filmens klimaks blir han kastet inn i et sort hull, som tilsynelatende transporterer ham til et fremmed sted i galaksen. Her kan man også argumentere for at protagonisten skapte skurken, da gjennom at Thors arroganse og manglende ansvarsfølelse bare bygget opp under hatet Loki følte mot ham.

*Thor* fungerer også som opphavshistorien til karakteren med samme navn. For Thor sin del så kan det faktisk at han ble bannlyst være en del av traumet som ofte dukker opp i akkurat denne konvensjonen. Vi får blant annet se at han sliter litt med å akseptere det faktum at han etter å ha mistet kreftene sine ikke er like uovervinnelig og mektig som han kanskje trodde. Med denne bannlysningen så får vi gjør også konvensjonen overgangsfaser seg gjeldende. Man kan si at Thor går, metaforisk, fra å være barn til voksen når han lærer seg å ta ansvar for sine handlinger. Den konvensjonen som gjør seg minst gjeldende i denne filmen vil jeg si er identitet. Thor er den eneste superhelten som ikke har noen form for hemmelig identitet eller alterego. Han er rett og slett bare Thor, tordenguden, sønn av Odin og fremtidig hersker av Asgard. Det kan sies at karakteren har en viss form for dualitet mot slutten av filmen, da vi har den arrogante, selvsikre og impulsive holdningen i starten av filmen kontra den noe mer ydmyke holdningen mot slutten, men dette handler mer om karakterutvikling enn dualitet.

#### 4.2.3 *The Incredible Hulk*

Denne filmen ble først gitt ut samtidig som *Iron Man*, altså i 2008. Her møter vi Bruce Banner, som før filmens hendelser, har blitt utsatt for radioaktiv stråling i et forsøk på å gjenskape serumet som skapte Captain America. Militæret er svært interessert i å få tak i Banner for å finne ut mer om hvordan de kan benytte seg av Hulk til militære formål, mens Banner bare vil ha livet sitt tilbake. I kjernen er *The Incredible Hulk* en Jenkyl/Mr. Hyde-historie. Hulken har alltid representert undertrykt sinne og aggresjon. Men igjen så er det teknologi og eksperimentering som skaper både helt og skurk i filmen. Militæret gjenskaper teknologien som skapte Hulk og prøver det ut på en elitesoldat i håp om å skape en supersoldat (igjen). Dette fører til skurken *Abomination*, som man bare ut i fra navnet kan gjette på at ikke akkurat er en suksess. Mye av filmen er viet til at Bruce Banner til slutt aksepterer at Hulken er en del av ham og hans person og ikke noe han kan bli kvitt som han ønsker og jobber for i starten av filmen. Så igjen ser vi altså at Marvel følger formelen ved å fokusere like mye på protagonistens utvikling som de gjør på store actionsekvenser.

*The Incredible Hulk* skiller seg litt ut fra de andre filmene i fase en i fiksjonsuniverset ved at den ikke nødvendigvis kan sies å være en opphavshistorie for helten. Allerede i starten av filmen er det klart at Bruce Banner har vært Hulken lenge og vi får se via korte flashbacks ulykken som gjorde at han blir til the Hulk. Med andre ord så er det forventet at publikum kjenner til opphavshistorien til karakteren allerede. Dette er en ganske skarp kontrast til de andre filmene i fase en hvor filmene bruker ganske mye tid på å etablere karakterenes vei til å bli superhelter. I *The Incredible Hulk* så handler det mer om at Bruce Banner må akseptere hva han er og han må velge hva det er han vil bruke kreftene han får til.

#### 4.2.4 *Captain America: The First Avenger*

På tross av at *Captain America: The First Avenger* er den siste filmen som blir publisert før *The Avengers*, og på mange måter er filmen som legger opp til plottet i *The Avengers*, er filmen en prequel til fiksjonsuniverset hvor handlingen er satt til andre verdenskrig. Det er her vi møter historiens aller første superhelt, *Captain America*/Steve Rogers. Rogers lar seg rekruttere til et eksperimentelt program som har som mål å skape supersoldater for å bekjempe nazistene og deres vitenskapavdeling, Hydra. Under eksperimentet dreper derimot Hydra Dr. Erskine, den eneste personen som kjenner den fulle formelen som skal til for å gjennomføre prosessen på nytt. Etter dette velger militæret å bruke Steve Rogers som et propagandaverktøy. Akkurat dette er interessant da vi ser at det blir produsert tegneserier som tar for seg (de ikke-eksisterende) eventyrene til *Captain America*. Coveret på denne tegneserien er forøvrig identisk med *Captain America #1* som ble utgitt, som propaganda, i 1941.

Skurken i *Captain America* blir forøvrig også skapt av den samme teknologien som gjorde Steve Rogers om til en supersoldat. Antagonisten, *Red Skull*, sier at han var Dr. Erskines første forsøk på å skape en soldat, noe Erskine også bekrefter, men at eksperimentet gikk galt fordi Red Skull hadde onde hensikter fra starten. Igjen får vi

altså denne dualiteten med at teknologi både kan misbrukes og brukes til noe godt, det er brukeren av teknologien som står til ansvar for hva den gjør. Dette er en tematikk som følger nesten samtlige av Marvels filmer. En annen grunn til at *Captain America: The First Avenger* skiller seg litt ut er at det ikke nødvendigvis er like stort fokus på protagonistens utvikling. Sant nok, vi ser hvordan selvtilliten til Steve blir større etter at han får superkreftene sine, men han er allerede fra bunnen av et godt menneske. Dette er faktisk grunnen til at han blir valgt til eksperimentet får han høre. Hans største feil vil i så fall være at han er for moralsk, han greier ikke å la noen form for urett stå uten å ta tak i det og han er ufravikelig i sin moralske kode. Dette er karaktertrekk som blir interessante når han kommer inn i en gruppe.

Som man kan se på de eksemplene jeg har trukket frem så er det mye av det samme innen tematikk som følger filmene i *fase en*. Av disse er det blant annet fokuset på teknologi, og dualiteten i dette. Det er måten antagonistene blir behandlet på. Det er aldri samme antagonist to ganger, og de er ofte personer som har hatt en nær personlig knytning til protagonisten eller en person i hans liv. Et annet likhetstrekk er at alle disse filmene er opphavshistorier som forteller hvor helten kommer fra, hvordan han fikk kreftene sine og hva det var som førte til at han valgte å bli en helt. Dette åpner for at klimakset i *fase en*, *The Avengers*, ikke trenger å bruke tid på å etablere karakterer, da disse allerede er godt etablert i sine egne filmer.

### 4.3 The Avengers

*The Avengers* er Marvel Studios' sjette film i deres fiksjonsunivers, regissert og skrevet av Joss Whedon, og er klimakset i *fase en*. Som tidligere skrevet så har Marvel Studios brukt fem filmer på å bygge opp universet sitt, og har etablert både karakterer, organisasjoner og, til en viss grad, plotlinjer. Alt dette samles, knyttes sammen og reflekteres over i *The Avengers*.



Filmen starter med at en SHIELD-base blir angrepet av Loki, antagonisten i filmen *Thor*. Han er ute etter *Tesseracten* (som ble introdusert i *Captain America: The First Avenger*) for å bruke den til å åpne en portal som skal slippe inn en hær av romvesener for å ta over verden. Han gjør kort prosess av basen, og stikker av med *Tesseracten* og en hjernevasket Dr. Selvig (Stellan Skarsgård) og Agent Barton, bedre kjent som superhelten Hawkeye (begge introdusert i *Thor*). For å bekjempe denne trusselen bestemmer Nick Fury seg for å aktivere det som i tidligere filmer har blitt identifisert som The Avengers Initiative. Captain America, Bruce Banner (nå spilt av Mark Ruffalo), Black Widow og Tony Stark blir alle rekruttert til å fange Loki, noe de lykkes med. På dette tidspunktet dukker *Thor* opp, med målet om å ta med Loki tilbake til Asgard (som vi ble presentert for i filmen *Thor*). Det viser seg at det var planen til Loki å bli fanget hele tiden, med det målet om å så splid og krangel blant superheltene. Dette lykkes han med, men under flukten så dreper han Agent Coulson. Coulson har på et eller annet vis vært tilknyttet alle superheltene, så hans død er det som samler de igjen, og det er fra dette punktet de blir The Avengers, hevnerne. De drar, samlet, til New York for å bekjempe *Loki* og hæren han har sluppet gjennom en portal i himmelen over byen.

Som jeg har nevnt flere ganger nå er *The Avengers* klimakset i historien som er presentert i *fase en*. Det at filmen har hatt ikke mindre enn fem filmer å lene seg på viser seg å være en klar fordel, spesielt når det kommer til hvordan den kan behandle karakterene. Som tidligere forklart så har hver eneste karakter, med unntak av *Natasha Romanoff/Black Widow* og *Clint Barton/Hawkeye* som begge ble introdusert i andre filmer, fått en ganske detaljert opprinneshistorie, så *The Avengers* trenger ikke å forklare hvorfor verden er full av superhelter, det har allerede blitt godt nok forklart. Andre filmer som tar for seg superheltgrupperinger, som *Fantastic Four* eller *The League of Extraordinary Gentlemen*, bruker veldig lang tid på å etablere alle karakterene og deres motivasjoner og forhold, spesielt i *The League of Extraordinary Gentlemen* synes jeg dette tar alt for mye tid og fokus. Det skal sies at det tar ganske lang tid før alle karakterene er samlet på ett sted, men vi får likevel masse små øyeblikk med hver eneste karakter hele veien gjennom. Om filmen skal sies å ha en eller flere hovedkarakterer så vil jeg påstå at det er Tony

Stark og Steve Rogers. De er begge typer som tar kontrollen, men på hver sin måte. Filmen bruker derfor en del tid på å ta for seg hvordan alle disse store karakterene, disse store egoene, forholder seg til hverandre. Det er dette *The Avengers* egentlig handler om.

