

ONDER DE MOTORKAP VAN HET MCU:
**EEN ONDERZOEK NAAR DE BOUWSTENEN VAN EEN
CINEMATIC UNIVERSE**

Een wetenschappelijke verhandeling

Aantal woorden: 26.833

Tibo Duhamel

Studentennummer: 01400216

Commissaris: Prof. Dr. Lennart Soberon

Promotor(en): Prof. Dr. Stijn Joye

Masterproef voorgelegd voor het behalen van de graad master in de film en
televisiewetenschappen.

Academiejaar: 2017 – 2018

Dankwoord

Mijn immense dank gaat uit naar mijn familie, vrienden en mijn vriendin Aurélie. Zij waren een grote steun in tijden van stress, dat jammer genoeg onderdeel is van het schrijven van een masterproef. In het bijzonder wil ik mijn ouders bedanken, waarbij mijn moeder zowel mijn *spellingchecker* als mijn woordenboek was. Tenslotte wil ik professor Stijn Joye bedanken. Hij vormde een gigantische hulp tijdens het schrijven en wist ook altijd snel te reageren met het gepaste advies op eventuele vragen of moeilijkheden.

Abstract

Sinds het ontstaan van het Marvel Cinematic Universe (MCU) wordt de term “cinematic universe” in talloze contexten gebruikt. De recente aard van dit concept zorgt echter voor een gebrek aan een consistente definitie. Dit werk vormt een nadere blik op de werking van een cinematic universe, dit aan de hand van de literatuur rond het MCU. In het bijzonder werden drie kernthema's bekeken: de intertekstualiteit tussen de films, het voortzetten van het narratief via transmedial storytelling en de invloed van de identiteit van de studio op het uiteindelijke universum. In het onderzoeksgedeelte werden deze begrippen uit de literatuurstudie vergeleken met twee andere cases: het DC Extended Universe (DCEU) en het Dark Universe (DU). Hoewel alle drie universums aangegeven een ‘cinematic universe’ te zijn, blijken er toch diverse verschillen te bestaan in hun werking. De films van het MCU worden zo gekenmerkt door meer individualiteit (Calbreath-Frasieur, 2014; Dowd, Fry, Niederman & Steif, 2013; Mikos, 2017), terwijl DC en DU meer aandacht leggen op world-building (Wolf, 2012). Het DCEU en het MCU pasten dan weer een transmediale visie toe in de verspreiding van hun narratief, terwijl het DU opteerde om binnen een beperkte cross-mediaal pad te blijven. Binnen de transmediale platformen blijft de focus steeds op het cinematografische, die de stijl en releasedatum van de andere producten bepaald (Brown & Krzywinska, 2009; Caldwell, 2008; Johnson, 2012). Tenslotte vormt de identiteit van het universum een reflectie van het achtergrondmateriaal bij het MCU en het DU (Flanagan et al, 2016), terwijl het DCEU meer een deconstructie is, wat meer binnen de stijl van Zack Snyder als auteursfiguur valt (Evans, 2011; Hadas, 2014a).

Inhoudsopgave

1. Inleiding	8
2. Literatuurstudie	10
2.1 Historisch overzicht.....	10
2.2. De intertekstualiteit van het MCU.....	11
2.2.1. Het fenomeen van intertekstualiteit tussen verschillende media	11
2.2.2. Verschillende intertekstuele strategieën	12
2.2.3. Intertekstuele balans	14
2.3. De transmedia storytelling van het MCU	16
2.3.1. Het concept transmedia storytelling	16
2.3.2. Hoe het MCU transmedial storytelling toepast in de distributie van het macro-narratief..	17
2.3.3. Films als centrale focus	19
2.4. De identiteit van het MCU	21
2.4.1. Thematische waarden van het MCU	21
2.4.2. Marvel als <i>The House of Ideas</i> : rol van de auteursfiguur?	22
2.4.3. De kleurrijke helden van het MCU	23
2.4.4. De MCU-brand na de overstap naar Disney.....	25
2.5. Besluit literatuurstudie	26
3. Onderzoeksopzet	27
3.1. Methodologie.....	27
3.1.1. Narratieve analyse	29
3.1.2. Documentenanalyse	31
3.2. Onderzoeksvragen	31
3.3. Selectie van cases	33
4. Case 1: Analyse van het DCEU	35
4.1. Historische achtergrond.....	35
4.2. Hoe worden de verschillende films van het DCEU door middel van intertekstuele elementen verbonden binnen één macro-narratief?	36
4.2.1. Het narratieve kader	36
4.2.2. De intertekstuele linken.....	38
4.2.3. Modular Story Development: de toekomstvisie?	40
4.2.4. Conclusie	41
4.3. Hoe wordt het macro-narratief verder gezet via transmediale storytelling?.....	43

4.3.1. De verschillende transmediale platformen	43
4.3.2. Narratieve bijdrages.....	44
4.3.3. De distinctieve natuur van de transmediale producten	45
4.3.4. De aard van het medium.....	46
4.3.5. Conclusie	47
4.4. Welke invloed heeft de identiteit van DC op de vormgeving van het cinematic universe?	48
4.4.1. Deconstructie van de helden.....	48
4.4.2. Invloed van Snyder als auteursfiguur	50
4.4.3. Tonale shift van het DCEU	50
4.4.4 Het logo van het universum.....	52
4.4.5. Conclusie	53
5. Case 2: Analyse van het DU.....	54
5.1. Historische achtergrond.....	54
5.2. Hoe zouden de verschillende films van het DU door intertekstuele elementen verbonden zijn binnen één macro-narratief?.....	55
5.2.1. Het narratieve kader	55
5.2.2. Intertekstuele elementen	56
5.2.3. Modular story development.....	57
5.2.4. Conclusie	58
5.3. Hoe wordt het macro-narratief verder gezet via transmedial storytelling?	59
5.4. Welke invloed heeft de identiteit van Universal op de vormgeving van het cinematic universe?	60
5.4.1. Het lanceringsdiscours van het DU	60
5.4.2. Toon en stijl van <i>The Mummy</i>	62
5.4.3. Koersverandering na <i>The Mummy</i>	63
5.4.5. Conclusie	63
6. Conclusie	64
7. Bibliografie.....	67
7.1. Wetenschappelijke bronnen.....	67
7.2. Online Artikels:	70
7.3. Afbeeldingen	77
7.4. Overige media	77
8. Bijlage 1: overzicht MCU-producten	78
9. Bijlage 2: DCEU-producten	82

1. Inleiding

“You’ve become part of a bigger universe. You just don’t know it yet”

(Nick Fury, in *Iron Man*, 2008)

Deze iconische woorden waren niet enkel gericht aan hoofdpersoonage Tony Stark (Robert Downey Jr.), maar evenzeer aan het kijkende publiek. Het maakte duidelijk dat *Iron Man* (Favreau, 2008) slechts het begin betekende van een groter universum, één waarin Stark slechts een klein onderdeel van zou uitmaken. Johnson (2012) beschreef hoe Marvel, als onafhankelijke studio met expertise uit een andere media-industrie, hiermee een uniek model binnen de filmwereld introduceerde. Alle opkomende films en andere gerelateerde producten zouden zich afspelen binnen eenzelfde diëgetische wereld. Deze verschillende verhalen werden gekenmerkt door een grote reeks van gedeelde personages vanuit de Marvel catalogus. Het markeerde het begin van het **Marvel Cinematic Universe**.

Het was een strategie die zijn vruchten afwierp, met inkomsten van 17 biljoen dollar enkel en alleen van de *box office*, de ticketverkoop bij vertoningen in cinema’s- zie Lui (2006) en Basuroy, Chatterjee en Ravid (2003) voor een verdere duiding van het begrip. De studio heeft intussen 20 films, 11 televisieseries, 5 kortfilms – de zogenaamde *Marvel One Shots*-, 2 digitale webseries en vele *tie-in comics* geproduceerd (zie bijlage 1 voor een volledig overzicht). Hiernaast beschrijft Chitwood (2018a) hoe elk nieuw deel in de reeks ontvangen wordt door grote anticipatie bij fans en gunstige kritische reacties. Vele andere studio’s hebben reeds een poging gedaan om hun eigen variant te brengen, maar Marvel neemt nog steeds het voortouw in het scheppen van een cinematic universe. Voorbij de horizon zijn er alvast talloze plannen om universums te brengen rond Godzilla, Hannah Barbara, Hasbro en de prinsessen van Disney (Collura, 2018; Di Placido, 2017).

Deze wendingen geven weer hoe het Marvel Cinematic Universe (hierna afgekort als het MCU) een grote impact had op de filmindustrie (Flanagan, McKenny & Livingstone, 2016; Johnson, 2012). Vandaar dat het belangrijk kan zijn om een licht te schijnen op deze ontwikkeling, nu deze uiterst relevant blijkt. De recente natuur van het concept zorgt echter voor een gebrek aan een eenduidige definitie. Dit werk zal proberen te ontdekken **welke kenmerken typerend zijn voor de opbouw van een cinematic universe**. Aangezien de bijkomende academische literatuur nog zeer jong is en dan vooral draait rond het MCU als het meest succesvolle voorbeeld, zal dit ook de focus vormen van onze literatuurstudie. Aan de hand van de werking en structuur van het MCU zullen we zo enkele sleutelbegrippen bespreken, zodat we deze in het onderzoeksgedeelte kunnen toepassen op twee andere cases: het **DC Extended Universe** en het **Dark Universe**.

Wegens de nogal brede natuur van deze vraag zullen we deze verder opsplitsen in enkele kernthema's. Deze werden geïnspireerd door vaak terugkomende elementen in de literatuur, waarbij de werken van Beaty (2016), Flanagan et al. (2016), Johnson (2012), Graves (2017), Hadas (2014a) en Mikos (2017) als steunfunderingen dienen. Na een kort historisch overzicht van de term cinematic universe volgt een eerste luik omtrent de **intertekstualiteit** tussen de verschillende films van het MCU. Hierna verbreden we de focus naar hoe het verhaal wordt verder gezet in andere mediavormen, in een stuk rond de **transmedia storytelling** van het MCU. Tenslotte wordt de **invloed van Marvel als identiteit** op de vormgeving van het universum besproken. Deze heeft immers een impact op bepaalde waarden, de stijl en de organisatorische structuur.

2. Literatuurstudie

2.1 Historisch overzicht

Marvel ontstond eind de jaren '30 als comic-bedrijf en bracht decennialang enkele van de meest populaire personages in comics voort, zoals Spider-man, X-men en Captain America (Calandro Jr., 2016; Richter, 2016). Doorheen hun ontstaansgeschiedenis heeft het bedrijf reeds talloze pogingen ondernomen om hun personages via verschillende media te verspreiden, waaronder het medium film (Flanagan et al., 2016). De verschillende diversificatiestrategieën bleken echter weinig succesvol. Dit, gekoppeld met de dalende inkomsten van hun comics, noodzaakte het bedrijf om de licenties van enkele van hun meeste populaire personages te verkopen aan andere studio's. Zo belandde het personage van Spider-man bij Sony en de X-men bij 20th Century Fox. De rol van Marvel bleef hierbij beperkt tot minimale creatieve input (Beaty, 2016; Smith & Schuker, 2009).

Johnson (2012) beschouwt 2005 als een sleuteljaar voor het bedrijf. Na opnieuw economisch gestabiliseerd te zijn begon hun filmdivisie Marvel Studios (hierna verwezen als MS) onafhankelijke producties te lanceren rond enkele minder gekende personages. Hierbij zou de creatieve productie volledig in handen liggen van MS, maar zou de distributie in samenwerking met Paramount gebeuren. De term "cinematic universe" werd voor het eerst door MS gebruikt in 2009 rond de promotie van hun eerste reeks van films (Douglas, 2010). Calbreath-Frasieur (2014) ziet twee redenen voor het hanteren van deze term: aan de ene kant als marketingstrategie om de verbondenheid tussen de films te tonen, aan de andere kant om het te onderscheiden van de verhaallijnen van de comics.

De term werd hierna in verschillende persartikels gebruikt om talloze nieuwe projecten te beschrijven. DC trad al snel in de sporen van Marvel om hun eigen variant te brengen, startend met *Man of Steel* (Snyder, 2013) (Riesman, 2017). Universal doopte hun project dan weer 'The *Dark Universe*' maar slaagde er niet in om de teleurstellende ontvangst van *The Mummy* (Kurtzman, 2017) te boven te komen (Siegel, 2017). Warner Bros en Legendary werken momenteel samen aan een cinematic universe rond Godzilla en King Kong, waarbij beide monsters uiteindelijk zullen samenkomen in één film (Davis, 2017; Mendelson, 2017a). Archbold (2017), Di Placido (2017) en Parkhurst (2017) noemen hiernaast nog plannen voor opkomende universums rond Valiant Comics, Hasbro, Hannah Barbara, *The Conjuring*, de Disney-prinsessen, Lego... Chitwood (2018b) slaagt er zelfs in om een lijst samen te stellen van cinematic universes die er nooit in slaagden te lanceren, waarbij Mendelson (2017c) argumenteert dat de hoeveelheid aan gefaalde projecten ertoe bijdraagt dat het concept van een cinematic universe zijn populariteit zal verliezen.

In 2009 werd Marvel Entertainment gekocht door Walt Disney Studios, waarbij MS onder hun distributie viel (Smith & Schuker, 2009). Disney gaf het bedrijf nog meer mogelijkheden om hun universum uit te breiden, zoals via het televisiekanaal ABC. Marvel's positie in de filmwereld veranderde eveneens, waarbij ze niet langer als onafhankelijk bedrijf in de pers werden gepositioneerd. Disney veranderde echter volgens Johnson (2012) weinig aan de werking van de studio zelf, behalve het feit dat MS-president Kevin Feige nu onder minder directe controle van Marvel Entertainment zou staan (Flanagan et al., 2016).

2.2. De intertekstualiteit van het MCU

Voor de officiële lancering van het MCU waren er al talloze populaire superheldenfilms, waaronder zelfs enkele gebaseerd op personages van Marvel. Beaty (2016) beschrijft hoe deze vaak gekenmerkt werden door talloze *retcons*, het principe waarbij het narratief van een bepaald personage totaal geschrapt werd om een nieuwe versie te brengen (Mamatas, 2008). Wat de films van het nieuwgevormde MS echter onderscheidde was het feit dat alle films zich afspelen binnen hetzelfde universum (Mikos, 2017). Alle films dragen zo bij aan een groot narratief, een zogenaamd **macro-narratief**. Dit vormt een reflectie van de comics sinds de jaren '60, waar Marvel gekend stond om het feit dat alle titels zich binnen dezelfde wereld bevinden. Deze strategie leidde toen tot een ingewikkelde en extensieve continuïteit, waarbij de comics minder toegankelijk bleken voor nieuwe potentiële lezers. Vandaar dat Johnson (2012) de werking van het nieuwe MS een financieel en creatief risico noemde, aangezien de films op een gelijkaardige manier verbonden zouden zijn door een zekere mate van intertekstualiteit.