Faktisk så stikker denne tematikken såpass dypt at selv planen til antagonisten, Loki, handler om å så splid blant heltene før de får samlet seg. Dette er også noe han lykkes med, da han får Iron Man og Thor til å gå i strupen på hverandre og greier å manipulere Bruce Banner til å miste kontrollen over Hulk-personligheten sin som fører til at han angriper Black Widow og senere Thor. Hawkeye blir hjernevasket til å angripe omtrent alle, men har en spesielt stygg slåsskamp mot Black Widow (det blir også hintet til at disse to har en historie), mens Captain America begynner å tvile på SHIELDs intensjoner, da det blir gjort klart at de forsøker å kopiere supervåpnene Hydra brukte under andre verdenskrig. Men Loki strekker seg for langt, når han flykter fra fangenskap dreper han Agent Coulson, en karakter som på et eller annet tidspunkt har hatt en eller annen form for interaksjon med alle superheltene. Det er denne hendelsen som gjør de til *The Avengers*. Etter å ha fått noe å samle seg rundt greier de til slutt å bekjempe trusselen som er Loki og hæren hans av romvesener, men man kan likevel ane at dette er en gruppe figurer som kanskje ikke kommer til å samarbeide like godt hele veien. I en (humoristisk) scene i filmens tredje akt ser vi blant annet at Hulk slår Thor ut av bildet etter at de har slått ut en enorm mengde med romvesener. Slike ting legger opp til at disse superheltene har samlet seg av nødvendighet og hevn, ikke mye annet. Det blir enda mer tydeliggjort ved at alle heltene drar hver for sitt i slutten av filmen. Thor tar med seg Loki, i fangenskap, tilbake til Asgard, Captain America kjører bort på motorsykkelen sin for å finne sin plass i den moderne verden, mens Tony Stark drar for å renovere bygningen sin (som ble sterkt skadet i kampen) med Bruce Banner på slep og Black Widow og Hawkeye drar til det vi kan anta er nye oppdrag for SHIELD. Den enkle grunnen til at de splitter opp slik er jo selvfølgelig at minst tre av karakterene har sine egne filmer i løpet av de neste par årene, men jeg synes at det underbygger argumentet om at disse folkene bare vil samle seg når trusselen er stor nok til å kreve det.

Også her er det viktig å trekke frem teknologien i denne filmen også, både hvordan det fremstilles visuelt i forhold til *Iron Man* og hvordan den har utviklet seg innad i filmen. I *Iron Man* ser teknologien moderne og realistisk ut. Hologrammene Tony bruker er noe vi faktisk kunne ha tenkt oss eksisterer. De er ikke alt for detaljerte og de bruker enkle farger som minner om gammel datagrafikk. I *The Avengers* derimot har vi beveget oss over i ren sci-fi-teknologi. Hologrammene er detaljerte, har all slags informasjon, farger og former, og store deler av filmen skjer på et flyvende hangarskip. For å underbygge argumentet om at det er hvordan man bruker teknologien som er viktig så ser vi også at SHIELD som organisasjon ikke har noe problem med å ta i bruk akkurat samme teknologi som nazistorganisasjonen Hydra gjorde under andre verdenskrig. Den eneste forskjellen er at SHIELD sier de vil beskytte verden, ikke ta den over med makt. SHIELD rettferdiggjør dermed handlingene sine med sine gode intensjoner. Dette er ikke et moralsk dilemma verken filmen eller karakterene i den bruker veldig mye tid og energi på, men det at den i det hele tatt ligger der anser jeg som ganske viktig, da den, som så mye annet i denne filmen, legger opp til ting som vil skje i fremtiden.

Jeg har tidligere snakket om flettverkshistorien (David Bordwell kaller det for *network narrative*) Marvel forteller i sine filmer, og *The Avengers* er den første filmen hvor de kommer med en konklusjon på en historie. Her kan man si at konklusjonen er motivasjonen til hver enkelt helt, hva det er som gjorde de til helter og hvilke valg de har tatt på veien. For Tony og Thor handler dette stort sett om å vokse opp, og ta ansvar for ikke bare seg selv, men også de rundt seg. Det kan også være verdt å merke seg at i enkelte land, som blant annet i Storbritannia, så heter filmen *Avengers Assemble*. Akkurat denne tittelen føler jeg er med på å underbygge at *The Avengers* er et knutepunkt i narrative til dette universet.

*The Avengers* er, i følge [boxofficemojo.com](http://boxofficemojo.com), verdens femte mest innbringende film og filmen har tjent inn ca 1,4 milliarder dollar på verdensbasis. Man kan med andre ord si at *Marvel Studios* strategi med å gi ut en og en film hvor de presenterer karakterene sine, for så å samle de i et episk eventyr var en svært lønnsom strategi. Med *The Avengers* som et tydelig slutt mål på det narrative løpet og *Iron Man* som et

startpunkt hadde Marvel en relativt god stabilitet og forutsigbarhet for fansen om når det kom filmer, noe som også skapte relativ forutsigbarhet for studioet rent økonomisk. Det er ikke umulig å se for seg at denne stabiliteten er det mer enn noe annet som har lagt grunnlaget for veien videre for *Marvel Studios*.

I likhet med *Iron Man* så lener også *The Avengers* seg veldig tungt på blockbuster-narrativet. Det er tre store actionsekvenser i løpet av filmens tre akter. Den første er helt på starten av filmen når Loki angriper SHIELD-anlegget og sjeler Tesseracten, filmens McGuffin, den andre er når Hawkeye, som Loki har hypnotisert, angriper det flyvende hangarskipet og den tredje er naturlig nok filmens klimaks, når Lokis romvesenhær angriper New York. Strødd mellom disse tre store actionsekvensene har vi mange små sekvenser, som blant annet en slåsskamp mellom Thor og Iron Man, Black Widow grisebanker et par russiske leiesoldater, Loki lar seg bli tatt til fange av Captain America og Iron Man og diverse små andre sekvenser. Plottet til filmen blir drevet fremover av disse actionsekvensene mer enn det blir drevet frem av dialogen.

Det er når man har kommet såpass langt i flettverkshistorien at filmene begynner å bevege seg bort fra de mer tradisjonelle konvensjonene som opphavshistorie og identitet og heller begynner å fokusere mer på motstand og kanskje spesielt familieforhold. Omtrent ingen av superheltene vi har blitt kjent med så langt i universet har noen form for familie (unntaket her vil være Thor som har en adoptivbror i Loki i tillegg til en mor og far i henholdsvis Freya og Odin og Hawkeye som har en 'hemmelig' familie som ikke blir avslørt før i *Avengers: Age of Ultron*). Teamet Avengers vil derfor etterhvert fungere som en form for adoptivfamilie for flere av heltene. Akkurat denne dynamikken blir ikke utforsket så mye i *The Avengers*, men spiller heller en viktigere rolle i filmer som *Avengers: Age of Ultron* og *Captain America: Civil War*.

Denne filmen har en scene under rulleteksten som er spesielt verdt å trekke frem. I denne scenen ser vi et romvesen avgir rapport til en ukjent part om at Loki har feilet og at menneskene ble undervurdert. Mot slutten av scenen får vi se ansiktet til det

som tilsynelatende er lederen. For fans av tegneseriene er det tydelig med en gang at dette er *Thanos*, en av de sterkeste skurkene som finnes i universet. Dette blir ikke, og har enda ikke blitt, forklart i filmuniverset. Vi som kjenner tegneserieuniverset vet at Thanos sitt mål er å utslette så mange sivilisasjoner som mulig for å imponere en fysisk manifestasjon av døden, som i Marvel-universet er en kvinne. Fra og med dette punktet er det dermed klart at det er *Thanos* som er den som trekker i trådene i dette universet. Med denne scenen har Marvel avslørt at seieren til *The Avengers* i denne filmen ikke nødvendigvis er like absolutt som de først kanskje trodde, og at det er en større trussel der ute. Her ser man da altså igjen likhetstrekk mellom fase en i dette universet og akt en i en film. Den egentlige antagonisten har nå blitt avslørt og det er denne heltene egentlig har slåss mot hele veien.

#### **4.4 Historien etter *The Avengers***

Dermed kan man si at *The Avengers* er både en avslutning og en ny start på narrativet i det fiksjonsuniverset. Selve etableringsfasen har blitt avsluttet, så nå går filmene mer over til å utforske konsekvensene av en verden hvor superhelter, og romvesener, eksisterer og er en aktiv del av verdens utvikling. Filmene som følger etter *The Avengers* utforsker dette på flere forskjellige vis. Mest spennende av disse er uten tvil *Iron Man 3*, hvor vi ser hvordan Tony Stark sliter med posttraumatisk stresslidelse etter hendelsene i klimakset i *The Avengers*. Vi ser hvordan livet som superhelt påvirker privatlivet hans, og spesielt forholdet med Pepper Potts, som nå begynner å bli ganske anstrengt fordi Tony prøver å takle de psykiske problemene ved å jobbe, mye. Dette er ganske åpenbart en måte å referere til alkoholproblemene Tony har i tegneserien, men som filmskaperne kanskje ikke er villig til å utforske så alt for mye i filmene, for å holde aldersgrensen så lav som overhode mulig. *Iron Man 3* går litt mer inn på det personlige planet etter den ganske storslåtte *The Avengers*, og jeg mener at den er med å dra hele narrativet litt mer tilbake til jorden, og hjelper serien med å holde fokuset.

Også *Captain America: The Winter Soldier* tar for seg konsekvensene av et samfunn som plutselig har blitt veldig mye større. Her får vi se hvordan SHIELD forsøker å reagere på trusler som de enda ikke vet hva er. Filmen utforsker hvordan Steve Rogers, også kjent som Captain America, føler seg som en mann som ikke passer inn i tiden, og filmen er en ganske god kommentar på overvåkningssamfunn og hvorvidt man skal straffes for noe man potensielt kan gjøre i fremtiden kontra noe man allerede har gjort. På overflaten så er filmen ganske nært en spionthriller, med litt superhelter blandet inn, men om man graver litt dypere så er det lett å se en ganske bitende kritikk mot overvåkningssamfunn og hva de eventuelle konsekvensene av dette kan bli. Filmen er også et perfekt eksempel på det jeg har skrevet om tidligere, nemlig hvordan scener, replikker og karakterers handlinger i de tidligere filmene nå blir stilt i et nytt lys basert på informasjon som ser dagens lys i akkurat denne filmen. I det som kanskje er den største plot-tvisten i hele fiksjonsuniverset per dags dato finner vi ut at Hydra, nazistorganisasjonen som Steve Rogers kjempet mot i andre verdenskrig, har infiltrert SHIELD de siste 60 årene og har tatt kontroll over alle de viktige stillingene innad i organisasjonen. Dette setter spesielt en scene i *The Avengers* et veldig interessant nytt lys, hvor Steve Rogers oppdager at Nick Fury (og dermed SHIELD som helhet) har planer om å bruke Tesseracten til å lage kopier av de våpnene Hydra brukte under krigen. Vi får også vite at Senator Stern, som prøvde å få Tony til å overlevere Iron Man-teknologien i *Iron Man 2*, er en Hydra-agent i det amerikanske senatet. Så vi får med andre ord en veldig god forklaring på hvorfor han prøvde så hardt å tvinge Tony til å gi fra seg drakten sin.

I analysene av henholdsvis *Iron Man* og *The Avengers* er jeg innom de narrative grepene Marvel Studios har gjort for å knytte universet sitt sammen. Jeg har forsøkt å gi en redegjørelse for historien i fiksjonsuniverset, så langt som den har kommet, og hentet frem enkeltelementer i hver av filmene som er med på å underbygge narrativet. Nå skal jeg se litt nærmere på de forskjellige narrative teoriene som støtter under det Marvel har forsøkt å gjøre, og jeg vil argumentere for at Marvel på mange måter har skapt sin egen vei gjennom det narrative landskapet.

Som jeg har påpekt flere ganger så har Marvels fiksjonsunivers en sammenhengende historie hvis historie som strekker seg fra andre verdenskrig, gjennom den kalde krigen og helt til nåtiden (i *Captain America: Civil War* er det en replikk som bekrefter at filmene foregår i sanntid). For å få med seg hele denne historien, oppbyggingen mot den endelige konflikten, alle plottrådene som blir presentert og alle karakterer som blir introdusert er man nødt til å se alle filmene. Men det som gjør akkurat Marvels filmer så unik er at hver eneste film lett kan stå på egne bein. Man kan plukke opp hvilken som helst av de de 14 filmene som er publisert så langt å fremdeles se en god superheltefilm. Alle og enhver av filmene har fremdeles det klassiske narrative man kan forvente seg av en slik sjangerfilm. Helten blir introdusert, han blir presentert for motstand, han blir bekjempet i første omgang men reiser seg igjen og vinner til slutt. Dette er naturlig nok en oversimplifisering av narrative, men om man virkelig koker det ned til beina sitter man igjen med omtrent denne strukturen. Det er når man ser på narrative som en helhet at Marvel begynner å skille seg ut.

Men før jeg begynner å utforske nøyaktig hvor i det narrative landskapet jeg kan plassere Marvels filmer er det viktig å understreke at dette ikke nødvendigvis er noe nytt. Komplekse narrative er ikke noe nytt i Hollywood. Kristin Thompson peker blant annet så langt tilbake som *Frankenstein* (Whale, 1931) og oppfølgeren/spin-offen *Bride of Frankenstein* (1935) som eksempler på "*installment narratives*". For å plassere dette uttrykket i en kontekst så er det det vi i dag vil kalle oppfølgere, noe som i følge Thompson ikke var vanlig i Hollywood før 1970-tallet. (Thompson, 2003, s 99-100)

At Marvels filmer havner under den knaggen er det ikke til å komme bort fra. Selv om filmene står på egne bein er det enkelte av de som er oppfølgere av hverandre, for eksempel er *Avengers: Age of Ultron* en oppfølger til *The Avengers*, *Iron Man 2* er naturlig nok en oppfølger til *Iron Man*. Oppfølgere er, på mange måter, en av superheltefilmens viktigste kjennetegn. Det er derfor ikke overraskende at akkurat denne formen for narrative struktur er tilstede.

Konseptet med å ha crossovers, at karakterer beveger seg på tvers av sine respektive filmer, er heller ikke noe Marvel har funnet på. Dette er tross alt noe som har foregått i mange år allerede i tegneseriene, mens i filmens verden har man filmer som *Freddy Vs Jason* (Yu, 2003), *AVP: Alien vs Predator* (Anderson, 2004) og ikke minst *Who Framed Roger Rabbit* (Zemeckis, 1988) som er en krysning av karakterer fra Disney og Warner Bros. mest populære tegneserier.

Ei heller størrelsen på franchisen som er Marvels fiksjonsunivers er unik. Filmserier som kan sies å være lik i omfanget inkluderer blant annet Harry Potter-serien eller James Bond-serien. Den store forskjellen her er selvsagt at *Harry Potter*-filmene har et lineært og sammenhengende narrativ fra første til åttende film, mens James Bond-filmene stort sett er en samling enkeltstående filmer hvor det ofte ikke er noen form for sammenheng selv når samme skuespiller spiller hovedrollen flere ganger (unntaket her er de siste fire filmene med Daniel Craig i hovedrollen, og potensielt de før det igjen med da Pierce Brosnan hadde rollen). Det som gjør Marvels filmer unike er måten disse to elementene blir kombinert.

#### 4.5 Bilde

Det er mer enn bare de narrative elementene som knytter Marvels fiksjonsunivers sammen. Helt siden *Iron Man* har Marvel kjørt den samme stilen når det kommer til alt fra tema til det visuelle uttrykket og musikken. Det er ingen tvil om at man når man ser en marvel-film så ser man en *Marvel*-film. Patrick Willems, som lager videoessays om film, har lagd en video der han forklarer hvorfor *Marvel Studios* filmer ser ut som de gjør. Han forklarer at mye av grunnen ligger i at Marvel skyter filmene sine digitalt og alltid med det samme kameraet, og da må de bruke *color grading* for å rette opp ting. Han argumenter for at dette skaper bilder uten dybde, og med nedtonet farger. Grunnen til dette er nok at det ikke skal være noen form for tvil om hvilken film det er du ser. Når alle Marvels filmer ser identiske ut, rent visuelt, er det enklere å plassere de inn i det systemet Marvel ønsker at vi skal gjøre. Willems



er kritisk til denne fargebruken og mener at den gjør at filmene ser grå og kjedelige ut.

(Willems, 2016)

Akkurat dette mener jeg blir et ganske subjektivt argument da jeg selv synes at Marvels filmer ser ganske fargerike og lyse ut sett opp mot filmer som *Batman*-trilogien til Christopher Nolan og *Man of Steel* (Snyder, 2013) som ble utgitt året etter *The Avengers*.

#### 4.6 Det cinematisk universet utvider seg til TV-skjermen

Det var etter *The Avengers* at Marvel begynte å flette TV-serier inn i narrativet sitt. Den første, og lengstlevende, av disse seriene er *Marvels Agents of SHIELD*. Seriens hovedkarakter er Agent Phil Coulson, som har blitt gjenopplivet gjennom magisk teknologi (ganske bokstavelig) etter å ha blitt drept i *The Avengers*, og hans spesialteam av agenter innad i SHIELD som jobber med å holde paranormale hendelser under kontroll samtidig, prøver å hindre at våpen og teknologi fra romvesenene som invaderte New York og bekjempe at teknologien blir brukt til mindre etisk forkastelige formål. Enkelte episoder og scener i serien er direkte referanser til filmene som har kommet ut, så man kan lett følge narrativet i universet ved å se kun serien om man så måtte ønske. I tillegg tar serien for seg en litt annen variant av konsekvensene etter filmene. For eksempel så starter en episode med at karakterene driver opprydning etter hendelsene i *Thor: The Dark World*. Dette er ting vi aldri får se i de respektive filmene og er antagelig problemstillinger vi neppe hadde ofret en tanke ellers.

Å ha TV-serier som en del av narrativet vil derimot føre til noen utfordringer, hvorav den største av disse er at TV-seriene ikke kan gå alt for dypt inn i det. Seriene kan utfylle fiksjonsuniverset, de kan gi originale karakterer og spennende historier, men det vil være vanskelig å benytte seg av disse på tvers av de to forskjellige mediene.