2.2.1. Het fenomeen van intertekstualiteit tussen verschillende media

De term “intertekstualiteit” werd voor het eerst gebruikt door de Franse linguïste Julia Kristeva en sloeg oorspronkelijk op het feit dat een literair werk niet op zichzelf bekeken moest worden, maar in een dynamische relatie tot andere teksten (Alfaro, 1996). Tegenwoordig slaat de term op heel wat platformen, die door toenemende convergentie gekenmerkt worden door grotere intertekstualiteit (Kurtz, 2014; Innocenti & Pescatore, 2015). Hernández-Pérez & Ferreras Rodriguez (2014) bespreken hoe verhalen altijd al een zekere vorm van *seriality* bezaten, waarbij elk deel slechts onderdeel was van een groter narratief. Deze tendens zette zich voort met de populariteit van comic books en televisiesoaps (Beaty, 2016; Graves, 2017; Kurtz, 2014; Proctor, 2014). Hierdoor ontstaat wat Ryan (2014) markeert met de term *storyworld*: fictionele werelden met hun eigen reeks van personages, objecten, plaatsen, gebeurtenissen sociale en natuurwetten, waarden....

De eerste voorbeelden van *storyworlds* waren te vinden in de literatuur, waarbij één verhaalwereld over meerdere boeken verspreid werd, zoals de Cthulhu Mythos van Lovecraft of het Midden-Aarde van Tolkien. Deze universums hebben voor de lezer een reeks van herkenbare elementen die ze te onderscheiden maakt van andere boeken in het genre. Bovendien vloeien deze vaak over in andere platformen, waar het kan leiden tot nieuwe succes (Klastrup & Tosca, 2004). Sindsdien komt het principe van dergelijke “*shared universes*” voor bij zowat elk medium, door toenemende vormen van convergentie en synergie. Deze twee begrippen geven aan hoe het steeds moeilijker wordt om de verschillende mediavormen van elkaar te onderscheiden op industrieel vlak. Indien deze correct toegepast worden kan dit leiden tot diverse economische en creatieve opportuniteiten- zie Jenkins (2006). Op het grote scherm is het fenomeen al terug te dateren tot de verschijning van Universal Monsters in elkaars films, zoals *Frankenstein Meets the Wolf Man* (Neill, 1943) of het originele universum van de Japanse Tohomonsters (Denison, 2016; Jancovich).

Het principe van een gedeeld universum tussen films is dus niets nieuws, maar Johnson (2012) beschrijft hoe het MCU dit voor het eerst doorvoerde op een dergelijk grote schaal. Het universum bestaat uit verschillende *phases*, die op hun beurt een groep van films bevatten. *Phase One* begon met *Iron Man* en stelde elk held voor in individuele solofilms, om daarna gezamenlijk samen te komen in *The Avengers* (Whedon, 2012). Hierna volgde *Phase Two* en *Phase Three*, dat afwisselde tussen vervolgen op vorige films en het voorstellen van nieuwe personages. Elke *Phase* had minstens één Avengers film waarbij alle significante helden samenkomen (Richter, 2016). Mikos (2017) beschrijft elke film als een nieuwe “aflevering” in het macro-narratief. Toch ziet Calbreath-Frasieur (2014) de films van het MCU niet als traditionele vervolgen, maar eerder als gescheiden projecten die via enkele narratieve linken verbonden worden om binnen één universum te passen.

2.2.2. Verschillende intertekstuele strategieën

In het geval van Marvel somt Beaty (2016) vijf intertekstuele strategieën op om de verschillende films te verbinden: easter eggs, post-credit scènes, crossovers, linked repercussions & modular story development.

¹Easter eggs zijn verborgen visuele referenties in media (Bryan, 2018). Deze kunnen naar toekomstige plotelementen verwijzen, zoals de verschijning van het schild van Captain America op de achtergrond in de eerste *Iron Man*, maar de meeste hebben volgens Beaty geen verdere betekenis behalve *fan service*. Dit zijn elementen die fans hopen te zien en in dit geval verwijzen naar reeds gepubliceerd materiaal (Flanagan, 2014; Graves, 2017). Enerzijds kunnen vele easter eggs leiden tot wat Jenkins (2009) omschrijft als een grotere *drillability*: motivatie om mediateksten grondiger te onderzoeken in wat Mittell (2009) aanduidt met de term ‘*forensic fandom*’ (Graves, 2017; Richter, 2016). Het leidt tot een

hoger niveau van participatie door het feit dat vele fans hun easter eggs ontdekken en delen met elkaar. Anderzijds kan de grotere hoeveelheid referenties een impliciet onderscheid maken tussen casual filmkijkers en hardcore fans, als het narratief moeilijk te volgen blijkt voor deze eerste categorie (Beaty, 2016).

2/Het invoegen van after-credit scènes is een trend die al langer populair is in de Amerikaanse filmindustrie, maar toch een prominente rol heeft gevonden in de opbouw van een cinematic universe (Calbreath-Frasieur, 2014). Het concept draait rond extra scènes die ofwel tijdens, ofwel na de aftiteling (credits) van de film verschijnen. Deze kunnen gebruikt worden om het universum verder te verdiepen, toekomstige projecten te promoten of in andere gevallen als pure *fan service*, bijvoorbeeld de inclusie van cultstripfiguur Howard the Duck aan het einde van *Guardians of the Galaxy* (2014, Gunn) (Beaty, 2016; Mikos, 2017).

3/Crossovers komen rechtstreeks voort uit de traditie van comic books. Hierbij maakt een held met zijn eigen titelreeks een verschijning in een andere serie. De aard van deze crossovers hielp om de perceptie te creëren dat alle comic-personages zich binnen dezelfde fictionele wereld bevinden (Alberich, Miro-Julia & Rosselló, 2002). Innocenti & Pescatore (2015) beschrijven hoe het principe zich sindsdien voortzette in gerelateerde televisieseries en films. Bordwell (2006) omschrijft hier het idee van *network narratives*, films met een reeks van verschillende verhaallijnen, waarbij de aparte personages sneller geneigd zijn elkaar te ontmoeten als hun acties plaatsvinden in een precies omschreven locatie en tijd. In het geval van het MCU werden de helden eerst geïntroduceerd in *standalone* films, om daarna gezamenlijk in *The Avengers* (2012, Whedon) te verschijnen. Personages uit de films kunnen ook in andere media voorkomen zoals televisieseries, comics en webseries. Zo wordt het personage van agent Coulson gebruikt om de eerste paar films te verbinden en leidt hij de expansie van het narratief naar de televisie (Flanagan et al, 2016).

4/Het principe van linked repercussions heeft betrekking op het feit dat de gebeurtenissen van de ene film een impact hebben op de gebeurtenissen in de andere, zodat alles verbonden lijkt in één groot narratief. Het concept is vergelijkbaar met wat Jenkins (2011) beschrijft als *additive comprehension*, waarbij elk nieuw deel het universum rijker maakt door meer achtergrond of duiding te geven bij bepaalde personages, gebeurtenissen of plaatsen (Graves, 2017). De buitenaardse invasie van New York in *The Avengers* heeft zo een invloed op de psychologie en acties van personages in de volgende films. Sindsdien wordt ernaar gerefereerd als *the incident*. Het introduceren van meerdere inzichtspunten – *point of views*- laat toe om ongeziene aspecten te belichten, personages verder te laten ontwikkelen en eventuele narratieve hiaten in te vullen (Graves, 2017).

Hier werkt ook het principe van *negative capability*, waarbij er met opzet gaten in het verhaal worden gelaten, zodat dit een gevoel van nieuwsgierigheid en mysterie opwekt bij de kijker. Een volgend deel van het universum kan vervolgens een antwoord op deze vragen brengen (Jenkins, 2006). Hierbij moet echter opgepast worden dat onbeantwoorde vragen niet leiden tot *plot holes*, zogenaamde tegenstrijdigheden of omissies in het macro-narratief (Beaty, 2016; Lane, 2008; Ryan, 2009).

5/Tenslotte vermeldt Beaty (2016) modular story development meer als een economische factor dan een narratieve kwestie. Door het feit dat deze films gigantische bedragen met zich meedragen, in zowel productie als marketing, zal men proberen het risico te beperken door financieel riskante films relatief apart te houden in het macroverhaal, zoals *Guardians of the Galaxy* dat zich afspeelt in de verre ruimte. Flanagan et al. (2016) nuanceert dit standpunt enigszins door te beschrijven hoe dit project in de pers als een risico omschreven werd, maar in feite een op lange-termijn gerichte organisatorische beslissing was. Een gedifferentieerd aanbod kan zo voorkomen dat het bedrijf te afhankelijk zou zijn van bepaalde reeksen en personages. Flanagan (2014) beschrijft hoe dit een creatief voordeel kan zijn, doordat de makers weinig verplichtingen hebben ten aanzien van de bestaande continuïteit door een afgelegen setting of tijdsperiode. Het concept is vergelijkbaar met wat in de comics een *one-off* genoemd wordt, een verhaal dat relatief apart staat in het universum (Meskin, 2007).

2.2.3. Intertekstuele balans

Bovenstaande methodes maken allen deel uit van de intertekstuele strategie die het MCU toepast om alle superhelden binnen een gezamenlijke diëgetische wereld te laten huizen. Hierbij maken ze gebruik van wat Wolf (2012) omschrijft als *world-building*: een consistente wereld die gecreëerd wordt door gedeelde personages, settings, thema's, logica en esthetica over de verschillende films heen. Zo speelt S.H.I.E.L.D. als organisatie een cruciale rol in het verbinden van de eerste reeks van films en om de helden een motief te geven om hun krachten te bundelen in *The Avengers*. Niettemin stelt Johnson (2012) vast dat het MCU steeds het grootste publiek zal nastreven en daarom zal focussen op individuele verhaallijnen. Elk project kan, buiten de narratieve linken om, apart bekeken worden (Mikos, 2017). Hiernaast brengt elke film een variatie op het verhaal, thema's, personages en toon (Dowd, Fry, Niederman, & Stief, 2013). Beaty (2016) noemt in die trant de verhalen van het MCU als weliswaar narratief verbonden, maar toch elk een distinctief product.

Het bouwen van een *shared universe* is een beslissing die zowel gevaren als opportuniteiten inhoudt op narratief en economisch vlak (Flanagan et al., 2016; Hadas, 2014b). Culturele objecten met een lage graad van continuïteit hebben het potentieel van een sneller groeiend publiek, maar een lager niveau van betrokkenheid bij de fans. Een hoge graad van continuïteit kan echter een drempel betekenen voor nieuwkomers. Volgens Beaty (2016) en Johnson (2012) houdt Marvel de kerk in het midden door aparte

verhalen te brengen bestemd voor een breed publiek, maar toch blijvende intertekstuele elementen te gebruiken, om hierdoor ook respect te tonen aan de meer geëngageerde fan. Het blijft een financieel riskante strategie en Flanagan (2014) ziet gevaren aan de creatieve zijde, omdat filmmakers gebonden kunnen zijn aan een bepaalde 'formule' voor het maken van een MCU-film. Daarentegen ziet Mikos (2017) veel mogelijkheden op narratief vlak, doordat de coherentie tussen verschillende films een gevoel van voldoening kan brengen bij de kijker.

2.3. De transmedia storytelling van het MCU

Het macro-narratief van het MCU blijft niet beperkt tot film, maar wordt hiernaast verdergezet door een variëteit van platformen, gaande van comics tot videogames, televisieseries zowel op commerciële als online platformen, digitale webseries en kortfilms, de zogenaamde *Marvel One Shots* (Flanagan et al., 2016; Richter, 2016). Auteurs zoals Proctor (2014) kiezen er dan ook voor om te spreken van het *Marvel transmedia universe*, omdat alle producten samen een gesofisticeerde immersieve narratieve wereld vormen. Voor de transmedia storytelling binnen het MCU verder bekeken wordt, is het van belang om eerst het concept nader te verklaren en het te onderscheiden van alternatieve varianten binnen het veld.

2.3.1. Het concept transmedia storytelling

Auteurs zoals Hernández-Pérez en Ferreras Rodriguez (2014) of Kurtz (2014) beschrijven hoe technologische vorderingen een impact hebben op het vertellen van een narratief, waarbij het verhaal niet langer binnen de perken van één medium blijft, maar wordt verteld over verschillende mediakanalen en -vormen heen, zowel op een iconische als verbale wijze (Scolari, 2009). Het principe is gerelateerd aan de brede industriële shift die Jenkins (2006) als de *convergence culture* doopt, waarbij de grenzen tussen verschillende media-industrieën steeds meer vervagen. Hij wordt dan ook algemeen gezien als de peetvader van de term transmedia storytelling (Jung, Lee, You, & Hee Nam, 2016; Richter, 2016) en zijn definitie luidt:

“A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling each medium does what it does best—so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics...Each franchise entry needs to be self-contained so you don’t need to have seen the film to enjoy the game or vice versa.”

(Jenkins, 2006, pg. 95-96)

Belangrijke fundamenten hier zijn (I) dat een verhaal verteld wordt via meerdere mediakanalen, dat (II) elk kanaal zijn eigen distinctieve en waardevolle contributie tot het macroverhaal brengt, maar tegelijk (III) op zijn eigen kracht kan staan en dus apart bekeken kan worden. Hierbij vormt elk transmediaal product een originele toevoeging aan het universum, zonder gewoonweg een adaptatie van het verhaal naar een nieuw medium te zijn (Scolari, 2009). Tenslotte wordt rekening gehouden met (VI) de aard van het medium omdat elk medium bepaalde karakteristieken en sterktes inhoudt.

Transmedia storytelling heeft veel nauw gerelateerde begrippen en verschillende visies (Scolari, 2009; Richter, 2016). Een vaak vernoemd onderscheid is diegene tussen cross-media en transmedia storytelling. In het eerste geval wordt één enkel verhaal verteld via meerdere mediakanalen, terwijl transmedia storytelling vele verhalen omvat, verspreid over verschillende mediavormen heen, die samen één macro-narratief vormen. Hierbij speelt alles zich af binnen één consistent diëgetisch universum (Jung et al., 2016; Scolari, 2009). Hernández-Pérez & Ferreras Rodriguez (2014) zien dan weer een verschil in het feit dat transmedia storytelling vaker ontstaat als deze vanaf het begin door de producenten gepland wordt, dan wanneer deze retroactief vanuit het succes van een bepaald product ontstaat. Weaver (2013) meent dat dergelijke vormen van transmedia storytelling wel mogelijk zijn, maar dat een strategie van in het begin vaak meer kansen biedt op succes. Hij ziet hier een onderscheid tussen *native transmedia* en *additive transmedia*. Fäst & Örnebring (2016) sluiten zich hierbij aan en zien een vooraf bepaalde strategie als een factor voor een meer consistente *storyworld*. Een die organisch uit het materiaal komt leidt immers sneller tot tegenstrijdigheden en omissies in het narratief, vermits vele karakteristieken van het universum ad hoc bepaald worden.

2.3.2. Hoe het MCU transmedial storytelling toepast in de distributie van het macro-narratief

Johnson (2012) ziet in MS een voornaam voorbeeld van de *convergence culture*, aangezien ze hun strategieën en verteltechnieken vanuit de comics toepasten op een ander medium zoals film. Richter (2016) gaat nog een stap verder en noemt het MCU één van de meest gekende voorbeelden van transmedia storytelling op dergelijke grote schaal. Naast hun filmproductie is de studio betrokken bij het produceren van verschillende comic books, televisieseries, digitale webseries en games. Bij het ontstaan van MS werd er een *Marvel Creative Committee* (MCC) opgericht, dat zou instaan voor alle gerelateerde producten buiten de films. Deze groep bestond uit film en televisieproducenten, comic schrijvers en marketing experts, die in nauw contact stonden met de uitvoerende macht van externe sectoren zoals videogames. Jenkins (2006) ziet collaboratief auteurschap dan ook als een sleutel voor een consistente kwaliteit binnen de transmediale producten.