Man kan ikke forvente at en kinogjenger sitter med informasjon som har blitt gitt i TV-seriene. Et annet problem er at historien i TV-seriene kan undergrave historien til filmene. Som jeg har skrevet i analysen av *The Avengers* så er agent Phil Coulsons død selve katalysatoren som samler heltene. Det er hans død de er ute etter å hevne, det er den som gjør dem til hevnere, *The Avengers*. Når det da blir avslørt at Coulson er i live i første episode av *Agents of SHIELD* mister man mye av det følelsesmessige slaget hans død. Dette virker å være noe filmskaperne også ser ut til å være klar over, for det finnes ikke en eneste referanse til at Phil Coulson lever i filmene etter *The Avengers*. I serien har de prøvd å bortforklare dette ved at Coulson selv har bedt om at han skal få si til vennene sine. Hvorfor dette ikke har blitt gjort enda har ikke blitt avslørt. Her har vi altså et klart brudd i fiksjonsuniverset mellom de forskjellige formatene.

*Agents of SHIELD* er ikke den eneste TV-serien som er tilknyttet Marvels kinematisk univers. Vi har også, så langt, fire serier som er produsert av Netflix som også knytter seg til narrativet. Disse er *Daredevil*, *Jessica Jones*, *Luke Cage* og *Iron Fist*. Akkurat disse seriene mener jeg er mer interessante enn *Agents of SHIELD*, med den enkle grunn at måten de er bygget opp på gjenspeiler narrativet i filmene veldig godt. Mens filmene utvikler seg og konsekvensene blir bare større og større så er Netflix-seriene satt til forskjellige bydeler i New York. *Daredevil* og *Jessica Jones* foregår stort sett i Hells Kitchen, mens *Luke Cage* har lagt handlingen sin til Harlem. Dette gjør at seriene oppfattes som veldig mye mer jordnære enn filmene. I motsetning til de globale konsekvensene man ser i *The Avengers* så ligger fokuset i Netflix-seriene på mer lokale konsekvenser. Spesielt *Luke Cage* og *Jessica Jones* står fritt til å utforske slik tematikk. Førstnevnte er en sterk kommentar, og støtte, til Black Lives Matter-bevegelsen i USA mens sistnevnte tar for seg overgrep. Begge disse tematikkene er noe som ville ha vært nærmest umulig å ta opp i filmene.

Som nevnt så reflekterer narrativet i Netflix-seriene narrativet i filmene, veldig mye er bygget opp på samme måte. I likhet med filmene så er hovedfokuset på tittelkarakteren i de respektive seriene, men det som virkelig knytter de sammen er birollene. Akkurat i Netflix-seriene så er det en karakter ved navn Claire Temple. Vi

møter henne for første gang i *Daredevil*. Hun er en sykepleier som hjelper Daredevil når han ligger på gata hardt skadd, og hun kommer etterhvert i kontakt med alle superheltene i de respektive seriene gjennom en rekke tilfeldigheter som kun er mulig gjennom det jeg vil påstå er en enorm mengde uflaks. I likhet med Phil Coulson i filmene er det hun som knytter dette universet sammen. En annen ting som bygger opp under parallellen mellom seriene og filmene er at alle karakterene som har fått sin egen serie så langt (Luke Cage, Jessica Jones, Daredevil og Iron Fist) er en del av superheltelaget *The Defenders* i tegneseriene, og Netflix har annonsert at de vil samle seg i en egen *The Defenders*-serie som vil komme ut neste år (2018). I likhet med den første fasen i filmene så har man da altså valgt å bygge opp hver enkelt karakter, introdusere deres opphav og motivasjon, i en egen serie før man samler de sammen for å lage et superhelteflag med alt det måtte innebære av konflikter og dilemmaer.

Dette er da en relativt detaljert forklaring på hvordan Marvels fiksjonsunivers oppsto og hvordan det har utviklet seg gjennom de forskjellige fasene de har satt opp. Ble godt tatt i mot av publikum og ble massive økonomiske suksesser. Det er derfor ikke rart at andre filmselskaper da etterhvert begynte å prøve å gjøre det samme med sine respektive franchises. I det neste kapitlet vil jeg ta en nærmere titt på noen av største fiksjonsuniversene og hvordan de kan sees i sammenligning med Marvel.



## 5 Andre fiksjonsunivers

Innen superheltefilmen per i dag finnes det tre store narrative univers. Foruten Marvels fiksjonsunivers har vi deres to største konkurrent, nemlig Warner Bros. med DC Comics og deres *DC Expanded Universe* og 20th Century Fox med deres *X-Men*-univers. Dette universet består i skrivende stund (April 2017) av tre filmer: *Man of Steel* (2013), *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) og *Suicide Squad* (2016). I motsetning til Marvel så har DC startet i motsatt ende av skalaen, med ikke mindre enn to ensemblefilmer i *Batman v Superman* og *Suicide Squad*, hvorav sistnevnte utelukkende har superskurker i hovedrollene. Det tredje universet derimot kompliserer ting litt mer. Det er *X-Men*-universet. *X-Men* er lisensiert ut av Marvel til 20th Century Fox, noe som betyr at Marvel er i konkurranse med seg selv. Det er disse tre *franchisene* som står for brorparten av de produserte live action superheltefilmene per i dag.

Det som kanskje mer enn noe annet taler for at Marvel Studios og Marvels fiksjonsunivers er det neste steget i superheltefilmen vil nok uten tvil være de ringvirkningene filmene har hatt på andre som produserer filmer i samme sjanger. Det finnes knapt nok en eneste superheltefilm som er blitt publisert siden 2010 som ikke er tilknyttet et eller annet cinematisk univers. Når denne oppgaven blir skrevet er det tre store cinematiske univers som er verdt å vie oppmerksomhet og det er, i tillegg til Marvels, universene til Warner Bros/DC og *X-Men*-universet til 20th Century Fox. Jeg vil starte med DC.

### 5.1 DC Extended Universe

DC er, og har alltid vært, Marvels store konkurrent når det kommer til superhelte. Ikke bare i filmer, men også når det kommer til tegneserier. Det har alltid vært diskusjoner blant barn, fans og nerder om hvem det er som kan vinne en slåsskamp mellom Captain America og Batman. Hvem er best av Spider-Man og Superman?

Om det hadde brutt ut krig mellom *The Avengers* og *Justice League* hvem hadde gått av med seieren? Med en slik form for rivalisering gjennom historien så burde det ikke komme som et sjokk for noen at Warner Bros kastet seg på trenden Marvel Studios skapte da de begynte å introdusere konseptet med et delt fiksjonsunivers.

Så langt (vår 2017) består DC Extended Universe av kun tre filmer. Disse er *Man of Steel* (Snyder, 2013), *Batman v Superman: Dawn of Justice* (Snyder, 2016) og *Suicide Squad* (Ayer, 2016). Det er derfor vanskelig å si noe om hvordan fiksjonsuniverset fungerer opp mot Marvels fiksjonsunivers, men et par ting kan man allerede konkludere med. Den største av disse er at DC har startet i motsatt ende av det Marvel har gjort. Mens Marvel i starten bygget opp sine karakterer via solofilmer (med hederlige unntak for blant annet Black Widow, Hawkeye og senere Scarlet Witch), og introdusert maks en ekstra helt per film, så har DC introdusert nesten alle de viktigste heltene sine i en film, nemlig *Batman v Superman: Dawn of Justice*. Slikt sett har DC bare en film så langt som tar for seg opphavshistorien til noen av karakterene, *Man of Steel*, I tillegg til denne vil vi få *Wonder Woman* i løpet av sommeren 2017. Etter å ha sett trailere og annen markedsføring rundt filmen føler jeg meg veldig sikker på at dette vil være en opphavshistorie til karakteren med samme navn. Men dette blir da de to eneste opphavsfilmene som finnes i DCs univers før ensemblefilmen *Justice League* kommer, høsten 2017. Man kan dermed si at DC bryter med et av de viktigste prinsippene i Marvels oppbygging av et fiksjonsunivers, det at alle karakterer skal få ha sin egen historie.

### 5.1.1 *Man of Steel*

Starten på DC sitt univers kom med filmen *Man of Steel* i 2013. I likhet med *Iron Man* så fokuserer *Man of Steel* kun på en superhelt, den første i dette fiksjonsuniverset, nemlig *Superman*. Filmen følger mange av de vanlige konvensjonene jeg tidligere har presentert i denne oppgaven. Filmen fungerer som en opphavshistorie for Superman, inkludert traumet av den død fosterfar og naturlig nok at han er eneste overlevende fra planeten Krypton. Det er ikke vanskelig å trekke paralleller mellom denne filmen og *Iron Man* når det kommer til å legge grunnlaget for et cinematisk

univers. I likhet med *Iron Man* så er det også scener og bilder i denne filmen som henter til at universet antagelig er større enn hva man først kan anta. I filmens klimaks ser vi for eksempel at både en lastebil og en satellitt som Superman og antagonisten General Zod kolliderer med under sin slåsskamp bærer logoen “*Wayne Enterprises*”. Alle som har kjennskap til tegneserieuniverset vil umiddelbart kjenne igjen dette som selskapet til *Bruce Wayne*, Batmans alterego. Man kan dermed konkludere med at også Batman finnes i dette universet. Slike små referanser og øyeblikk av intertekstualitet har på det tidspunktet denne filmen ble utgitt blitt et kjennetegn for Marvels filmer og måten de bygget opp sitt univers på. Det sier derfor mye at Warner Bros imiterer disse tingene, som om det var konvensjoner i sjangeren, for å etablere sitt eget univers.

#### 5.1.2 *Batman v Superman: Dawn of Justice*

18 måneder etter hendelsene i *Man of Steel* er Superman en kontroversiell figur innad i fiksjonsuniverset. Etter de massive ødeleggelsene av Metropolis i *Man of Steel* og en hendelse hvor han reddet Lois Lane fra en gruppe terrorister i Afrika begynner det amerikanske senatet å stille spørsmålstegn om hvorvidt Superman er en god eller dårlig kraft å ha i verden. Det samme spørsmålet viser det seg at Bruce Wayne, bedre kjent under alteregoet Batman, også stiller seg.

Den andre filmen i DCs fiksjonsunivers hadde en veldig stor oppgave foran seg. Ikke bare skulle den etablere hele fiksjonsuniverset men den måtte også konkurrere med *Captain America: Civil War* som hadde blitt gitt ut ca en måned i forkant. Det er umulig å ikke sette disse to filmene opp mot hverandre. En sentral del av begge er at helter sloss mot helter. I *Captain America: Civil War* var det to forskjellige fraksjoner innad i superheltemiljøet som har blitt etablert over en periode på åtte år og 13 filmer, mens i *Batman v Superman: Dawn of Justice* skulle to av verdens mest kjente superhelter slåss uten at den ene karakteren (Batman) engang var etablert i fiksjonsuniverset. Dette fører selvfølgelig til den del problemer. For da Marvels konflikt har blitt etablert fra første sekund (heltene var ikke akkurat vennlig innstilt til

hverandre når de først møttes i *The Avengers*) så har DC kun den første halvdel av denne filmen til å etablere en troverdig konflikt. Når de da i tillegg bruker en betydelig del av filmen til å introdusere alle karakterene som etterhvert skal danne grunnlaget for *Justice League* blir det veldig mange karakterer som skal ha sin opphavshistorie på veldig kort tid.

På tross av den store mengden karakterer som blir introdusert i denne filmen så er den på ingen måte en ensemblefilm slik man kan si at *Captain America: Civil War* er. Karakterintroduksjonene skjer ved at Batman finner en rekke overvåkningsvideoer i sin etterforskning som avslører at han og Superman ikke er de to eneste heltene som finnes i dette universet. I tillegg til de to har man også Wonder Woman, Flash, Cyborg og Aquaman. Navnet på disse heltene er naturlig nok noe som enda ikke har blitt avslørt, men alle med kjennskap til tegneserieuniverset vil selvfølgelig kjenne de igjen ganske fort.

### 5.1.3 *Suicide Squad*

*Suicide Squad* er en film som på mange måter skiller seg ut, ikke bare innad i DCs fiksjonsunivers men også Marvels. Den åpenbare grunnen til dette er at filmen sentrerer seg rundt en gruppe superskurker. Da kan man stille seg spørsmålet om hvorvidt dette faktisk er en *superheltefilm* eller ei, i og med at den ikke sentrerer seg rundt noen faktiske *helter*.

I filmen blir vi presentert en rekke superskurker som alle har blitt fengslet. Blant disse finner vi blant andre Harley Quinn (Margot Robbie) som er medhjelperen til Joker, Deadshot (Will Smith) som er verdens beste skarpskytter og Killer Croc (Adewale Akinnuoye-Agbeje) som har et utseende som minner om en krokodille. Alle disse vil en tegneseriekjenner kjenne igjen som fiender av Batman. I tillegg får vi se Captain Boomerang (Jai Courtney), hvis gimmick er at han er veldig flink til å bruke boomeranger, som er en fiende av superhelten The Flash (spilt av Ezra Miller i *Batman v Superman: Dawn of Justice*), Enchantress (Cara Delevingne) som er en



trollkvinne og etter hvert antagonist i denne filmen. Dette er bare en håndfull av karakterene som etterhvert vil være laget Suicide Squad.

Som man kan tolke ut fra den store mengde karakterer i denne filmen så er dette i aller høyeste grad en ensemblefilm. Her har da altså DC allerede kommet med sin første ensemblefilm som film nummer tre i fiksjonsuniverset mens Marvel ventet helt til film nummer seks før de gjorde noe lignende. DC valgte også å la alle karakterene bli introdusert i denne filmen, noe som fører til at en betydelig del av den blir brukt til å etablere hver enkelt karakters historie og deres forhold ikke nødvendigvis til hverandre men resten av fiksjonsuniverset som en helhet. Dette tar veldig mye tid og gjør at konflikten i filmen føles litt forhastet. I tillegg så er det enkelte karakterer hvor man åpenbart bare skraper i overflaten av en potensiell historie som det hadde vært veldig interessant å ha gravd litt dypere i. Med tanke på dette har Marvel absolutt en fordel, i og med at fire av seks av karakterene i *The Avengers* hadde fått sine egne filmer hvor man godt fikk etablert karakterene, deres motivasjoner og relasjoner til universet.

## 5.2 Marvel vs DC

Siden DCs fiksjonsunivers enda er i startgropa og i aller høyeste grad under utvikling er det vanskelig å komme med noe veldig konkrete ting som skiller de to. Det man derimot kan si er at det så langt har Marvel utvist en mye større tålmodighet når det kommer til å bygge opp sitt univers. Mens Marvel først presenterte ideen om et større univers og Avengers allerede i *Iron Man* så tok det veldig lang tid før vi ble introdusert for alle karakterene som etterhvert skulle bli *The Avengers*.

Introduksjonene var spredt utover fem filmer. I DCs tilfelle så ble vi introdusert for samtlige karakterer som etterhvert skal bli *Justice League* i løpet av en fem minutter lang sekvens i fiksjonsuniversets andre film, *Batman v Superman: Dawn of Justice*. Til og med filmens undertittel, *Dawn of Justice*, peker mot at Justice League er målet.

DCs fiksjonsunivers oppleves også som veldig mye mer kaotisk enn hva Marvels har gjort så langt. I starten av *Suicide Squad* får vi se scener fra begravelsen til Superman, som døde i slutten av *Batman v Superman: Dawn of Justice*. Dette bekrefter at handlingene i filmen altså tar del etter *Batman v Superman: Dawn of Justice*, men vi får også se en scene hvor superhelten The Flash arresterer karakteren Captain Boomerang. Så vidt vi vet i dette universet så har The Flash enda ikke blitt en superhelt, som bevist av den tidligere diskuterte scenen hvor alle de fremtidige medlemmene av Justice League blir introdusert. Dette blir underbygget av traileren til filmen *Justice League* (som ikke har premiere før høsten 2017) hvor man får se korte klipp av at Bruce Wayne (Batman) rekrutterer The Flash og tilsynelatende hjelper ham med å bygge drakten vi ser blir brukt i *Suicide Squad*. Man kan ikke spekulere alt for mye ut fra en trailer, selvfølgelig, men dette underbygger argumentasjonen om at DCs fiksjonsunivers akkurat nå fremstår som svært kaotisk og uoversiktlig. Jeg har tidligere beskrevet Marvels fiksjonsunivers som en *flettverkshistorie* og definert dette som en form for hybrid mellom de narrative teoriene presentert i kapittel tre. Jeg mener at DCs fiksjonsunivers ikke passer inn under akkurat denne betegnelsen akkurat nå. Jeg vil si at DC ligner mer på et *mosaikknarrativ*. De filmene som har kommet nå er bare en liten del av et større narrativ, som vi etterhvert kan tenke oss er *Justice League*, og det er ikke før man har tatt et par skritt tilbake at man faktisk kan se hvordan helheten ser ut. Siden vi ikke har fått alle brikkene enda så vil det være umulig for oss å si hvordan bildet vil se ut, noe som kan gjøre det mer forvirrende for et publikum som ikke nødvendigvis er like godt kjent med tegneseriene.

For det er ingen tvil om at DC har lagt tyngre vekt på intertekstualiteten mellom tegneserier og film. Et veldig godt eksempel på dette er, igjen, i *Batman v Superman: Dawn of Justice* hvor vi får høre at Batman har vært aktiv i dette universet i ca 20 år. Dette tyder på at karakteren har veldig mye historie, noe vi også ser i en scene hvor han ser på en utstillingsmonter med et kostyme hvor det har blitt tagget med skriften "HAHAHA joke's on you BATMAN". Vi som har kjennskap til tegneseriene vil fort skjønne at dette er drakten til Robin, som er Batmans medhjelper i tegneseriene. Vi vil også skjønne at personen som har tagget på drakten er Joker, som i tegneseriene

drepte Robin i historien *A Death in the Family*. For en person som ikke har denne kunnskapen vil denne informasjonen være utilgjengelig og man kan derfor ha mistet en del av karaktermotivasjonen til Batman i *Batman v Superman*. Slikt har jeg enda ikke opplevd i Marvel. Det meste av intertekstualitet hos de har stort sett vært uten konsekvenser for karakterforståelsen eller plottet i filmen.

Man kan derfor si at Marvel har større kontroll på sitt univers enn hva DC har vist så langt. Men igjen så mener jeg at det er viktig å understreke at DCs univers enda er i utvikling og disse konklusjonene kan være utdaterte innen slutten av 2017.