Hadas (2014a) ziet het als één van de grootste uitdagingen voor het bedrijf om er enerzijds voor te zorgen dat alle producten verenigd zijn binnen één diëgetische wereld, maar dat ze anderzijds ook te onderscheiden zijn van verhalen die niet binnen het universum horen. Klastrup & Tosca (2004) spreken hier over het bestaan van verschillende *transmedial worlds*: verschillende versies van hetzelfde universum. Zo zijn er binnen de werking van Marvel enkele verschillende universums te bespeuren: Earth 616, het traditionele universum van de comics, Ultimate Universe, waar alternatieve versies van populaire personages bestaan, het MCU, waar de helden trouw blijven aan hun cinematografische oorsprong en tenslotte de verschillende animatieseries (Packard, 2015; Richter, 2016). De gebeurtenissen binnen deze universums blijven op narratief vlak gescheiden van elkaar, hoewel Proctor (2014) toch wat meta-

tekstuele invloeden meent te herkennen. De populariteit van bepaalde personages en titels in het ene universum kan zo leiden tot een grotere representatie in het andere.

2.3.2.1. De contributie van de transmediale producten tot het MCU

Wolf (2012) maakt bij transmediale producten een onderscheid tussen een ‘*adaptation*’ en ‘*world growth*’, waarbij deze eerste categorie een verhaal gewoonweg naar een nieuw medium brengt, terwijl de tweede soort wel degelijk nieuw canoniek materiaal voorstelt (dit gelijkaardige onderscheid vinden we terug bij Jenkins (2009b) in het verschil tussen een extensie en een adaptie). Dena (2014) vindt deze tegenstelling echter te reducerend, doordat een adaptatie wel degelijk nieuw elementen kan toevoegen door de manier waarop het verteld is, bijvoorbeeld de visualisatie van de vertelling van een boek. Ze plaatst dergelijke transmediale producten dan ook in een tussenfase: *intercompositional transmedia*. Wat alle visies gemeen hebben is het feit dat alles draait rond het vormen van een *storyworld* (Weaver, 2013), waarbij de diverse mediums één diëgetisch universum schetsen. Hierbij zijn er gedeelde narratieve elementen zoals personages, objecten en waarden die duidelijk maken dat het om dezelfde wereld gaat (Ryan, 2014).

Hoewel auteurs zoals Proctor (2014) en Richter (2016) lovend zijn over de transmediale strategie van het MCU, hebben o.a. Flanagan et al. (2016) en Hadas (2014a) hun twijfels over de mate van belangrijkheid van elk transmediaal product.

Agents of S.H.I.E.L.D. (2013-..., Tancharoen, Whedon, & Whedon) was de eerste televisieserie binnen het macro-narratief van het MCU. Hoewel de serie enkele personages, plaatsen, esthetica en plotelementen delen met hun cinematografische tegenhangers, twijfelt Hadas (2014a) over de impact die de serie heeft op het verdere macro-narratief. Binnen *Agents of S.H.I.E.L.D.* komen er geen significante helden vanuit de films voor en is het plot weinig relevant voor de rest van het MCU. Naast deze serie, *Agent Carter* (2015, Butters, Fazekas & Dingess) en *Inhumans* (Buck, 2017), die allen spelen op Disney’s zender ABC, zijn er ook nog series op online platformen zoals Hulu of Netflix. Deze laatste volgden een gelijkaardige strategie als de films. Allereerst kwamen er aparte series rond individuele helden, beginnend met *Daredevil* (2015-..., Godard), om tenslotte allen verenigd te worden in één crossover: *The Defenders* (2017, Petrie & Ramirez). Hoewel opnieuw verwijzingen gemaakt worden naar de cinematografische gebeurtenissen (zo wordt *the incident* vaak vernoemd binnen de dialogen), hebben de televisieseries geen invloed op het narratief van de films. Niettemin is Scott (2017) van oordeel dat de televisieseries er in slagen om een sterk individueel verhaal te brengen, dat met hun kleinere schaal in contrast staan met de films.

De *tie-in* comics brengen volgens Proctor (2014) de grootste contributie tot het macro-narratief. Deze worden tussen de releases van films uitgebracht en bieden additionele informatie die meer inzicht geven aan bepaalde cinematografische aspecten. Zo verbindt *Fury's Big Week* (Yost & Pearson, 2012) de verschillende gebeurtenissen van de eerste reeks van MCU-films door aan te consumeren te onthullen dat alles zich binnen één week afspeelt (Richter, 2016). De Marvel *one-shots*, kortfilms op DVD en Blu-Ray, spelen hier een gelijkaardige functie. Deze focussen vaak op kleinere verhalen om de diëgetische tijdsperiode tussen de films op te helderen (Graves, 2017). Flanagan et al. (2016) merken in dit geval echter op dat het moeilijk is om deze te zien als autonome producten, aangezien voorkennis van de films noodzakelijk is.

2.3.2.2. De aard van de transmediale producten

Tenslotte beamen Hernández-Pérez & Ferreras Rodriguez (2014) dat elk medium bepaalde sterktes met zich meebrengt. Bij elke overgang naar een nieuw platform moet rekening gehouden worden met de specifieke karakteristieken van het medium, naast de financiële en commerciële aspecten (Wolf, 2012; Fast & Örnebring, 2016). Zo worden in de televisieseries kleinere verhalen van het individu op straat verteld, aangezien de budgetten veel lager liggen dan bij het cinematografische. Enerzijds ziet Proctor (2014) in platformen zoals games een opportuniteit om de wereld van het MCU op een meer immersieve wijze naar de consument te brengen. Anderzijds meent Hadas (2014a) dat de verhuizing naar een medium limieten impliceert, zoals het bijvoorbeeld moeilijk is om het visuele spektakel van de films over te brengen naar de series. Bovendien beschrijven Flanagan et al. (2016) hoe MS er niet in slaagde om de games op een succesvolle wijze te integreren binnen hun transmediale visie, wat resulteerde in het sluiten van deze divisie in 2012.

Scolari (2009) vermeldt hoe het gebruik van verschillende media het toelaat om een breder publiek aan te spreken, vergelijkbaar met Eco's (1979) *implicit readers*: bepaalde doelgroepen per mediakanaal, waarbij soms meerdere groepen per tekst bereikt kunnen worden. Zo zijn de Netflix series gekenmerkt door een meer volwassen inhoud, waarmee MS op een ouder publiek mikt (Flanagan et al., 2016).

2.3.3. Films als centrale focus

Johnson (2012) meent dat het medium film centraal blijft binnen alle transmediale producten, aangezien alle geconvergeerde producten binnen de perken van de cinematografische creatieve keuzes moeten vallen. Het cinematografische vormt de *parent text*, een referentiepunt voor afgeleide producten en teksten. Hierbij wordt de visuele stijl van de films overgebracht naar de andere platformen (Brown & Krywinka, 2009). De films functioneren hiernaast ook als *semiotic cluster bombs* (Caldwell, 2008), waarbij de additionele content voornamelijk rond de release van de films uitkomt, aangezien deze het grootste publiek aantrekken.

Flanagan et al. (2016) beschrijven hoe de beginfase van het MCU meer in lijn lag met de traditionele definitie van Jenkins (2006), maar dat doorheen de jaren is gebleken dat de studio moeite had met het toepassen van een consistente transmediale strategie. De *Marvel Creative Committee* groeide uit elkaar, mede door de overname door Disney. Hoewel de series en films zich technisch gezien nog steeds binnen dezelfde diëgetische wereld bevinden, zijn ze op organisatorisch en juridisch gebied gescheiden.

2.4. De identiteit van het MCU

Hadas (2014a) meent dat het medialandschap steeds op zoek is naar nieuwe vormen van *storytelling* om de kijker te engageren over verschillende kanalen heen. Hierbij is het van belang om zich te onderscheiden van andere gelijkaardige producten binnen het genre. Bovendien moet het voor de kijker duidelijk zijn dat de verschillende verhalen, verdeeld over meerdere mediakanalen, zich binnen hetzelfde universum afspelen. Enerzijds maken verschillende gedeelde narratieve elementen duidelijk dat het om één wereld gaat (zie 2.2. & 2.3.). Anderzijds hechten Fäst & Örnebring (2016) hierbij veel belang aan **brand-building**. Dit past binnen de *affective economies* van Jenkins (2006), waarbij de consument eerder aangetrokken wordt tot bepaalde merken met een typische identiteit. Santi (2015) meent dat de entertainmentindustrie tegenwoordig gestuurd wordt door deze geprofileerde merken. Lury (2004) onderscheidt hier twee facetten: enerzijds de identiteit van het merk; dat zich uiteindelijk vertaalt in deze waarden en thema's; en anderzijds het gezicht, dat het visuele omvat, zoals het logo of de esthetica. Deze helpen de consument uiteindelijk om de producten samen te plaatsen binnen één universum. Johnson (2012) hecht dan ook veel belang aan het persdiscours rond de lancering van het MCU. Hij beschrijft hoe de identiteit van Marvel een invloed had op de uiteindelijke vorm van het universum.

2.4.1. Thematische waarden van het MCU

Scolari (2009) beschrijft hoe *brands* steeds een bepaald discours hanteren dat enkele waarden impliceert en hoe deze op hun beurt een invloed uitoefenen op de narratieve wereld. Hoewel het analyseren van brands vaker in verband gebracht wordt met hoe consumenten bepaalde betekenissen ontvangen, valt het voor Gray (2009) eveneens te bekijken vanuit het perspectief van de auteurs, aangezien deze de keuze maken om bepaalde betekenissen in hun werk te verlenen. Zo positioneerde Marvel zichzelf bij hun intrede in de filmwereld als een "symbolische held" tegenover het traditionele oude Hollywood. Hun doel was immers om als onafhankelijke studio de personages van Marvel voor het eerst op een getrouwe wijze naar het grote scherm te brengen (Johnson, 2012). Dit reflecteerde zich dan ook in het terugkomende thema omtrent de strijd van het kleine individu tegenover de grote corporaties. Bekende voorbeelden hiervan zijn Tony Stark die het opneemt tegen de wapenindustrie in *Iron Man*, of de organisatie van S.H.I.E.L.D. dat corrupt bleek te zijn van binnenuit (Mirrlees, 2013). Fellman (2010) hecht dan ook veel belang aan gevoelige thema's in populaire entertainment, vermits dit de beste wijze kan zijn om Amerikaanse gevoeligheden te toetsen. Hierbij merken Flanagan et al. (2016) op dat de studio nooit te ver richting een anti-business discours zal drijven, vooral sinds het bedrijf onderdeel werd van een grote corporatie zoals Disney.

Flanagan et al. (2016) sommen vele verschillende thematieken op die een rode draad vormen doorheen het universum. Zo komt het thema van een groep vreemde persona's, die hun ego moeten onderdrukken om onderdeel te worden van een team, vaak terug. Een leuke zoals *'Band of Misfits'* is hierbij een terugkerend motief (Hadas, 2014a). Evans (2008) ziet deze waarden verschuiven van medium tot medium, waarbij de televisieseries eveneens draaien rond het verzamelen van een opmerkelijke groep personages. Een andere rode draad is het debat inzake de noodzaak rond de regulatie van superhelden, wat vaak inspiratie geeft tot rechtstreekse plotelementen, zoals *Captain America: Civil War* (2016, Russo & Russo) (Flanagan, 2014). Deze thematische dimensies vinden hun oorsprong in de comics, wat volgens de studie van Burke (2012) een gunstige factor is in de receptie van superheldenfilms. Hieruit blijkt immers dat een zekere mate van getrouwheid aan het bronmateriaal een belangrijke waarde is bij het grote publiek.

2.4.2. Marvel als *The House of Ideas*: rol van de auteursfiguur?

In de jaren '60 stond Marvel gekend als *the House of Ideas* omwille van het feit dat de creativiteit van de auteurs op de eerste plaats gezet werd. Dit principe werd meegenomen binnen het discours omtrent het DNA van hun nieuwe filmstudio. De communicatie tussen de topproducenten en de creatieve krachten zoals regisseurs en acteurs werd door Johnson (2012) als betekenisvol geschetst. Flanagan et al. (2016) noemen deze vrijheid echter beperkt, aangezien deze moet passen binnen de 'narratieve architectuur' van het MCU (Konzal, 2012). Zo zijn er enkele voorbeelden terug te vinden van creatieve weerstand, wanneer de individuele expressie niet binnen de lijn van Marvel viel, zoals Edgar Wright bij *Ant-Man* of Joss Whedon bij *Avengers: Age of Ultron*. Deze gevallen blijven volgens de auteurs echter schaars, zelfs na de overname door Disney.