### 5.3 X-Men-universet

*X-Men* universet er det tredje og siste av de tre største superheltuniversene vi finner på film i dag. Alle *X-Men*-filmene er produsert av studioet 20th Century Fox men alle karakterene eies av Marvel. Som jeg har forklart i kapittel to så lisensierte Marvel ut karakterene sine før de bestemte seg for å produsere egne filmer og *X-Men*-universet er et resultat av dette. Per i dag består universet av ikke mindre enn 10 filmer. *X-Men*-universet er også det mest kompliserte av de tre fiksjonsuniversene, blant annet fordi det tar for seg tidsreiser og tidsmanipulasjon i tillegg til at det har en karakter (Deadpool) som er klar over at han er i en film og som dermed bryter den fjerde veggen regelmessig for å kommentere handlingene i filmen. For å prøve å gjøre det litt enklere har jeg delt opp universet i tre forskjellige perioder/kategorier:

#### 5.3.1 Den originale trilogien

Filmer: *X-Men* (Singer, 2000), *X2* (Singer, 2003), *X-Men: The Last Stand* (Vaughn, 2006)

Dette var de tre første *X-Men*-filmene som ble laget og kom ut før Marvel studios ga ut *Iron Man*. Filmene følger derfor et mer tradisjonelt narrativ, det Kristin Thompson kaller *installment narrative*. Dette er oppfølgere som bygger på den forrige filmen, og

X2 legger til og med opp til en tredje film i slutten sin. I den første filmen blir vi introdusert for seriens viktigste karakterer, herunder Logan/Wolverine (Hugh Jackman), Charles Xavier (Patrick Stewart), Scott Summers/Cyclops (James Marsden), Jean Grey (Famke Janssen) og Eric Lensherr/Magneto (Ian McKellen).

Det som er mest fascinerende med den originale trilogien er at filmene kan klassifiseres som ensemblefilmer. Det er en stor mengde karakterer som til slutt gjør opp laget X-Men, og det er disse jobber mot et felles mål, nemlig å bekjempe fienden som truer deres eksistens. En annen ting med *X-Men*-filmene er at de er veldig nøye på å ikke kalle seg selv for helter, de er mutanter. En videreutvikling av mennesker. Dette fører til at de blir utstøtt av samfunnet og sett ned på. Slik fungerer dermed mutanter og X-Men som en metafor for det meste av sosial urettferdighet. I en scene i X2 ser vi hvordan mutanten Bobby Drake/Ice Man (Shawn Ashmore) 'kommer ut' til sin familie som en mutant. Hele denne scenen har en veldig sterk overtone om at han liksågreit kunne ha kommet ut som homofil. Hans mor sier til og med "*have you ever tried... not being a mutant?*". I scener og historier som dette er X-Men på sitt aller sterkeste, når de gjør det mulig for hvem som helst å projisere sine opplevelser til de, om det måtte være grunnet sin legning, hudfarge eller en følelse av å stå utenfor samfunnet.

### 5.3.2 *Wolverine-trilogien*

Filmer: *X-Men Origins: Wolverine* (Hood, 2009), *The Wolverine* (Mangold, 2013), *Logan* (Mangold, 2017)

Dette er filmene som tar for seg historien til den kanskje mest populære karakteren i X-Men-universet, Logan som er bedre kjent som Wolverine. Dette inkluderer hans opphavshistorie i *X-Men Origins: Wolverine* og hans død i *Logan*. Vi følger rett og slett hele livet hans i løpet av trilogien. Dette betyr også at filmene fletter seg inn i historien til X-Men-universet forøvrig, og er den av de tre forskjellige periodene som fungerer mest som en flettverkshistorie. Spesielt *The Wolverine* fremstår som en film som er en del av et større narrativ. Filmens handling er satt til etter *X-Men: The Last*

*Stand* og før *X-Men: Days of Future Past*. Dette betyr at i mye av filmen får vi se hvordan Wolverine sliter med at han måtte ta livet av Jean Grey, som i løpet av *X-Men: The Last Stand* hadde blitt tatt over av en ond del av personligheten sin, som han var forelsket i. Selve premisset i filmen hviler på denne skyldfølelsen og det faktum at hans krefter, selvhelbredelse, hindrer ham fra å selv kunne dø. Filmen avsluttes med at han blir rekruttert av Xavier, som var antatt død etter hendelsene i *X-Men: The Last Stand*, og Magneto, som hadde mistet kreftene sine i *The Last Stand*, for å bekjempe en større uidentifisert trussel mot mutantene. Dette skulle da senere vise seg å være en krig mellom mennesker og mutanter som vi får se deler av i *X-Men: Days of Future Past*.

Også *Logan* er en film som er spesielt verdt å trekke frem. Handlingen i denne filmen er satt til en udefinert fremtid hvor det meste av mutanter har blitt utryddet og de eneste gjenlevende av X-Men teamet er Wolverine og Xavier, hvorav sistnevnte har blitt dement og Wolverine har mistet mye av sin selvhelbredende kraft. Filmen har blant fans blitt sammenlignet med *The Unforgiven* (Eastwood, 1992), ikke helt uten grunnlag. Det er mange likhetstrekk mellom karakteren Wolverine og Manny, Clint Eastwoods karakter i *The Unforgiven*. De er begge ute av trening, de tar begge på seg et siste oppdrag og er etterhvert ute etter hevn for drapet på en gammel venn. Den største forskjellen mellom disse to vil være at *The Unforgiven* på mange måter markerte slutten for den klassiske western sjangeren, mens superheltsjangeren ser ut til å leve i beste velgående. *Logan* er kanskje ikke avslutningen av superheltsjangeren, men den er veldig tydelig slutten på saken om X-Men. I filmens klimaks ofrer Wolverine seg selv for å redde datteren sin og andre unge mutanter, og dermed dør det siste medlemmet av det originale X-Men teamet.

### 5.3.3 Det nye universet

Filmer: *X-Men: First Class* (Vaughn, 2011), *X-Men: Days of Future Past* (Singer, 2014), *X-Men: Apocalypse* (Singer, 2016), *Deadpool* (Miller, 2016)

Det er fra dette tidspunktet at ting begynner å bli litt vanskelig og at narrativet i fiksjonsuniverset begynner å bli komplisert. *X-Men: First Class* fungerer som en forløper til den originale trilogien og introduserer flere av karakterene med nye skuespillere som blant annet James McAvoy som tar over rollen som Xavier og Michael Fassbender som tar over rollen som Magneto fra henholdsvis Patrick Stewart og Ian McKellen. Det er i denne filmen hvor mye av opphavet til fiksjonsuniverset blir etablert. Slikt sett kan man si at selve flettverkshistorien først startet med *X-Men: First Class*.

Det er når man kommer til *X-Men: Days of Future Past* at fiksjonsuniverset beveger seg fra å være en flettverkshistorie til å bli noe helt annet. Handlingen i denne filmen foregår nemlig parallelt i fremtid og fortid. I fremtiden har brutt ut konflikt mellom mennesker og mutanter, med mutantene på den tapende siden. De blir tatt til fange og satt i konsentrasjonsleirer og regelrett utryddet. For å forhindre dette projiserer de bevisstheten til Wolverine tilbake i tid, nærmere bestemt til 1970-tallet, altså før handlingene i den originale trilogien, men etter handlingen i *X-Men: First Class*. Dette gjør de for å forhindre at en spesifikk type teknologi som er i stand til å identifisere mutanter skal bli oppfunnet. De lykkes selvfølgelig i dette og resultatet er at de drastisk har endret historien. I slutten av filmen ser vi at Wolverine våkner i fremtiden igjen, men uten det dystopiske samfunnet som konflikten har skapt, og de mutantene som ble drept enten i denne filmen eller i *X-Men: The Last Stand* er igjen i live. Dette betyr at hendelsene i *X-Men: The Last Stand* enten har endret seg veldig mye eller ikke har skjedd i det hele tatt. Det samme skjer med *X-Men Origins: Wolverine*. Dette har litt større praktisk betydning fordi det betyr at Wolverine har fått en helt ny opphavshistorie som vi bare ser små glimt av i løpet av *X-Men: Apocalypse*. Siden opphavshistorien er en svært sentral del av karakteren Wolverine og hans handlinger i både *X-Men* og *X2* så blir det et kontinuitetsbrudd når opphavshistorien har endret seg. Det vi dermed sitter igjen med er en usikkerhet på hva det er som faktisk er en del av narrativet og ikke, og det er problematisk.

## 5.4 Marvel vs X-Men

Igjen så kan man se at den store forskjellen mellom Marvel Studios og 20th Century Fox ligger i kontrollen over narrativet i fiksjonsuniversene. *X-Men*-universet har, siden utgivelsen av *X-Men: Days of Future Past*, vært nærmere en form for parallelplott enn flettverkshistorie i og med at det finnes minst to forskjellige tidslinjer i narrativet. Dette gjør selvfølgelig at historien ikke er like strømlinjeformet som Marvel Studios historie er. Narrativet i *X-Men*-universet vil derfor, på linje med DCs fiksjonsunivers fremstå som mer kaotisk og uoversiktlig. Filmer som *Logan* og *Deadpool* er vanskelig å plassere i narrativet rett og slett fordi vi ikke helt vet hvor de hører hjemme. Det virker som om 20th Century Fox selv er klar over dette problemet. I en scene i *Deadpool* ser vi at filmens tittelkarakter, spilt av Ryan Reynolds, blir pågrepet av medlemmer av X-Men og får beskjed om at han skal møte professoren (i en klar henvisning til Xavier) hvor Deadpool svarer "*McAvoy or Stewart? These timelines can get so confusing!*". Her spøker da altså Deadpool, en karakter som vet at han er med i en film, om at tidslinjene er forvirrende og at man ikke helt vet i hvilken akkurat denne filmen er plassert. På samme måte så vet man ikke om *Logan* er avslutningen på tidslinjen til *den originale trilogien* eller *de nye filmene*.

Annet enn på narrativet så er det lite som skiller de to universene. Det er ingen tvil om at dette er superheltefilmer da de følger de fleste, om ikke alle, konvensjonene jeg har presentert i starten av oppgaven.

## 5.5 Andre univers

Det er ikke nødvendigvis bare superheltefilmer som har hentet inspirasjon fra Marvels narrative nettverk, også andre filmprodusenter har begynt å lage større fiksjonsunivers i sine franchises. Det er spesielt to andre univers jeg mener det er viktig å trekke frem.

I 2013 ble det annonsert at det skulle produseres en prequel til *Harry Potter*-filmene. Dette skulle etterhvert vise seg å være *Fantastic Beast and Where to Find Them* (Yates, 2016). Denne filmen er den første i det som etterhvert skal bli hele fem filmer satt til tiden før Harry Potter ble født og hans historie starter. *Fantastic Beast and Where to Find Them* er satt til nærmere 70 år før første *Harry Potter*-film og tar derfor for seg en helt annen periode i dette fiksjonsuniverset. Filmens handling er lagt til New York så vi får også se en helt annen lokasjon enn det vi gjorde i *Harry Potter*-filmene. Slik det ser ut i 2017 vil ikke dette universet bestå av en flettverkshistorie men heller satse på et mer tradisjonelt *installment narrative*, i motsetning til Marvels fiksjonsunivers.

Det andre fiksjonsuniverset som jeg mener det er spesielt verdt å trekke frem er *Star Wars*. I likhet med *X-Men*-universet er det også her tre forskjellige perioder man kan dele fiksjonsuniverset inn i. Det er *den originale trilogien*, *prequel-trilogien* og *den nye trilogien*. I tillegg til dette har det begynt å komme enkeltstående filmer som *Rogue One* (Edwards, 2016). Dette er nærmere flettverksnarrativet som Marvel Studios har gjort. Det er også verdt å merke at begge produksjonsselskaper, Lucasart og Marvel Studios, er eid av Disney-konsernet, så man kan anta at de har hentet inspirasjon fra hverandre.

Dette er bare to eksempler på store franchises som nå begynner å utvikle et større fiksjonsunivers med flere historier. Med den enorme økonomiske suksessen Marvel Studios har opplevd med sitt fiksjonsunivers så er det merkelig om vi ikke får se at stadig flere selskaper blir inspirert av de og forsøker å gjøre det samme.



## 6 Avslutning

Gjennom denne oppgaven har jeg forsøkt å definere hva det er som skiller Marvel Studios sitt fiksjonsunivers ut fra de mange andre superheltefilmene vi har sett dukke opp de siste ti årene. For å gjøre dette har jeg først sett litt på superheltefilmens sjangerkonvensjoner og deretter benyttet disse til å gå nærmere inn på det vi kan kalle superheltefilmens historie.

### **Hvordan skiller Marvel Studios seg ut fra resten av sjangeren?**

Gjennom å ha gått gjennom superheltefilmens konvensjoner og ved å ha brukt disse til å utforske sjangerhistorien har jeg kommet frem til at det som aller mest skiller Marvels fiksjonsunivers ut fra tilsvarende superheltefilmer er de narrative grepene Marvel Studios har tatt. Fra og med det øyeblikket karakteren Nick Fury dukker opp i *Iron Man* og prater om the Avengers så ble fiksjonsuniverset utvidet til noe større. Som jeg har gjort rede for i analysene i kapittel fire så fortsetter Marvel Studios å gi små hint om at the Avengers etterhvert vil bli samlet gjennom filmene *The Incredible Hulk*, *Thor*, *Iron Man 2* og *Captain America: The First Avenger*. Hver og en av disse filmene tar for seg en superhelt som senere vil bli medlem av superheltelaget. I filmen *The Avengers* blir naturlig nok superheltelaget the Avengers samlet for første gang for å bekjempe en felles trussel.

For å finne et godt begrep for denne typen narrativ har jeg i kapittel tre presentert en rekke narrative metoder.

*Polyphonic plot*: Dette er når en film forteller flere forskjellige historier. Disse historiene er som regel knyttet sammen av en hendelse eller lokasjon. Hver enkelt av disse historiene vil også bli gitt samme dramatisk vekt, men vil fungere for seg selv uten at man trenger å blande inn en av de andre historiene i filmen for at denne skal nå sin konklusjon. Det er viktig å skille ut denne formen for narrativ fra en film med et ensembleplot. I sistnevnte vil en gruppe mennesker jobbe mot det samme målet, noe som ikke nødvendigvis vil skje i en film med et polyphonic narrativ.

*Parallelplot*: Dette er en narrativ metode hvor flere plot foregår parallelt med hverandre. Dette er tilfellet med de tre filmene *The Incredible Hulk*, *Thor* og *Iron Man 2* hvor handlingene skjer parallelt i fiksjonsuniversets tidslinje.

*Hub and spoke plot*: Når en film bruker *hub and spoke*-metoden for sitt narrativ så er det en enkelt hendelse som knytter de forskjellige narrative sammen. I kapittel tre så trekker jeg frem filmen *Chungking Express* som et eksempel på dette. Da får vi se en enkelt hendelse flere ganger fra flere forskjellige synspunkt. I Marvel Studios så er ikke gjentakelse av en hendelse noe som forekommer men en enkelt hendelse, som for eksempel *The Avengers* (om man teller hele filmen som en hendelse) knytter enkeltnarrativene vi ser i de andre filmene sammen før de går hver til sitt igjen etter filmens klimaks.

Marvels fiksjonsunivers tar i bruk elementer fra alle disse tre narrative metodene så jeg lanserer i slutten av kapittel tre begrepet flettverksnarrativ som det beste for å beskrive hva det er Marvel Studios gjør. Dette gjør jeg fordi jeg mener at akkurat dette begrepet best kan forklare hvordan Marvels narrativ faktisk ser ut. Det kan på mange måter sammenlignes med et mosaikknarrativ, hvor man får se helheten i historien når man har satt sammen bitene, men med enkelte unntak så blir historien fortalt ganske rett frem med i Marvels fiksjonsunivers. Det hele starter med *Iron Man* før det sprer seg ut i fire forskjellige filmer før det samler seg igjen i *The Avengers*. Dette er fase en i universet. I fase to så skjer det samme igjen. Historien sprer seg utover fire forskjellige filmer, hvorav *Guardians of the Galaxy* ikke en gang foregår på jorda og introduserer helt nye helter, før den igjen samler seg i *Avengers: Age of Ultron*. Det er dette som er kjernen i Marvels fiksjonsunivers og det er dette som gjør Marvel Studios sine filmer unike i sjangeren.

### **Marvels ringvirkninger**

Den økonomiske suksessen Marvel opplevde med sitt fiksjonsunivers fikk selvfølgelig andre produsenter til å kaste seg rundt for å skape sine egne fiksjonsunivers. Jeg har gått nærmere inn på to av disse i kapittel fem. Her tar jeg for meg de to største fiksjonsuniversene ved siden av Marvel, nemlig DCs fiksjonsunivers og X-Men-universet. Siden lanseringen av *The Avengers* og

oppbyggingen av denne filmen har disse to produsentene, henholdsvis Warner Bros og 20th Century Fox, sparket i gang sine egne fiksjonsunivers med relativt stor økonomisk suksess. Gjennom kapittelet forklarer jeg både likheter og forskjeller mellom Marvel og disse to universene.

*Marvel vs DC:* I motsetning til Marvel Studios så har DC litt mindre tålmodighet når det kommer til å introdusere sine karakterer. Vi får et kort innblikk hvem det er som etterhvert skal bli medlem av *Justice League* når den filmen etterhvert kommer allerede i universets andre film, *Batman v Superman: Dawn of Justice*. DCs fiksjonsunivers er uten tvil det som er nærmest å være en flettverkshistorie på linje med Marvel, i alle fall per 2017. Men siden DC enda er i startfasen av sitt univers er det vanskelig å si hvordan dette vil utvikle seg. Hvorvidt de vil gå nærmere Marvels narrative metode eller om de vil forsøke å gå for sin egen blir dermed umulig å si før fiksjonsuniverset har fått tid til å utvikle seg.

*Marvel vs X-Men:* *X-Men*-universet hadde allerede en historie før Marvel Studios i det hele tatt var grunnlagt. Den originale *X-Men*-trilogien ble utgitt mellom årene 2000 og 2006. Etter at *Iron Man* og *The Avengers* kom ut ble det derimot gjort forsøk på å lage et narrativt nettverk på linje med det Marvel Studios hadde.

*X-Men*-universet skiller seg ganske drastisk fra Marvel Studios fiksjonsunivers rett og slett fordi de har prøvd å inkludere de to første filmene i den originale trilogien mens Marvel Studios begynte på bunnen av. Dette har ført til en del problemer med kontinuiteten i fiksjonsuniverset og man opplever brudd i narrativet. Dette har man enda til gode å oppleve i Marvels fiksjonsunivers i samme grad.

For å oppsummere så kan jeg konkludere med at det er med den narrative kontrollen over sitt fiksjonsunivers at Marvel skiller seg ut fra andre superheltefilmer. De har tatt i bruk narrative metoder som før kun var i bruk i enkeltfilmer og tilpasset de en hel franchise. Dette har blitt gjort på en skala man aldri før har sett og jeg håper at denne oppgaven har vært et lite innblikk i hvorfor dette kan være verdt å følge med, og ikke minst forske, på.