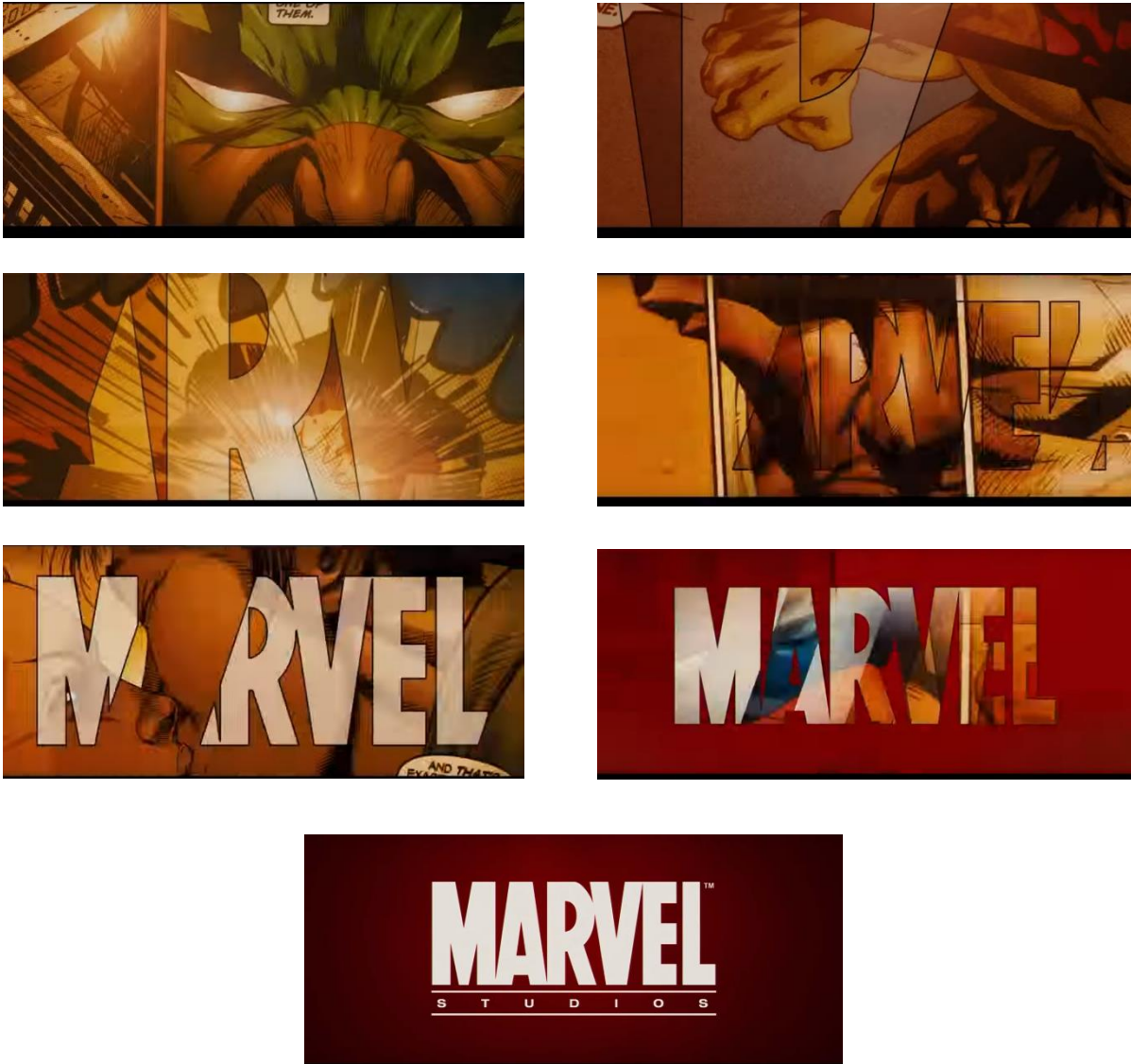
Evans (2011) beschrijft hoe een overkoepelend auteursfiguur een van de sleutelfactoren is om een coherente toon en stijl te bekomen. Hadas (2014a) vult dit perspectief verder aan door te beschrijven hoe een auteursnaam als een merk op zichzelf gebruikt kan worden, als een garantie voor consistentie en authenticiteit. Dit kan zowel op individueel als industrieel/institutioneel niveau gebeuren. Zo bespreekt Hadas in de eerste soort hoe Joss Whedon in het promotionele discours rond *Agents of S.H.I.E.L.D.* werd vernoemd. Hij was een natuurlijke keuze om de expansie van het narratief naar het televisiescherm te leiden, door het feit dat hij naast regisseur van *The Avengers* ook een achtergrond in culttelevisieseries had (Innocenti & Pescatore, 2014). De speelse toon van zijn verhalen paste dan ook mooi binnen het kader van Marvel, gekenmerkt door citeerbare personages en zelf-referentiële humor. Hoewel hij vaak vernoemd werd tijdens de promotie en lancering van de serie bleef zijn ware invloed minimaal.

Binnen de tweede categorie speelt Kevin Feige een centrale rol in het scheppen van eenheid tussen alle cinematografische producten. Hij wordt; samen met andere belangrijke producten zoals Arad en Maisal; eerder afgebeeld als fans dan als managers. Dit werd gedaan in een poging om een dichtere connectie te krijgen met de fancultuur (Johnson, 2012; Scott, 2015). Flanagan et al. (2016) omschrijven hoe Feige in het begin deel uitmaakte van het *Marvel Creative Committee*, dat zou oordelen over alle producten binnen het MCU, maar geleidelijk aan losscheurde om enkel de filmdivisie te overzien. Door de overname van Disney hoefde Feige niet meer te rapporteren aan het hoofd van Marvel Entertainment Ike Perlmutter, maar rechtstreeks aan Disney CEO Bob Iger en producent Alan Horn. Op deze manier kreeg Feige meer vrijheid over creatieve keuzes en de toepassing van hun budgetten (Kit & Masters, 2015). Feige werd dan ook meer als een stabiele kracht afgebeeld in de pers rond het MCU, waarbij Perlmutter vaker controversiële standpunten innam (Claverie, 2017). Hadas (2014a) beschrijft hoe Feige het gezicht van het MCU bleef, in zodanige mate dat hij andere belangrijke figuren overschaduwde zoals hoofd van televisieproductie Jeph Loeb. Feige blijft op dat gebied echter juridisch buitengesloten om creatieve keuzes te maken.

2.4.3. De kleurrijke helden van het MCU

Klastrup & Tosca (2004) zien herkenbare visuele elementen als het belangrijkste referentiepunt om de kijker te oriënteren binnen het universum en welke verhalen hier onderdeel van uitmaken. Scolari (2009) onderstreept het belang van een gedeelde stijl, kleurenpatronen en texturen. Verscheidene auteurs bevestigden reeds het bestaan van gedeelde esthetische kenmerken doorheen het MCU (Flanagan, et al, 2016; Hadas, 2014a; Hadas, 2014b; Jenkins, 2017; Polson & Deen, 2017; Proctor, 2014), waarbij bijvoorbeeld het visuele nieuwsnetwerk WHIH doorheen alle platformen wordt gebruikt als een overeenkomstig visueel patroon binnen de diëgetische wereld. Calbreath-Frasieur (2014) ziet zelfs bepaalde motieven terugkomen in de cinematografie en mis-en-scène. Bewegingen van helden zoals Iron Man worden visueel gerecycleerd tussen de films door, zodat het een herkenbaar element voor de kijker wordt. De helden krijgen hiernaast een toegeschreven locatie, die visueel consistent blijft van project tot project zoals Asgard bij de Thor-films (Flanagan et al., 2016).

Het logo dat elke film van het MCU voorafgaat doet lijken alsof de pagina's van een comic book tot leven komen, dit door middel van het auditieve geluid en de visuele stimuli van een bladerende comic book.



Figuur 1-7. Het logo van Marvel Studios

Johnson (2012) meent dat dit logo voor een bepaalde culturele betekenis staat, namelijk voor de expertise, identiteit en het gevoel van toebehoren dat Marvel voorstelt. Taylor (2014) ziet het MCU fundamenteel fan georiënteerd, door de representaties zowel binnen toon en stijl dicht bij de voorstelling van de comics te houden. De visuele aard van het universum past zo goed samen binnen de toon van het werk, die de *editorial voice* van de Marvel comics uit de jaren '60 weerspiegelt. Hierbij gaven de schrijvers vaak commentaar op hun eigen werk, waardoor de superhelden op meer humoristische wijze werden afgebeeld. De films van het MCU bevatten zo evenzeer een inherente frivoliteit die hen onderscheidt van andere superheldenfilms binnen het genre (Flanagan et al., 2016).

2.4.4. De MCU-brand na de overstap naar Disney

Hernández-Pérez & Ferreras Rodriguez (2014) zien de laatste jaren een tendens waarbij merken nu de belangrijkste spelers zijn in de media-industrie. Disney beseftte dit evenzeer en besloot om niets aan te passen binnen het succesvolle *brand discours* van MS (Santi, 2015). Hun succes is volgens auteurs zoals Flanagan et al. (2016) en Johnson (2012) dan ook te verklaren aan het feit dat ze een betekenisvol discours konden voorleggen. Ze positioneerden zich zowel bij de financiële als de populaire pers, de grote entertainmentwebsites en de blogs van fans. Hierbij was hun belangrijkste boodschap dat het hun “lotsbestemming” was om de personages op een succesvolle en getrouwe wijze naar het grote scherm te brengen, nadat eerdere grote studio’s hier niet geslaagd in waren. In principe verklaarden ze vier kernwaarden mee te nemen vanuit hun achtergrond in comics: hun balans tussen kunst en commerce, het principe van de *shared universe*, het gevoel van inclusie tot de fancultuur en een stabiliteit van een zekere kwaliteit. Alles draagt verder bij aan een consistent imago dat Disney streefde te preservareren. Hadas (2014a) somde het blijvende kernprincipe voor een cinematic universe dan ook op als: “*One Universe, One Voice*”.

2.5. Besluit literatuurstudie

Marvel heeft doorheen hun lange geschiedenis vele pogingen ondernomen om hun personages over te brengen naar andere platformen, maar hebben hierbij nooit het gehoopte succes gevonden. Andere studio's kochten de licenties van Marvel en boekten slechts afwisselende successen (Beaty, 2016). Hun intrede in de filmindustrie ging dan ook gepaard met een bepaalde sympathie vanuit het publiek. Voor Johnson (2012) waren hier twee belangrijke principes van belang: enerzijds zouden ze een sterk discours hanteren waarmee ze als onafhankelijke nieuwe studio als *underdog* afgeschilderd werden, anderzijds mikten ze met hun narratieve strategie zowel op het grootste publiek als op de fancultuur. Dit door middel van relatief onafhankelijke verhalen, die niettemin gekenmerkt werden door intertekstuele linken die duidelijk maakten dat het om hetzelfde universum ging (Mikos, 2017).

Respect betogen aan de fancultuur was een element die zowel binnen het narratief als in het omringende discours naar voor kwam. In het eerste geval functioneerden de after-credit scènes, crossovers en linked repercussions als een reflectie van de narratieve structuur van de comics van de jaren '60. Via het principe van *world-building* werd zo een consistente diëgetische wereld opgebouwd met gedeelde plaatsen, gebeurtenissen en personages (Wolf, 2012; Dowd et al., 2013). De easter eggs hielpen dan weer om een knipoog te zijn naar het rijke achtergrondmateriaal (Beaty, 2016). Over het algemeen bleef de algemene toon en stijl gelijkaardig aan deze van de comics, waarbij vele waarden gereflecteerd werden in de cinematografische versies. Hiernaast werden de producenten van MS eerder afgebeeld als fans dan als typische zakenmannen. Aan het hoofd werd Feige afgebeeld als een stabiele kracht, waarbij de rol van creativiteit gestimuleerd wordt. Hoewel de studio in het verleden al kennis gemaakt heeft met sommige creatieve weerstand, bleven deze gevallen in de pers schaars (Johnson, 2012; Flanagan et al., 2016).

Disney zag het belang van dit opgebouwde brand-discours en besloot om zo weinig mogelijk zaken te veranderen aan de organisatie. Niettemin wijzigde de positie van MS binnen het algemene Marvel Entertainment, waardoor figuren zoals Feige meer beslissingsruimte kregen. Dit was volgens Flanagan et al. (2016) de oorzaak dat de verschillende takken van hun transmediale organisatie MCC uit elkaar groeiden. Hoewel de series een individueel karakter vertonen binnen het macro-narratief, hebben ze geen invloed op de gebeurtenissen van de films. Hoewel ze dus officieel nog binnen dezelfde diëgetische wereld horen, zijn ze organisatorisch gezien gescheiden van elkaar. Daartegenover slagen de *tie-in comics* en *one-shots* er wel in om additionele informatie over de films te brengen (Graves, 2017; Proctor, 2014; Richter, 2016), maar deze worden pas uitgebracht rond de release van de films, die nog steeds functioneren als *semiotic cluster bombs* (Caldwell, 2008). De films blijven qua stilistische kenmerken ook gelden als parent *text*, waarbij ze het visueel referentiepunt zijn voor de andere platformen (Brown & Krywinska, 2009). Het cinematografische blijft dus centraal binnen het MCU.

3. Onderzoeksopzet

In de literatuurstudie werden een aantal bouwstenen voorgesteld rond de thema's van intertekstualiteit, transmedia storytelling en de invloed van een merk op de inhoud van producten. De concepten en praktijken bleven echter binnen het kader van het MCU. In het empirische gedeelte zullen we deze lijn doortrekken aan de hand van twee andere cases: het **DC Extended Universe** en het **Dark Universe**. Ons doel is om een comparatieve analyse tussen de verschillende universums uit te voeren, waarbij de verschillende gelijkenissen en verschillen getoetst worden aan de hand van onze literatuurstudie. Dit werk vormt noch een persoonlijk waardeoordeel over de kwaliteit van de verschillende teksten, noch een leidraad voor welke strategieën tot een gegarandeerd succes leiden. Er zijn immers altijd contextuele factoren waarmee rekening gehouden moet worden, zoals de recensies van een film, het budget en de eventuele *star power* (Basuroy, Chatterjee & Ravid, 2003).

Voor we overgaan naar de daadwerkelijke analyse staan we stil bij de methodologie, de onderzoeksvragen en de selectie van de cases.

3.1. Methodologie

Doordat de term cinematic universe uit diverse aspecten bestaat, zijn we genoodzaakt om een mix van verschillende kwalitatieve methodes te gebruiken. De recente natuur van het concept zorgt bovendien voor een gebrek aan een reeds bestaande methodologie, dus is het nodig om enkele methodologische keuzes te maken binnen het onderzoeksopzet. De analyse vormt een **comparatieve analyse**, die de verschillende bouwstenen van het meest succesvolle voorbeeld (MCU) zal vergelijken met de werking van twee andere universums: het DCEU en het DU.

Een comparatieve kwalitatieve analyse kan volgens Melanda Mills beschreven worden als: “*a broad term that refers to the evaluation of the similarities, differences and associations between entities.*” (Mills, in Given, 2008, pg. 100). Het concept kan in vele omstandigheden gebruikt worden maar draait steeds rond de vergelijking van bepaalde entiteiten, gaande van individuen en symbolen tot narratieven. Een comparatieve analyse is een vaak voorkomende strategie binnen het kwalitatief analyseren van cases, waarbij in vele gevallen de onderzoekers een vergelijking maken met een voorbeeld dat als referentiekader dient. Om een onderscheid tussen cases te maken zijn dan ook onderliggende generale theoretische concepten nodig, die in verschillende contexten of categorieën toegepast kunnen worden (Collier & Mahon, 1993; Maxwell, 2004). In dit geval baseren we de onderliggende principes op onze literatuur omtrent de werking van het MCU, om deze daarna toe te passen op het DCEU en het DU.

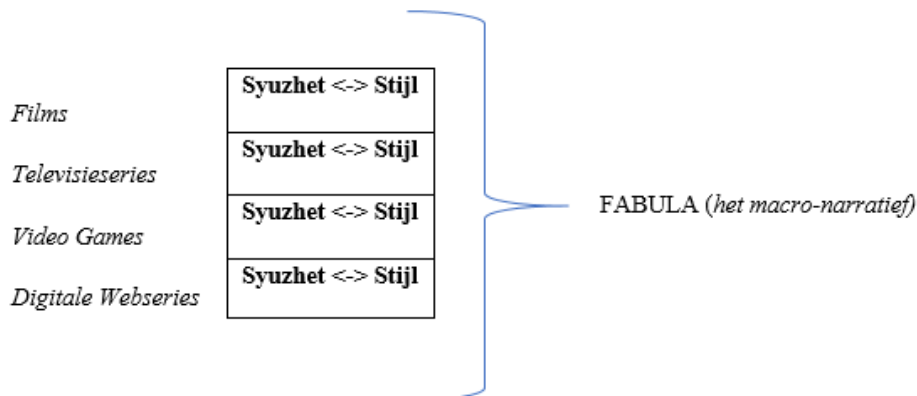
Mills (2008) ziet enkele methodologische kernprincipes binnen de uitvoering van een dergelijke analyse. Allereerst is er het geval van de juiste cases te selecteren, waarover meer uitgeweid zal worden in 3.3. Ten tweede is er een noodzaak aan instrumenten en definities die equivalentie tussen de verschillende cases mogelijk maken, waarbij dezelfde principes toegepast worden binnen een verschillende context. Specifiek passen we de verschillende aspecten van het MCU inzake intertekstualiteit, transmedia storytelling en de invloed van Marvel als merk toe. Als derde moet er een standpunt genomen worden of het onderzoek een *case* of een *characteristic orientation* vormt. In het eerste geval wordt de kwalitatieve analyse gebruikt om een diepgaande studie uit te voeren van één of enkele selecte cases om een bepaald concept te ontleden. Het andere vormt een meer kwantitatieve analyse dat een bepaalde variabele bekijkt in de context van vele cases. Dit onderzoek valt duidelijk binnen de eerste categorie, vermits de focus ligt op het bestuderen van zoveel mogelijk facetten van het concept cinematic universe. Tenslotte is er het debat rond de noodzaak aan een causaliteit die bepaald moet worden, om zo de onderliggende mechanismes van een concept te begrijpen. Dit komt echter meer voor bij kwantitatieve analyses en zijn geen absolute vereiste bij een kwalitatieve analyse. Patton (1990) waarschuwt dat dergelijke causale assumpties de werkelijkheid meer verdraaien dan verhelderen, omdat er altijd rekening gehouden moet worden met talloze contextuele gegevens. Vandaar de stelling dat in dit werk geen lineaire band getrokken zal worden tussen het gebruik van bepaalde factoren en het behalen van een zeker succes.

Voor aan het onderzoek gestart wordt moet telkens bepaald worden hoe de specifieke componenten onderzocht zullen worden. Totaro (2011) geeft enkele voorbeelden waarbij comparatieve analyses tussen films steeds gebaseerd zijn op enkele formele of thematische dimensies, die tussen meerdere narratieven vergeleken worden. In dit onderzoek volgen we de structuur van de literatuurstudie, waarbij de verschillende geziene concepten besproken zullen worden per thema. Hierbij maken we gebruik van een **narratieve analyse** om de uitbouw van een *macro-narratief* tussen zowel de verschillende films als de transmediale producten te bekijken. Bij de invloed van het merk van DC en Universal kijken we naar de aanwezigheid van gemeenschappelijke thematische dimensies of de uitstraling van een bepaalde stijl. Een documentenanalyse komt dan weer te pas bij het onderzoek naar de organisatorische structuur en achtergrond van het universum en kan als eventuele aanvulling dienen voor verdere info bij andere delen van het onderzoek.

3.1.1. Narratieve analyse

Riessman (2008) onderscheidt enkele vormen binnen het brede begrip van een narratieve analyse, waarbij de focus kan verschuiven van een structurele aanpak tot een thematische blik. Bij het bestuderen van de opbouw van het macro-narratief gebruiken we het model van Bordwell (1985), die op zijn beurt werd geïnspireerd door het Russische formalisme. Hij onderscheidt drie componenten bij een narratief: de fabula, syuzhet en stijl. Het fabula is het verhaal dat verteld wordt, terwijl syuzhet bepaalt op welke manier dit verhaal naar de kijker toe gebracht wordt. Zo zijn er vele creatieve keuzes in het brengen van een narratief: of het chronologisch verteld wordt, vanuit welk perspectief, of er eventuele zaken worden weggelaten.... De stijl vormt de uiteindelijke stilistische elementen waarmee het verhaal verteld wordt.

In dit geval functioneert het macro-narratief van respectievelijk het DCEU en het DU als het fabula, dat gebracht wordt door de narratieve samenhang tussen de films en transmediale producten, dat als syuzhet dient.

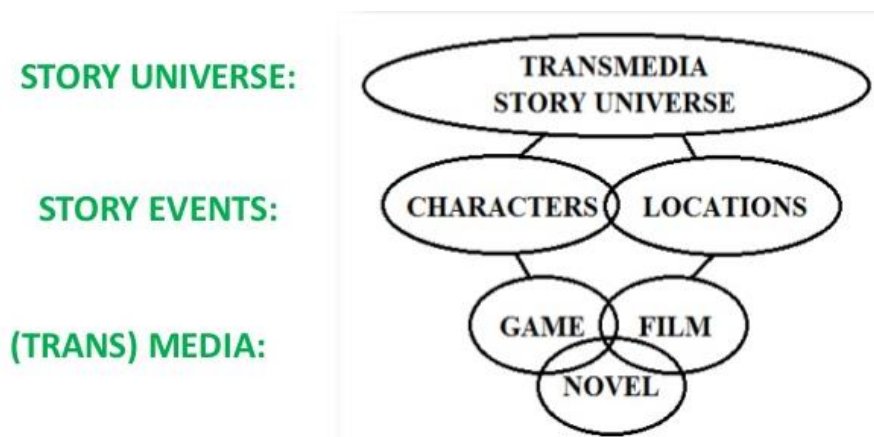


Figuur 8. Samenwerking films en transmediale producten binnen macro-narratief

In het eerste deel rond intertekstualiteit beperken we ons tot op welke manier de films bijdragen aan een macro-narratief. Syuzhets kunnen zo de vorm aannemen van bepaalde schemata's, die in dit geval het idee geven aan de kijker dat de gebeurtenissen zich afspelen in eenzelfde diëgetische wereld: *“The viewer builds the fabula on the basis of prototype schemata (identifiable types of personas, actions etc), template schemata (principally the ‘canonical’ story) and procedural schemata (a search for appropriate motivations and relations of causality, time and space.”* (Bordwell, 1985, pg. 34).

In dit geval functioneren de strategieën van Beaty (2016) als schemata hoe de films binnen één macro-narratief te plaatsen zijn. Deze bevatten de easter eggs, after-credit scènes, crossovers, linked repercussions en modular story development.

In het volgende gedeelte verbreden we onze blik naar de eventuele transmediale producten. Narratieve teksten kunnen immers in verschillende vormen voorkomen (Ayran, 2008). Gambarato (2012) ziet hoe recente concepten zoals *transmedial storytelling* vanuit meerdere invalshoeken bekeken kan worden, gaande van semiotiek tot sociologie, etnografie, marketing en narratologie. In dit werk focussen we ons voornamelijk op dat laatste, waarbij we bekijken hoe het macro-narratief wordt verdergezet in transmediale producten. Velikovsky (2014) onderscheidt drie niveaus in het scheppen van een transmediaal narratief: een story universe, story events en de verschillende mediavormen hiervoor gebruikt.



Figuur 9. Schets transmediale werking van story universe (Velikovsky, 2014)

Allereerst bekeken we welke mediums (eventueel) gebruikt worden en hoe deze te onderscheiden zijn van andere *transmedial worlds* (Klastrup & Tosca, 2004). De *story events* dragen bij tot de consistentie van een gedeelde *story universe*, waarbij elk nieuw deel een belangrijke additie vormt tot het macro-narratief. Hierbij hanteren we het onderscheid tussen *adaption* en *world growth* per transmediaal product (Wolf, 2012). Verder wordt, op gelijkaardige wijze als in de literatuurstudie, de transmediale storytelling binnen de kardinale definitie van Jenkins (2006) getoetst.

Tenslotte verleggen we de focus naar welke invloed de identiteit van zowel DC als Universal hebben op het brengen van bepaalde stilistische kenmerken of thematische waarden. Hierbij bepalen we of de films gemeenschappelijke visuele elementen dragen, zoals cinematografie, geluid en mis-en-scène (Bordwell & Thompson, 2013). Door het feit dat de literatuur over Marvel niet spreekt over montage, opteren we ervoor om dit niet in ons onderzoek op te nemen. Bij het analyseren van overkoepelende waarden zien Atkinson, Coffey en Delamont (2008) twee verschillende categoriën: het onderzoeken naar waarden die vooraf geanticiperd worden en waarden die organisch vanuit het materiaal zelf komen. In dit onderzoek maken we gebruik van beide, waarbij de eerste reeks waarden een reflectie vormen van de identiteit van het bedrijf. Deze verwijzen vaak naar een rijke geschiedenis van het reeds gepubliceerde materiaal. De tweede soort vormen dan weer gemeenschappelijke thematische waarden die doorheen het cinematografisch universe terugkomen, maar niet specifiek onderdeel zijn van het merk.

In dit hoofdstuk wordt eveneens gebruik gemaakt van een documentenanalyse om het persdiscours van beide bedrijven te onderzoeken bij de organisatie van hun cinematic universe.

3.1.2. Documentenanalyse

Frey, Botan en Kreps (1999) beschrijven documentenanalyse als een methode om de communicatieve waarde van een tekst te onderzoeken. De methode kan toegepast worden op verschillende types van documenten. Mason (2002) geeft toe dat het een breed begrip kan zijn, maar een gerechtvaardigde keuze blijkt als het de beste manier is om een onderwerp te onderzoeken. Dit is hier het geval, omdat het moeilijk is om de gerelateerde personen van beide studio's te interviewen. Het blijft echter mogelijk om hun discours via verscheidene persartikels te analyseren. In dit geval is het doel van dit onderzoek om de organisatorische structuur van beide cinematic universes te ontleden en hoe hun discours in de pers verloopt. Hierbij kan eventuele additionele informatie geleverd worden omtrent hun intertekstualiteit en transmedial storytelling.

Bovenal moet de onderzoeker ten allen tijden kritisch blijven over de aard van zijn bronnen, zijn onderzoek en het doel dat hij wilt bereiken. Vooral de geldigheid van een bron moeten grondig gecheckt worden, omdat het gevaarlijk kan zijn om zomaar informatie over te nemen (Reulink & Lindeman, 2005). Het is belangrijk om de subjectieve positie van de onderzoeker te benadrukken, waarbij algemene conclusies vermeden moeten worden. De variabelen van de literatuurstudie zullen helpen bepalen welke bronnen relevant zijn en hoe deze geplaatst worden in het kader van het onderzoek.

3.2. Onderzoeksvragen

Zoals eerder aangehaald volgt een onderzoek een gelijkaardige structuur als de literatuurstudie. De drie behandelde luiken rond intertekstualiteit, transmedia storytelling en de invloed van de studio als merk komen hier terug in de vorm van enkele concrete onderzoeksvragen, die op hun beurt vergezeld worden van enkele bijvragen. Deze concepten helpen om de universums op een meer concrete wijze te vergelijken met het MCU.

In het eerste deel bekijken we **hoe de verschillende films door intertekstuele elementen worden verbonden binnen één macro-narratief?** Hierbij gebruiken we de verschillende meettermen van Beaty (2016): de aanwezigheid, doel en hoeveelheid easter eggs, de aanwezigheid en het doel van after-credit scènes, hun strategie inzake crossovers, linked repercussions en modular story development. Hiernaast gebruiken we enkele bijvragen om de vergelijking te vervolledigen:

- Op welke wijze heeft het bedrijf reeds ervaring met intertekstualiteit? Zijn er sprake van eventuele retcons?

- Hoe wordt het concept van network narratives toegepast?
- In welke mate is er te spreken van additive comprehension/negative capability en (eventuele) plot holes?
- Op welke manier wordt er gebruik gemaakt van meerdere inzichtspunten om het macro-narratief te vertellen?
- Hoe dragen de intertekstuele elementen bij aan het concept van world-building?
- Is er een balans tussen het brengen van individuele verhaallijnen en het verderzetten van een macro-narratief?

In het tweede deel gaan we dan weer op zoek naar **hoe het macro-narratief wordt verdergezet via transmedial storytelling?** Hoewel het MCU in enkele gevallen afweek van de kardinale definitie van Jenkins (2006), kan dit functioneren als een leidraad om de verschillende facetten van de transmediale storytelling te vergelijken. Deze houdt in dat elk verhaal via meerdere mediakanalen verteld wordt; dat elk kanaal een waardevolle contributie tot het macro-narratief brengt; maar tegelijkertijd op eigen kracht kan staan en dus individueel te bekijken is; terwijl rekening gehouden wordt met de specifieke karakteristieken van het medium. Hier stellen we ons opnieuw enkele bijvragen:

- Via welke mediums wordt het macro-narratief verdergezet?
- Van welke andere transmedial worlds moet er een onderscheid gemaakt worden?
- Via welke narratieve elementen dragen de verschillende platformen bij tot de *storyworld*?
- Zijn de producten eerder een adaptation of zorgen ze voor world growth/ is er sprake van intercompositional transmedia?
- In welke mate was de transmediale strategie vooraf gepland of kwam deze organisch uit het materiaal?
- Welk medium dient als eventuele parent text?
- Op welke wijze is er te spreken van collaboratief auteurschap over de verschillende platformen heen?
- Op welke manier worden verschillende doelgroepen aangesproken door het gebruik van deze strategie?

In het laatste gedeelte bestuderen we **welke invloed de identiteit van moederbedrijven DC en Universal hebben op de uiteindelijke vorm van de cinematic universes?** Hierbij onderzoeken we de uiting van bepaalde waarden, hoe deze hun organisatorische structuur vormgeven en welke overeenkomstige esthetische stijl opgemerkt kan worden. Deze drie delen worden opnieuw vergezeld van bijvragen zoals:

- Hoe werd de lancering van het cinematic universe beschreven in de pers?

- Hoe worden de waarden vanuit het bronmateriaal gereflecteerd binnen de nieuwe incarnatie? In welke mate blijven deze getrouw aan het originele materiaal?
- Welke andere thema's komen doorheen het universum terug?
- Welke gelijkaardige visuele elementen kenmerken de verschillende delen?
- Welke onderliggende impliciete of expliciete betekenissen brengt het logo?
- Is er sprake van een overkoepelend auteursfiguur op individueel/institutioneel niveau?
- In welke mate heeft de organisatie al creatieve weerstand ondervonden met hun regisseurs?

In het geval van het DU zijn enkele aanpassingen vereist. Door het feit dat het slechts uit één film bestaat zijn niet alle bijvragen hier van toepassing. Bovendien zijn sommige vragen moeilijk te analyseren door een gebrek aan onderzoeksmateriaal, wat dus enige aanvulling vereist van relevant persmateriaal omtrent de strategie van het universum. Dat is de reden waarom we de eerste onderzoeksvraag in de voorwaardelijke wijs formuleren, doordat het enigszins mogelijk is om de intertekstuele strategieën naar de toekomst toe te bespreken aan de hand van interviews met de producenten.

3.3. Selectie van cases

Een belangrijk feit in zowel de comparatieve-, narratieve-, als de documentenanalyse is de selectie van de te analyseren cases. In het literatuurgedeelte analyseerden we reeds de verschillende bouwstenen die bijdragen aan de werking van het MCU, omdat hierover de meeste literatuur beschikbaar bleek. In het volgende gedeelte vergelijken we deze elementen bij zowel het **DC Extended Universe** als het **Dark Universe**. De reden voor de keuze van deze twee universums is meervoudig. Allereerst zijn deze slechts enkele van de voorbeelden die verder raakten dan de initiële aankondiging in de pers- zie de artikels van Chitwood (2018b) en Mendelson (2017) voor een volledig overzicht van gefaalde projecten. Het DU telt slechts één film, maar het bedrijf investeerde sterk in de uitbouw van een identiteit en het omringende persdiscours maakte het mogelijk een beeld te krijgen van hun narratieve ambities. Ten tweede zijn beide universums totaal verschillend in hun werking tegenover niet alleen de MCU, maar ook tegenover elkaar. Op deze wijze hopen we een breder beeld te schetsen van het concept in het algemeen. Tenslotte spendeerden beide universums veel aandacht aan het feit hunzelf te positioneren als een cinematic universe. Bij beide lanceringen werd dan ook specifiek de identiteit van een cinematic universe gebruikt, in tegenstelling tot voorbeelden zoals *Star Wars*, die slechts in een latere fase met deze formule experimenteerde (Crow, 2018).