## 7 Kildeliste

### Artikler:

Berg, Charles Ramirez, *A Taxonomy of Alternative Plots in Recent Film: Classifying the Tarantino Effect*

Film Criticism 31, 2006

Bukatman, Scott, *Why I Hate Superhero Movies*

Cinema Journal, Volume 50, Nummer 3, våren 2011

Johnson, Derek, *Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence*

Cinema Journal, Volume 52, Nummer 1, høsten 2012

Kit, Borys, *The Avenger*

Hollywood Reporter, nummer 12, 21. Juli, 2009

Schuker, Lauren, *Marvel Looks to Break Through*

Wall Street Journal, 13. Juni, 2008

Tucker, Reed, *Avengers in 7 Heaven*

New York Post, 29. April, 2012

**Bøker:**

Burke, Liam, 2008, *Superhero Movies*, Pocket Essentials, Harpenden

Bordwell, David, 2008, *Poetics of Cinema*, Routledge, New York

Coogan, Peter, 2006, *Superhero - The Secret Origin of a Genre*, MonkeyBrain Books, USA

Epstein, Edward Jay, 2005, *The Big Picture: The New Logic of Money and Power in Hollywood*, Random House, New York

Kaveney, Roz, 2007, *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Film*, I.B. Tauris, London

King, Geoff, 2002, *New Hollywood Cinema: An introduction*, Columbia University Press, New York

Larsen Sønsthagen, Bjørn-Harald, 2011, *Superheltefilmen: Sjangerkonvensjoner og identifisering med fokus på protagonisten*, Institutt for Kunst- og Medievitenskap, NTNU, Trondheim

Neale, Steve, 2000, *Genre and Hollywood*, Routledge, London

Nygård, Eli, 2016, *Omgivelseslyd som ledemotiv*, Institutt for Kunst- og Medievitenskap, NTNU, Trondheim

Parshall, Peter F, 2012, *Altman and After: Multiple Narratives in Film*, Scarecrow Press, Plymouth

Thompson, Kristin, 2003, *Storytelling in Film and Television*, Harvard University Press, Cambridge

## Nettsider:

### [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)

- Verdens mest innbringende filmer:  
<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>
  - Lastet ned: 21.03.17
- Iron Man: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=ironman.htm>
  - Lastet ned: 16.01.17
- Superman: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=superman.htm>
  - Lastet ned: 20.03.17
- Superman IV: Quest for Peace:  
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=superman4.htm>
  - Lastet ned: 20.03.17
- Supergirl: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=supergirl.htm>
  - Lastet ned: 20.03.17
- Batman (1989): <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=batman.htm>
  - Lastet ned: 21.03.17
- Howard the Duck:  
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=howardtheduck.htm>
  - Lastet ned: 21.03.17
- X-Men: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=xmen.htm>
  - Lastet ned: 21.03.17
- Spider-Man: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=spiderman.htm>
  - Lastet ned 21.03.17
- Marvels The Avengers:  
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=avengers11.htm>
  - Lastet ned: 18.03.17

### [www.rottentomatoes.com](http://www.rottentomatoes.com)

- Fantastic Four: [https://www.rottentomatoes.com/m/fantastic\\_four](https://www.rottentomatoes.com/m/fantastic_four)
  - Lastet ned 16.01.17

- Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer:
  - [https://www.rottentomatoes.com/m/fantastic\\_four\\_2\\_rise\\_of\\_the\\_silver\\_surfer](https://www.rottentomatoes.com/m/fantastic_four_2_rise_of_the_silver_surfer)
  - Lastet ned 16.01.17
- Iron Man: [https://www.rottentomatoes.com/m/iron\\_man](https://www.rottentomatoes.com/m/iron_man)
  - Lastet ned 16.01.17
- The League of Extraordinary Gentlemen:
  - [https://www.rottentomatoes.com/m/league\\_of\\_extraordinary\\_gentlemen](https://www.rottentomatoes.com/m/league_of_extraordinary_gentlemen)
  - Lastet ned 17.01.17
- Batman & Robin:
  - [https://www.rottentomatoes.com/m/1077027\\_batman\\_and\\_robin](https://www.rottentomatoes.com/m/1077027_batman_and_robin)
  - Lastet ned: 21.03.17

[www.empireonline.com](http://www.empireonline.com)

- The 50 Worst Movies Ever -
  - <http://www.empireonline.com/movies/features/50-worst-movies-ever/>
  - Publisert 4. Februar, 2010
  - Lastet ned: 21.03.17

[www.hollywoodreporter.com](http://www.hollywoodreporter.com)

- Thor 2 star Natalie Portman Furious over director Patty Jenkins departure
  - <http://www.hollywoodreporter.com/news/thor-2-natalie-portman-marvel-patty-jenkins-272978>
  - Publisert 14.12.2011
  - Lastet ned 16.05.2017



## **Video essays:**

Patrick (H) Willems

*Why Do Marvel's Movies Look Kind of Ugly?*

<https://www.youtube.com/watch?v=hpWYtXtmEFQ>

Publisert: 16.11.2016

## **Filmliste:**

**Marvels Fiksjonsunivers (filmene er presentert i kronologisk rekkefølge etter når de ble publisert):**

*Iron Man* (2008) Jon Favreau

*The Incredible Hulk* (2008) Louis Leterrier

*Iron Man 2* (2010) Jon Favreau

*Thor* (2011) Kenneth Branagh

*Captain America: The First Avenger* (2011) Joe Johnston

*The Avengers* (2012) Joss Whedon

*Iron Man 3* (2013) Shane Black

*Thor: The Dark World* (2013) Alan Taylor

*Captain America: The Winter Soldier* (2014) Anthony Russo og Joe Russo

*Guardians of the Galaxy* (2014) James Gunn

*Avengers: Age of Ultron* (2015) Joss Whedon

*Ant-Man* (2015) Peyton Reed

*Captain America: Civil War* (2016) Anthony Russo og Joe Russo

*Doctor Strange* (2016) Scott Derrickson

*Guardians of the Galaxy Vol. 2* (2017) James Gunn

*Spider-Man: Homecoming* (2017) Jon Watts

## **TV-serier i Marvels fiksjonsunivers:**

*Agents of SHIELD* - ABC

*Agent Carter* - ABC

*Daredevil* - Netflix

*Jessica Jones* - Netflix

*Luke Cage* - Netflix

*Iron Fist* - Netflix

**DCs fiksjonsunivers:**

*Man of Steel* (2013) Zack Snyder

*Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) Zack Snyder

*Suicide Squad* (2016) David Ayer

*Wonder Woman* (2017) Patty Jenkins

*Justice League* (2017) Zack Snyder

**X-Men-universet:**

*X-Men* (2000) Bryan Singer

*X2 (X-Men 2)* (2003) Bryan Singer

*X-Men: The Last Stand* (2006) Brett Ratner

*X-Men Origins: Wolverine* (2009) Gavin Hood

*X-Men: First Class* (2011) Matthew Vaughn

*The Wolverine* (2013) James Mangold

*X-Men: Days of Future Past* (2014) Bryan Singer

*Deadpool* (2016) Tim Miller

*X-Men: Apocalypse* (2016) Bryan Singer

*Logan* (2017) James Mangold

**Øvrige filmer:**

*The Mark of Zorro* (1920) Fred Niblo og Theodore Reed  
*Frankenstein* (1931) James Whale  
*Bride of Frankenstein* (1935) James Whale  
*Rashomon* (1950) Akira Kurosawa  
*Superman and the Mole Men* (1951) Lee Sholem  
*Ocean's Eleven* (1960) Lewis Milestone  
*Batman: The Movie* (1966) Leslie H. Martinson  
*American Graffiti* (1970) George Lucas  
*M\*A\*S\*H* (1970) Robert Altman  
*Nashville* (1975) Robert Altman  
*Spider-Man* (1977) E W Swackhamer  
*Superman* (1978) Richard Donner  
*Superman II* (1980) Richard Lester  
*Superman III* (1983) Richard Lester  
*Supergirl* (1984) Jeannot Szwarc  
*Howard the Duck* (1986) Willard Huyck  
*Superman IV: The Quest for Peace* (1987) Sidney J. Furie  
*Who Framed Roger Rabbit* (1988) Robert Zemeckis  
*Batman* (1989) Tim Burton  
*The Punisher* (1989) Mark Goldblatt  
*Chungking Express* (1994) Kar Wai Wong  
*Pulp Fiction* (1994) Quentin Tarantino  
*Batman Forever* (1995) Joel Schumacher  
*Spider-Man* (2002) Sam Raimi  
*Freddy vs Jason* (2003) Ronny Yu  
*The League of Extraordinary Gentlemen* (2003) Stephen Norrington  
*Love Actually* (2003) Richard Curtis  
*AVP: Alien vs Predator* (2004) Paul WS Anderson  
*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (2004) Alfonso Cuarón  
*The Incredibles* (2004) Brad Bird

*The Punisher* (2004) Jonathan Hensleigh  
*Fantastic Four* (2005) Tim Story  
*Sin City* (2005) Frank Miller, Robert Rodriguez  
*Fantastic Four: The Rise of the Silver Surfer* (2007) Tim Story  
*The Dark Knight* (2008) Christopher Nolan  
*Hancock* (2008) Peter Berg  
*Scott Pilgrim vs The World* (2010) Edgar Wright  
*Chronicle* (2012) Josh Trank  
*Kingsman: The Secret Service* (2014) Matthew Vaughn  
*Rogue One* (2016) Gareth Edwards