Bij het selecteren van de producten van het DCEU maken we gebruik van hun officiële website (<https://www.dcentertainment.com>). De helden van DC verschijnen immers in vele andere producten die niet noodzakelijk tot dezelfde continuïteit horen. Een goede selectie is dus van voornaam belang (een volledige lijst van DCEU-producten is te vinden in bijlage 2).

Bij het analyseren van de persartikels besteden we veel aandacht aan twee elementen: de relevantie van het artikel in de context van de concepten uit de literatuurstudie en de betrouwbaarheid en achtergrond van de bron. In de meeste gevallen zal geopteerd worden om rechtstreekse interviews met betrokkenen te citeren. Bij het analyseren van de easter eggs gebruikten we de lijsten van Cecchini als leidraad, door een gebrek aan een volledige kennis rond de achtergrond van DC comics. We kozen ervoor om bij de opsomming van easter eggs van verschillende films een consistente auteur te gebruiken.

4. Case 1: Analyse van het DCEU

4.1. Historische achtergrond

Het DC Extended Universe (DCEU) is een cinematic universe gebaseerd op de populaire personages uit de DC comic books. Beaty (2015) beschrijft hoe zowel Batman als Superman een geschiedenis van talloze *retcons* achter de rug hebben en nog nooit eerder het filmscherm hadden gedeeld (Mamatas, 2008). In tegenstelling tot Marvel komt het universum niet voort uit een onafhankelijke filmstudio, maar door samenwerking met het moederbedrijf Warner Bros.. Ze hebben dan ook al eerdere pogingen gedaan om een gedeeld narratief universum te lanceren, gelijkaardig als de versie vanuit de comics. Zo hadden zowel Wolfgang Petersen als George Miller projecten gepland met meerdere DC-helden, maar geraakten deze nooit van de grond (Ahmed, 2016; Erfanian, 2016). Het duurde tot 2013 met de release van *Man of Steel* (2013, Snyder) om het DCEU te starten. Alhoewel de film de oorsprong van Superman toonde, waren er al enkele verwijzingen naar een groter universum.

In juli van datzelfde jaar werd dan ook bekend gemaakt dat het vervolg een *crossover* zou zijn tussen Superman en Batman. Enkele maanden hierna werd voor het eerst een kalender voorgesteld met tien opkomende films, waarbij Zack Snyder twee *Justice League* films zou regisseren (Franich, 2014). Het universum beleefde hierna een woelige tijd met zowel *Batman V Superman: Dawn of Justice* (2016, Snyder) en *Suicide Squad* (2016, Ayer), die beide teleurstelden op zowel kritisch als financieel vlak. Uiteindelijk leidden de negatieve reacties op de voorgaande films tot enkele creatieve veranderingen achter de schermen, waardoor slechts één *Justice League* (2017, Snyder) uitkwam. Deze had echter de slechtste opening voor de studio tot zover, met een controversie over wie de film nu echt geregisseerd had (Hughes, 2018b). Het succes van *Wonder Woman* (2017, Jenkins) is hier het positieve buitenbeentje. De heldin was nog nooit eerder op het witte doek verschenen en dit veroorzaakte dan ook een grote culturele impact (Watercutter, 2017).

Tenslotte een belangrijke voetnoot voor men verder leest: het DCEU is niet de officiële titel van het universum, maar vindt zijn oorsprong in de geschreven pers (Auger, 2017). Door het ontbreken van een term om het universum te benoemen en Warner Bros. geen alternatief biedt, opteren we om in dit onderzoek te blijven spreken van het DCEU, vermits de term nog steeds voorkomt in alle gerelateerde persartikels.

4.2. Hoe worden de verschillende films van het DCEU door middel van intertekstuele elementen verbonden binnen één macro-narratief?

Net zoals Marvel heeft ook DC een achtergrond in gedeelde narratieve universums. De verscheidene helden maakten naast hun individuele nummers eveneens verschijningen in andere comic-reeksen en series. Dit droeg bij aan het idee dat alles zich afspeelde binnen eenzelfde diëgetische comic-wereld. Bijgevolg ontstond een ingewikkelde continuïteit, die nog eens werd versterkt door de aanwezigheid van verschillende parallelle werelden binnen de comics (Friedenthal, 2011).

In het historisch overzicht werd al duidelijk dat de filmgeschiedenis gekenmerkt is door vele *retcons* en gefaalde projecten. *MoS* werd officieel het eerste deel binnen het macro-narratief van het DCEU. Artikels zoals Connelly (2013) en Weintraub (2013) bewijzen dat het verloop van het macro-narratief nog niet reeds vaststond, maar afhing van het succes van de eerste film. Niettemin zijn er reeds enkele intertekstuele elementen te vinden binnen *MoS*. We overlopen de verschillende categoriën van Beaty, waarbij we als eerste de linked repercussions tussen de films bekijken. Dit vormt immers een uitgelezen kans om het algemene macro-narratief van het DCEU te schetsen.

4.2.1. Het narratieve kader

In *MoS* landt Superman (Henry Cavill), als één van de laatste overlevende van de planeet Krypton, op aarde. Hij groeit op onder de vleugels van Jonathan (Kevin Costner) en Martha Kent (Diane Lane) en probeert zijn krachten voor zich te houden om een normaal leven te leiden als Clark Kent. Hij raakt bevriend met reporter Lois Lane (Amy Adams), waarmee hij uiteindelijk een romantische verhouding begint. De aankomst van boosaardige Kryptonische generaal Zod maakt de held echter genoodzaakt om zichzelf en de aarde te verdedigen. Tijdens de climax van de film veroorzaakt het gevecht tussen Superman en Zod vele schade aan de stad Metropolis.

De gebeurtenis speelt een gelijkaardige rol als *the incident* in het MCU: het beïnvloedt de acties en psychologie van de personages binnen de diëgetische wereld en heeft bijgevolg een directe impact op de volgende gebeurtenissen in het macro-narratief (Flanagan et al., 2016). In *BvS* wordt Bruce Wayne/Batman (Ben Affleck) geïntroduceerd als een antagonist tegenover Superman, door het feit dat hij deze als een buitenaards gevaar ziet voor de mensheid. DC maakt hier gebruik van meerdere point of views om de gebeurtenissen aan het eind van *MoS* opnieuw door de blik van Wayne te tonen. We zien hoe hij door de destructie van de stad rent, terwijl Superman boven in de lucht wordt afgebeeld als een ongenaakbare bovennatuurlijke kracht. Door nieuwe aspecten van eenzelfde gebeurtenis te tonen, worden zo de verdere motivaties van Batman geschetst om het tegen Superman op te nemen. Er zijn interessante parallellen te trekken tussen de reacties van de fans in de reële wereld en de personages

binnen de diëgetische wereld, in de zin dat beide groepen enorm verontwaardigd waren over de grote mate van vernieling die Superman had veroorzaakt (Staskiewicz, 2015a).

De film introduceert hiernaast enkele iconische personages uit de DC-catalogus, zoals Diana Prince/Wonder Woman (Gal Gadot), prinses van de Amazones, en corrupte zakenman Lex Luthor (Jesse Eisenberg). De overige helden van het Justice League team worden hiernaast getoond in korte bewakingsbeelden. *BvS* lijkt vele elementen voor toekomstige narratieven te bevatten. Het einde van *MoS* brengt zo veel linked repercussions voor de volgende films. De verschijning van de vele iconische helden komen zo voort uit de publieke vertoning van de krachten van Superman. Scriptschrijver David Goyer verklaarde dat Superman als eerste openbare superheld binnen het universum de andere zal inspireren om zo in het daglicht te komen: *“The idea is that Superman is the first one. There might be people helping people, but not in costumes, and that Superman comes forward and announces himself to the world. In him announcing himself, he’s the one that changes things”* (Goyer, in Connelly, 2013).

Luthor gebruikt in de film de overblijfselen van Zod om het monster Doomsday te scheppen. Batman en Superman worden hierdoor genoodzaakt om samen te werken, waarbij Superman uiteindelijk het leven laat om iedereen van het beest te redden.

Op het einde worden echter al enkele visuele hints gegeven die verwijzen naar zijn terugkeer. Net zoals *MoS* een directe impact maakte op het narratief van *BvS*, speelt deze laatste ook een grote rol in de gebeurtenissen van *SS*. De dood van Superman zet Amanda Waller (Viola Davis) aan tot het samenstellen van Task Force X: een team van superschurken die in ruil voor strafvermindering nog grotere gevaren zouden bestrijden. Enkele bekende schurken vanuit de comics maken hier hun opwachting op het grote scherm zoals Deadshot (Will Smith), Captain Boomerang (Jai Courtney) en Harley Quinn (Margot Robbie). In *SS* wordt opnieuw gekozen om een nieuw aspect te belichten, namelijk het universum vanuit het oogpunt van de vijanden. Zo zien we in flashbacks hoe zowel Harley als Boomerang gearresteerd worden door resp. Batman en The Flash. Het verhaal speelt zich relatief apart af ten opzichte van de andere films, maar kan niet als volledige one-off gerekend worden omdat er enige voorkennis nodig is bij het begin van de film (Meskin, 2007).

Daartegenover is *WW* een voorbeeld bij uitstek van een verhaal dat zich afspeelt in een afgelegen setting en tijdsperiode. Het verhaal vertelt de oorsprong van Diana Prince op Themyscira, het eiland van de Amazones. De film speelt zich af voor de gebeurtenissen van de andere films binnen het macro-narratief. Het focust op haar rol binnen W.O.1. en haar romance met piloot Steve Trevor (Chris Pine). Hoewel Diana al eerder geïntroduceerd werd in *BvS*, krijgt de kijker in dit deel meer additive comprehension omtrent haar achtergrond, krachten en mythologie (Jenkins, 2011). Door het feit dat het verhaal zich honderd jaar voordien afspeelt, worden er heel wat negative capabilities opgeroepen in de continuïteit tussen *WW* en *BvS* (Jenkins, 2006). Zo ontstaan mogelijke vragen waarom Diana al deze jaren niet te

zien was in het universum. De makers vermijden echter een plot hole door hier kort naar te refereren in een dialoog in *JL*, waarin Bruce Wayne verklaart dat Diana uit rouw voor de dood van Steve jarenlang verborgen bleef:

“And yet, I’d never even heard of you until Luthor lured you out by stealing a picture of your dead boyfriend. You shut yourself down for a century!”

(Bruce Wayne, in *Justice League*, 2017)

JL vormt een resolutie op veel verhaallijnen gestart door *MoS*. Diana en Bruce vervolledigen hun zoektocht naar andere helden die ze hebben gevonden in de documenten van Lex Luthor. Hoewel ze al eerdere korte verschijningen hebben gemaakt, maakt de kijker hier voor het eerst volledig kennis met Barry Allen/*The Flash* (Ezra Miller), Arthur Curry/*Aquaman* (Jason Momoa) en Victor Stone/*Cyborg* (Ray Fisher). Ze nemen het op tegen *Steppenwolf*, die met behulp van de krachtige mother boxes de aarde wil vernietigen. Deze zijn verstopt onder drie volkeren: de mensheid, de Amazones en de Atlantiërs. De proloog van de film, die de oorsprong van de mother boxes behandelt, is het grootste stuk van world-building tot dusver (Wolf, 2012). Hierin wordt de oorsprong van verschillende personages op een narratieve wijze verbonden en geeft het logische redenen waarom de helden samenkomen. Het Kryptonische schip van *MoS* komt hier terug om een rol te spelen in de resurrectie van Superman. Uiteindelijk slagen de helden er in om *Steppenwolf* te overmeesteren en lijkt de balans van het universum opnieuw hersteld te zijn.

De verschillende films zijn zo te plaatsen binnen het kader van één macro-narratief, maar hoe wordt dit duidelijk gemaakt naar de kijker toe? M.a.w. welke intertekstuele linken gebruikt DC om hun films te verbinden?

4.2.2. De intertekstuele linken

Het principe van crossovers vindt ook zijn oorsprong bij de DC-comics, waarbij de helden naast hun eigen soloreeks ook nog eens deel uitmaakten van allerlei teams zoals *Justice League* of *World’s Finest* (Friedenthal, 2011). Hun strategie verschilt echter met het MCU, door het feit dat niet elke held een individuele ‘standalone’ film kreeg voor samen te komen in *JL*, hun grote crossover vergelijkbaar met *The Avengers*. Slechts twee films binnen het DCEU zijn solofilms: *MoS* en *WW*, waarin slechts gefocust wordt op de oorsprong van één personage.

De tweede film in het narratief introduceerde reeds twee nieuwe helden: *Batman & Wonder Woman*. Hoewel Snyder in *Han* (2015) beweerde dat *BvS* als vervolg dient voor *MoS*, wordt dit ontkend door Superman-ster Henry Cavill, die meende dat het ging om: “... *an introduction to Batman, an opening to*

Justice League and an expansion of the world that was created in Man of Steel” (Henry Cavill, in Staskiewicz, 2015b). De tweede film in de serie spendeerde dus veel meer aandacht aan world-building door meerdere personages en plaatsen toe te voegen. Een groot deel van de schermtijd gaat dan ook uit naar de complexe mythologie rond het personage van Batman. Hiernaast spelen de korte video’s van de overige helden binnen de documenten van Luthor een rol in het opzetten van de grote crossover.

Hoewel het MCU begon met een reeks individuele films, waarbij de held grotendeels binnen zijn eigen verhaallijn bleef, is er bij het DCEU een grotere kans op de verschijning van andere helden. Zo is veel aandacht besteed aan het creëren van een diëgetische geografie, inclusief steden zoals Metropolis, Gotham en Central City. Deze worden verder aangevuld door mythische of buitenaardse plaatsen zoals Krypton, Atlantis of Themyscira. Alles draagt bij aan het principe van network narratives, waarbij het voor de kijker een logisch gegeven wordt dat personages, die bij een bepaalde locatie horen, ook een verschijning maken als deze locatie wordt betrokken in het narratief (Bordwell, 2011). Zo verschijnt Batman in *SS* tijdens een flashback rond de arrestatie van Harley Quinn. De exacte tijdsperiode is onbekend maar in *BvS* werd reeds vermeld dat Batman al een lange periode in de schaduwen van Gotham had gewerkt. Het feit dat Batman en Quinn elkaars paden kruisen is een narratief vanzelfsprekend gegeven door een overlappende geografie en tijdsperiode.

Buiten helden zijn er nog enkele zijpersonages die terugkomen doorheen de films zoals Lois Lane of Alfred Pennyworth (Jeremy Irons). Deze helpen verder bij aan de perceptie dat het om eenzelfde diëgetisch universum gaat.

De linken tussen de verschillende films komen vaak voor in de vorm van easter eggs, die ofwel heel duidelijk naar voor komen, ofwel verborgen visuele hints op de achtergrond zijn. Zo verschijnen in *MoS* al verwijzingen naar zowel Lex Luthor als Bruce Wayne, beide door de verschijning van logo’s van hun corporaties op de achtergrond. Hoewel deze duidelijk verwijzen naar toekomstige plotelementen, maakt regisseur Zack Snyder in *Plumb* (2013) duidelijk dat hij enkel de intentie had om hiermee aan te tonen dat het effectief om een wijder universum gaat, maar dat deze personages nog niet duidelijk omschreven of uitgelijnd waren. De onzekerheid over toekomstige narratieven gaat verder in *BvS*, waar Batman over een nachtmerrieachtige visie van de toekomst droomt, waarin een desolaat landschap met het Omega-teken te zien is. Dit vormt een verwijzing naar de iconische vijand Darkseid. Het symbool in kwestie is vluchtig in beeld en kan enkel herkend worden indien men enige kennis van het achtergrondmateriaal bezit. Scènes in deze aard brengen niets bij aan het narratief, maar verhogen de mogelijke drillability bij het forensic fandom (Graves, 2017; Mittell, 2009). Zonder de nodige achtergrondkennis kan dit moment mogelijke vragen oproepen, zeker nadat de scène geen directe resolutie krijgt in de rest van het macro-narratief. Snyder gaf reeds toe dat het originele plan voor *JL* in zodanige mate gewijzigd was, dat de verschijning van Darkseid uit het script geschrapt werd. (Colbert, 2018; Wildling, 2018). Dergelijke

evidente easter eggs introduceren kan gevaarlijk zijn indien deze nooit terugkomen, omdat deze achteraf gezien beschouwd kunnen worden als plot holes (Lane, 2008; Ryan, 2009).

Hiernaast zijn er easter eggs die verwijzen naar het reeds gepubliceerde materiaal, zonder grote implicaties te hebben voor het verdere verloop van het narratief. Deze zijn eerder ter erkenning van *fan service* (Flanagan, 2014; Graves, 2017). Zo verwijzen ze naar een rijke achtergrond van achtergrondmateriaal vanuit de comics. Aan de ene kant kunnen deze referenties zijn naar de fameuze verhaallijnen waarop de films geïnspireerd zijn, zoals het feit dat BvS deels beïnvloed werd door *The Dark Knight Returns* (1986, Miller) en *The Death of Superman* (1992, Jurgens). Aan de andere kant kunnen deze verwijzen naar de bredere mythologie van bepaalde personages. Uit lijsten opgesteld door Cecchini (2016a; 2016b; 2017; 2018a) & Dandy (2018b) maken we op dat de hoeveelheid van easter eggs afhangt van het aantal belangrijke helden of schurken in de film. *JL* heeft zo een significant hoger aantal referenties dan zowel *MoS* en *WW*.

In tegenstelling tot Marvel heeft DC geen affiniteit met het invoegen van after-credit scènes. Slechts twee films in de serie hebben dergelijke scène toegevoegd: *SS* en *JL*. Deze strategie is unaniem verbonden met de opbouw van het MCU, wat tevens de reden was waarom Snyder deze besloot weg te laten uit de eerste twee films (Sciretta, 2016). *SS* ondernam een eerste poging met een scène die een ontmoeting tussen Bruce Wayne en Amanda Waller toonde. De scène dient duidelijk om een toekomstig project te promoten, vermits Bruce naar zijn team van vrienden verwijst (een referentie naar de helden van *JL*). De scène neemt echter een verwarrende plaats in binnen de continuïteit, door het feit dat het *JL*-team op de moment nog niet samengesteld is. *WW* mist eveneens een after-credit scène, omdat regisseuse Patty Jenkins aangaf dat de toon van de volgende film niet noodzakelijk dezelfde zou zijn (Sandwell, 2017). Tenslotte had *JL* zowel een scène in het midden, als na de credits. De eerste heeft een meer humoristische toon, ingevoegd als fan service, terwijl de tweede duidelijke hints bevat voor toekomstige narratieven. Het personage van Lex Luthor keert hier terug om zijn eigen team van schurken op te richten. Het is momenteel nog onduidelijk in welke film dit zal terugkomen (Abad-Santos, 2017).

4.2.3. Modular Story Development: de toekomstvisie?

WW en *SS* zijn in zekere zin twee films die relatief apart staan in het macro-narratief en bijgevolg vallen onder de term modular story development. *SS* vereist echter enkele kennis van de gebeurtenissen van voorgaande films. Door een afgelegen setting en tijdsperiode is *WW* nog meer apart te bekijken. Verder is geen enkele voorkennis nodig bij het bekijken van de film, wat de mogelijke drempel bij nieuwkomers weghaalt. De film werd het grootste succes van de serie, zowel op kritisch als financieel vlak (Hughes, 2018a). Het inspireerde DC om in de toekomst meer te focussen op dergelijke individuele films. Toenmalig hoofd van DC-Entertainment Diane Nelson sprak over de veranderende strategie van het

universum: *“Our intention, certainly, moving forward is using the continuity to help make sure nothing is diverging in a way that doesn’t make sense, but there’s no insistence upon an overall story line or interconnectivity”* (Diane Nelson, in Riesman, 2017).

DC opteert hier om een meer gedecentraliseerde aanpak toe te passen, met films die relatief gezien los van elkaar staan. Zo zullen ze binnen een losse continuïteit te plaatsen zijn, maar de focus zal niet langer liggen op welke manier deze intertekstueel verbonden zijn. Een blik op lijsten van toekomstige DC films, zie Amaya (2018) en Chitwood (2018a), onthullen een sterk gedifferentieerd aanbod van narratieven met een wisselende focus op een breed gamma van personages. Zo staan aan de horizon soloprojecten gepland rond Aquaman, Shazam!, Batman, Cyborg, The Flash, The Joker, Black Adam, Lobo en New Gods. Het bedrijf heeft zo de kans om creatieve voordelen mee te pikken die Flanagan (2014) waarnam bij modular story development.

4.2.4. Conclusie

De belangrijkste strategie inzake de intertekstualiteit tussen de films van het MCU ligt in het feit dat de narratieve linken gebracht worden binnen distinctieve, individuele producten. MS gaf elke held zijn eigen individuele film, om daarna pas over te gaan naar een crossover. DC-films hechten over het algemeen een groter belang aan world-building, waarbij vele narratieve componenten bijdragen aan de visie dat het om één consistente narratieve wereld gaat. De verschillende films worden gekenmerkt door een hoge mate van linked repercussions. Vele narratieve elementen maken duidelijk dat het om één diëgetische wereld gaat, zoals gedeelde personages (naast de helden ook talloze bijfiguren), objecten (het Kryptonische schip van MoS), locaties (Metropolis, Gotham, Themyscira), thema’s (Batman die anderen leert vertrouwen), esthetica (X-Ray visie van Superman) en logica (consistente krachten van personages).

Beatty’s (2016) intertekstuele strategieën van het MCU zijn over het algemeen ook terug te vinden binnen het DCEU. De films worden gekenmerkt door een hoog niveau van easter eggs, crossovers en linked repercussions. In tegenstelling tot het MCU liggen deze elementen vaak op de voorgrond op het narratief, zoals de nachtmerriesequentie in BvS. Hierdoor is er minder aandacht voor het evenwicht tussen het brengen van een individuele film en het verderzetten van het macro-narratief. Hun after-crédit scènes missen echter een consistente aanpak, waarbij slechts sommige films in het universum dergelijke scène hadden toegevoegd.

Over het algemeen past het DCEU een hoge mate van continuïteit toe, waarbij in de tweede film reeds vele essentiële personages werden voorgesteld. *WW* valt hierbij uit de boot, dat met een afgelegen setting en tijdsperiode geen voorkennis van eerdere delen vereist. De focus op de toekomst lijkt dan ook te neigen naar dit soort projecten, aangezien meer aandacht geschonken zal worden aan individuele projecten op zich en minder in welke mate deze passen binnen het algemene macro-narratief (Riesman, 2017).

4.3. Hoe wordt het macro-narratief verder gezet via transmediale storytelling?

Naast films wordt het macro-narratief van het DCEU verder gezet in talloze andere mediaplatformen. Bijgevolg wordt het mogelijk om hun transmediale storytelling te analyseren. Hierbij passen we een reeks concepten uit de literatuurstudie toe, die gekaderd worden binnen de definitie van Jenkins (2006). Op deze wijze hopen we een globaal beeld van hun transmediale werking te schetsen en om deze vergelijkbaar te maken met de werking van het MCU.

4.3.1. De verschillende transmediale platformen

Het macro-narratief van het DCEU wordt verspreid over films, boeken, comics en video games. Een korte blik op de strategie van DC laat al snel blijken dat sinds het begin werd beslist om additionele media uit te brengen. Hierbij valt het universum duidelijk binnen de *native transmedia* categorie (Weaver, 2013). Bij de release van *MoS* werden twee boeken, een comic en twee video games uitgebracht.

De keuze om een transmediale strategie uit te voeren is dan ook een vanzelfsprekende stap. Net zoals de helden van Marvel waren de DC personages reeds gekend over alle platformen heen. In 2009 kreeg DC comics een herstructurering binnen het moederbedrijf Warner Bros., waarbij ze in een coalitie met de rest van Warner hun content zouden verspreiden doorheen films, TV, games en diverse andere producten (Riesman, 2017). In tegenstelling tot Marvel heeft DC hierbij het voordeel dat ze de verschillende distributietakken van Warner Bros. kunnen toepassen, van de productie van games tot eventuele albums en speelgoed. Hierbij blijft alles binnen de structuur van het bedrijf. Het bedrijf past evenals MS duidelijk binnen het kader van de verdere *convergence culture*.

De producten van het DCEU moeten duidelijk te onderscheiden van diverse andere *transmedial worlds* (Klastrup & Tosca, 2004), over meer platformen heen dan het MCU. Zo loopt het filmuniversum parallel naast deze van de comics; de televisieseries en een reeks van animatiefilms- en series, zie Agard (2017) voor een overzicht. Hun grootste concurrentie is een groep van televisieseries die het *Berlantiverse* (genoemd naar producent Greg Berlanti) of het *Arrowverse* gedoopt worden (Riesman, 2017). Deze volgen een gelijkaardige strategie inzake continuïteit als de comics, waarbij een groep van televisieseries allen binnen dezelfde diëgetische wereld afspelen. Personages zoals Green Arrow & Supergirl hebben elk hun eigen individuele televisieserie, maar verschijnen hiernaast geregeld in elkaars reeksen (Barnhardt, 2018). Het verwarrende hierbij is het feit dat vele helden zoals The Flash en Superman gelijktijdig zowel een versie op het grote- als op het televisiescherm hebben. Dit zorgt voor artikels zoals

Bell (2016) en Cornet (2014), waarin producenten duidelijk moeten specificeren dat beide universums gescheiden zijn.

4.3.2. Narratieve bijdrages.

Bij drie van de vijf films- *MoS*, *SS* & *WW*- hoort een officiële novelization, een vertaling van het verhaal van de film in boekvorm. Aan de ene kant worden dergelijke vormen volgens Wolf (2012) beschouwd als adaptaties, omdat ze weinig canoniek materiaal bijbrengen. Vooral *Suicide Squad: The novelization* (Wolfman, 2016) en *Wonder Woman: The novelization* (Holder, 2017) brengen weinig nieuwe inzichten, behalve een representatie van de film. Op dezelfde wijze geven de games aan de kijker een kans om de gebeurtenissen van de film op een meer immersieve manier te beleven, maar voegen ze op narratief vlak niets toe.

Aan de andere kant brengt een geschreven versie meer nuance aan de gebeurtenissen van een film, zoals Dena (2014) argumenteerde met haar term *intercompositional transmedia*. Vooral de boekversie van *Man of Steel: The novelization* (Cox, 2013) brengt nieuwe aspecten aan de climax van de film, door via de innerlijke gedachtegang van Superman te tonen dat hij twijfelde om het gevaar van Zod buiten de stad te brengen. Verder worden er enkele kritische overlevenden binnen de stad aan het woord gelaten, wat dus een uitbreiding van de film vormt en enkele plotelementen opzet voor het vervolg. Het voegt zelfs enkele anekdotes van de jonge Clark toe, waarvan er weinig in de film werd gezien.

Het boek *Man of Steel: Early Years* (Whitman, 2012) is een voorbeeld die *world growth* brengt door te focussen op een onderbelichte periode: de jeugdijaren van Clark Kent. *Batman V Superman: Dawn of Justice Cross fire* (Kogge, 2016) speelt zich af voor de gebeurtenissen van de film en vertelt een nieuw verhaal vanuit het standpunt van een schooljongen die in de destructie van Metropolis op zoek is naar zijn moeder. Net zoals bij het MCU verdiepen de *tie-in comics* de verdere storyworld vanuit de films. *Man of Steel: the Prequel* (Goyer, Johns & Snyder, 2013) toont de oorsprong van Superman's thuisbasis, *The Fortress of Solitude*, en geeft verdere informatie over de werking van de Kryptonische samenleving. *Warner Bros. Pictures presents Batman V Superman: Dawn of Justice General Mills Presents Batman V Superman: Dawn of Justice & Batman V Superman: Upstairs/Downstairs* (Gage, 2016) verlenen meer diepgang aan de motivaties van Batman en Superman om het tegen elkaar op te nemen. Het verklaart verdere informatie over de positie van verschillende personages binnen het narratief, zoals Lex Luthor, Diana Prince en Alfred Pennyworth. *Suicide Blonde* (Bedard, 2016) toont een verhaal dat voorafgaand aan de film afspeelt en waarin meer tijd genomen wordt voor het uitdiepen van de karakteristieken van Harley Quinn en The Joker.

Boeken die eveneens een uitbreiding vormen, maar meer op een meta-tekstueel niveau zijn *Guide to the Caped Crusader/ Guide to the Man of Steel* (Marsham, 2016) en *Justice League: the Art of the Film* (Bernstein, 2016). Behalve informatie omtrent elementen uit de film, geven de boeken een inzicht op de complexe mythologie rond de achtergrond van de personages, krachten, voertuigen en plaatsen vanuit de comics.

Twee transmediale producten vallen hier uit de boot. Als eerste vertelt *Wonder Woman: the Junior Novel* (Korte, 2017) een verkorte versie van het *WW* narratief. Doordat het boek uitkwam voor de release van de film werden delen van de climax en enkele plotelementen weggelaten. Als tweede: de comic serie *Mercedes Benz presents Justice League* (Schlagman, 2017), die verhalen brengt rond de helden die avonturen beleven met de getitelde auto, maar deze brengen niets bij aan het macro-narratief. Bovendien lijkt het nergens binnen de continuïteit te passen. Het team is reeds samengebracht, wat duidt dat het zich na de gebeurtenissen van *Justice League* afspeelt, maar de teruggebrachte Superman is nergens te bekennen binnen het team. Tenslotte brengt de *I Can Read*-serie weinig bij op narratief vlak, maar is dit een gevolg van hun doelgroep (zie 4.3.4.). Deze voorbeelden zijn niet te bestempelen als *intercompositional transmedia*, aangezien bepaalde narratieve elementen zelfs ontbreken bij de adaptatie naar een nieuw medium.

4.3.3. De distinctieve natuur van de transmediale producten

Alle transmediale producten zijn individueel te bekijken, wat een tegenstelling vormt tegenover de *one-shots* van het MCU. Dit neemt niet weg dat de transmediale producten duidelijk de films als *parent text* volgen (Brown & Krywinska, 2009). Ze delen een duidelijke diëgetische stijl, waarbij personages, plaatsen en objecten op een visueel gelijkaardige manier als de films worden afgebeeld. Hoewel de transmediale producten dus van autonome aard zijn, dienen de films net zoals het MCU als *semiotic cluster bombs*, wat betekent dat het additioneel materiaal pas uitkomt rond de release van de film (Caldwell, 2008).

Niettemin hebben de transmediale producten een grotere autonomie dan diegene van MS. Hoewel de esthetica van de films gebruikt wordt, zijn er belangrijke thema's en plotelementen die reeds geïntroduceerd worden in de transmediale producten, bijvoorbeeld het debat rond het feit of Superman gereguleerd moet worden in de comics van Gage (2016) (zie hoofdstuk 4.5. voor een verdere uiteenzetting van de thematische dimensies van het DCEU).

Dit is een gevolg van het feit dat de productie achter de schermen binnen een nauwgezette samenwerking verloopt, vermits alles vanuit verschillende divisies van één studio komt: Warner Bros. Dit alles draagt verder bij aan het idee van collaboratief auteurschap (Jenkins, 2006). Verschillende betrokkenen vanuit de filmproductie zijn op deze wijze betrokken binnen de productie van de transmediale producten, zoals Zack Snyder die meeschreef aan de tie-in comic bij *MoS*.

4.3.4. De aard van het medium

Wat het DCEU gemeen heeft met het MCU is dat er in beide gevallen rekening werd gehouden met de karakteristieken van elk medium. Elk product heeft zo zijn eigen sterktes, maar kan ook op eventuele limieten botsen in het vertellen van een narratief. Zo hoorden bij de release van de films *MoS* en *WW* een reeks van kinderboeken binnen de zogenaamde *I Can Read*-serie (Rosen, 2013; Sazaklis, 2013; Korte, 2017). Hierbij worden de verhalen van de films in makkelijke zinnen verteld. De aard van het materiaal en bijgevolg de doelgroep waartoe het gericht is, brengt met zich mee dat het weinig toevoegt aan het canoniek van het universum. Andere boeken daarentegen hebben het voordeel dat ze nieuwe aspecten kunnen voorstellen door hun literaire aard, waardoor de gedachtegang van personages in beeld gebracht kan worden. Deze passen dan weer binnen Dena's definitie van *intercompositional transmedia*. Zo krijgen we veel meer te weten hoe Clark zijn krachten evalueert in *MoS: The novelization* en worden de motivaties van The Enchantress verder omschreven in *SS: The novalization*.

DC bereikt met hun producten een resem aan doelgroepen. Per medium wordt duidelijk gedacht aan de mogelijke *implicit consumers* (Gage, 2016). De jeugdboeken binnen het macro-narratief zijn zo gekenmerkt door een makkelijke schrijfstijl, terwijl de meer volwassen comics een meer brute toon hanteren. Verder zet het bedrijf in op verscheidene digitale technieken. De comics van Gage (2016) waren enkel te verkrijgen via het scannen van barcodes op Dr. Pepper, GM Cereals & Doritos. Verder was de serie van Schlagman (2017) exclusief te volgen via Instagram. Het feit dat vele verschillende producten verzameld moeten worden is zowel een promotionele strategie als een gelegenheid voor de consument om het allemaal wat intenser te ervaren. Het bedrijf zet meer in op interactiviteit, wat zich ook toonde in de strategie rond *Kellogs Man of Steel* game. Hierbij was het de bedoeling om verschillende Kellogg's dozen te verzamelen om verder te raken in het spel. De games brengen over het algemeen een meer immersieve ervaring voor de consument.

4.3.5. Conclusie

Indien we de transmediale strategie van het MCU en het DCEU vergelijken binnen het kader van de definitie van Jenkins, zien we enkele verschillen. De producten van DC brengen over het merendeel meer *world growth* tot het macro-narratief dan diegene van MS. De vele verschillende story events dragen bij aan een consistente story universe doorheen de transmediale producten. Slechts twee producten slagen hier niet in, waarbij ze een verkorte versie van het narratief van de films brengen. Hierbij is het natuurlijk belangrijk om rekening te houden met de aard van het medium. Bepaalde jongere doelgroepen hebben in die zin een meer gemakkelijke versie van een narratief.

Alhoewel geen sprake was van een strike *MCC* om alle transmediale projecten te overzien, zijn de verschillende producten toch afkomstig vanuit verschillende divisies van hetzelfde bedrijf: Warner Bros. De verschillende creatieve hoofden lijken op het eerste zicht ook meer geïntrigeerd te zijn dan deze bij MS, waarbij de verschillende takken van hun *MCC* verspreid werden na de overname door Disney Entertainment. Hierbij komt nog eens het feit dat sinds het begin werd gekozen om voor een transmediale strategie te gaan, wat voor Fäst & Örnebring (2016) tot een meer consistente *storyworld* leidt. Dit is zeker een noodzakelijke factor, aangezien het DCEU zich meer dan het MCU moet onderscheiden van alternatieve populaire *transmedial worlds*.

Alhoewel de films in dit geval ook gelden als *parent text* en *semiotic cluster bombs*, heeft DC niettemin veel aandacht voor het verspreiden van het macro-narratief over verschillende platformen heen. Ze passen meer immersieve en interactieve elementen toe, zoals een comic op Instagram of een zoektocht naar Kellogg's dozen. De *storyworld* wordt dus wijd verspreidt, maar door de autonome natuur van de projecten is het niet noodzakelijk om alle transmediale producten te volgen om het macro-narratief te begrijpen. De kijker heeft hier zelf de keuze in welke mate ze alle producten consumeren.

4.4. Welke invloed heeft de identiteit van DC op de vormgeving van het cinematic universe?

In de voorgaande twee hoofdstukken zagen we hoe verschillende narratieve componenten bijdragen aan het idee dat de films en de transmediale producten zich afspelen binnen eenzelfde diëgetische wereld. Hiernaast is het voor auteurs zoals Fäst & Örnebring (2016), Hadas (2014a), Santi (2015) en Scolari (2015) evenzeer belangrijk om de invloed van het merk zelf te bekijken, aangezien deze een dominante kracht blijken te zijn in de entertainmentindustrie. Bovendien hebben deze een invloed op de narratieve structuur in de vorm van kenmerkende thema's of een bepaalde stijl.

4.4.1. Deconstructie van de helden

Terwijl MS een discours nastreefde over het doel om als kleine onafhankelijke studio de personages van Marvel eindelijk op hun termen te verfilmen, was DC al langer betrokken bij de verfilmingen van hun eigendommen. Sinds 1989 waren ze reeds onderdeel van Warner Bros. In 2008 ondergingen ze een grotere structurele verandering naar DC Entertainment: een bedrijf die als doel had om de verschillende takken van Warner in te schakelen in de distributie van hun superhelden. De start van hun universum ging dan ook niet gepaard met de 'schone lei' boodschap die Marvel insinueerde voor de verfilmingen van hun personages, aangezien Warner net de gigantisch succesvolle *Dark Knight*-trilogie afrondde (gebaseerd op het Batmanpersonage van DC) (Jagernauth, 2014; Hughes, 2018c). De lancering van het DCEU werd dan ook eerder in verband gebracht met het succes van het MCU als inspiratiebron- zie de artikels van Riesman (2017) en Breznican (2013).

Net voor de lancering van het cinematisch universum kreeg DC Entertainment een nieuwe identiteitsvorming. Deze werd op hun website omschreven als:

“The new identity is reflective of the company's mission to fully realize the value of a rich portfolio of brands, stories and characters, distinguished by incredible breadth and depth across publishing, media and merchandise... We believe our new brand identity will strongly resonate with our loyal fans who will want to proudly express their affinity for DC Entertainment and their passion for their favorite stories and characters, this new look allows them to easily do this... Consumers will also see the new identity rolled out over time on other DC Entertainment products from Warner Bros. including film, television, interactive games and merchandise”

(DCE Editorial, 2012)

De centrale boodschap is hier dat hun rijke catalogus aan iconische verhalen en personages toegepast zouden worden in een diverse multimediale output. Deze nieuwe identiteit zou een sterke weerklank vinden bij de loyale fans, wiens passie voor hun favoriete narratieve elementen beloond zou worden. Hun nieuwe filmuniversum maakte hier deel van uit.

In tegenstelling tot de toon en stijl van de MCU-films, die hun boter haalden bij de Marvel-comics, vormt het DCEU geen exacte representatie van het bronmateriaal. Verschillende sleutelpersonages worden op een zodanig verschillende wijze afgebeeld, dat het eerder een deconstructie lijkt van de DC-helden. Staskiewicz (2015a) schreef hoe er veel kritiek kwam bij het feit dat Superman grote destructie veroorzaakte in *MoS*. Hierbij maakt hij aan het eind nog eens de keuze om de nek van Zod te kraken. De held was in de comics immers gekend als een idealistisch persoon, die altijd zal streven naar de meest vreedzame oplossing (Daniels, 1995; Weldon, 2013). De scène kreeg niet enkel kritiek van fans en de pers, maar eveneens van eerdere Superman schrijvers (Waid, 2013).

Bepaalde aspecten van het Superman personage werden dan ook door een moderne lens herbekeken. De film stelt de vraag hoe onze moderne wereld zou reageren op de komst van een buitenaardse alien in ons midden? Het schildert Clark Kent als een teruggehouden eenzaam figuur af. Dit past eerder binnen de stijl van de realistische Batman-films van Christopher Nolan, dan deze van de DC-comics. Deze verhaallijn zette zich voort in *BvS*, waar de acties van Superman verantwoordt moeten worden voor menselijk rechtsorgaan. Het debat omtrent de regulatie rond superhelden komt dan ook terug in zowel het MCU als het DCEU. Hughes (2018a) meent dit de meest donkere versie van het Superman personage is, vermits hij op dit punt al zijn geloof in de mensheid verloren heeft.

In *BvS* werd Batman/Bruce Wayne geïntroduceerd als een antagonist tegenover Superman. In de film wordt hij als een cynisch en gewelddadig persoon voorgesteld. Een van zijn kernprincipes vanuit de comics, het feit dat hij geen mensen zal ombrengen, werd hier in een grote mate overschreden (Goldberg, 2016). Alhoewel eerder filmische voorstellingen deze regel eerder verbroken hadden (Wildling, 2016), choqueerde hier voornamelijk het grote aantal slachtoffers en het niveau van bruutheid. Het feit dat deze presentatie veel kritiek ontving bij het publiek valt binnen de resultaten van Burke (2012), die de mate van getrouwheid aan het bronmateriaal als een belangrijke factor ziet voor het succes bij het algemene publiek.

4.4.2. Invloed van Snyder als auteursfiguur

De beginfase van het universum werd duidelijk gekenmerkt door Snyder als auteursfiguur op individueel niveau (Hadas, 2014a). Zijn esthetische stijl is dan ook onmisbaar onderdeel van *MoS* en *BvS*. *MoS* en *BvS* delen een gelijkaardige visuele stijl, gekenmerkt door een gedeelde iconografie, donkere belichting en sombere kleuren. Bepaalde cinematografische kenmerken van Snyder zoals het gebruik van *slow-motion* in actiescènes en de zoom (waarbij hij inzoomt op belangrijke gebeurtenissen, om kort daarna terug uit te zoomen om het resultaat van de actie in perspectief te tonen) zijn ook hier duidelijk aanwezig. De donkere toon wordt hierbij gereflecteerd in de visuele stijl van de films. Het thema rond de deconstructie van superhelden vinden we al terug bij één van Snyder's vorige werken: *Watchmen* (2009, Snyder). Naast regisseur van *MoS* en *BvS* was hij ook producent van zowel *SS* als *WW* (Chitwood, 2016; Lovett, 2018).

Door een persoonlijke tragedie was Snyder genoodzaakt om halverwege de productie van *JL* op te stappen. Hij werd vervangen door Joss Whedon. Hoewel de eerste berichtgevingen spraken over een blijvende nauwgezette samenwerking, zie Coyle (2017) en Schwartz (2017), doken steeds meer geruchten op dat Snyder reeds een jaar van tevoren was ontslagen (Goldberg, 2018; Kuchera, 2018). Het uiteindelijke product is een tonale mix tussen de komische dialogen van Whedon en de sombere sfeer van Snyder, wat nogmaals het principe van Evans (2011) onderstreept dat een auteursfiguur zorgt voor een consistente stijl en toon.

Naast Snyder had DC al enkele keren te maken gehad met creatieve weerstand van hun regisseurs. Net zoals bij *MS* zijn er al regisseurs achter de schermen vervangen in het midden van productie, omdat hun visie niet verenigd kon worden binnen de lijn van de studio (Kroll, 2016; Donnelly & Gonzalez, 2016). Deze ontwikkelingen verschijnen echter meer frequent dan bij het MCU. Hiernaast is er een resem van DC-films die niet verschenen zijn, ondanks het feit dat ze officieel door de studio werden aangekondigd (Chitwood, 2018b; Franich, 2014).

4.4.3. Tonale shift van het DCEU

Bij het bekijken van de institutionele auteursfiguur van het DCEU moet er rekening gehouden worden met twee zijdes: enerzijds de creatieve hoofden bij DC en anderzijds de producenten van Warner. Hierbij is deze eerste categorie vergelijkbaar met de *MS*-producenten in de zin dat ze zich eveneens positioneren als fans. Ze communiceren vaker met fanblogs en populaire websites, terwijl Warner eerder de gevestigde financiële pers aanspreekt (Riesman, 2017).

De overwachte teleurstelling van *BvS* op kritisch en financieel vlak leidde tot een herstructurering bij het DCEU. Hierbij zouden filmproducent Jon Berg bij Warner en comic schrijver Geoff Johns van DC het universum overzien (Kit, 2016). *SS* werd origineel gezien de sombere voortzetting op de twee voorgaande delen (Acuna, 2016). De stijl veranderde echter na de negatieve ontvangst op *BvS*. Het artikel van Lee (2016) toont duidelijk de evolutie van de toon van de trailers, waarbij het logo van de film van een mysterieus, donker textuur verandert naar een kleurvolle, psychedelische titel. Niettemin werd de film negatief ontvangen bij zowel de fans als critici. In opvolgende discours benadrukte Berg en Johns de tonale shift die zou komen, met een nieuwe focus op meer optimistische en hoopvolle verhalen: “*Mistakenly in the past I think the studio has said, ‘Oh, DC films are gritty and dark and that’s what makes them different.’ That couldn’t be more wrong.. It’s a hopeful and optimistic view of life. Even Batman has a glimmer of that in him. If he didn’t think he’d make tomorrow better, he’d stop... We accelerated the story to get to the hope and optimism a little faster*” (Geoff Johns & Jon Berg in Fritz, 2016).

WW vertoonde een feller kleurenpalet, meer belichting en een iconografie die doet denken aan het genre van oudere avonturenfilms. Deze stijl valt meer samen met de algemene voorstelling van de wereld van *Wonder Woman* uit de comics (Matadeen, 2017). De tonale verandering van *WW* staat dan ook in scherp contrast met de voorgaande delen. Regisseuse Patty Jenkins maakte hierbij een bewuste keuze om het inherente optimisme van het personage te vertalen naar het grote scherm (Welch, 2017).

De stijl van *JL* werd evenzeer door een meer kleurvol esthetische lens gebracht, wat al duidelijk werd in het promotioneel materiaal (Mendelson, 2017b). Het feit dat Snyder vervangen werd door Whedon zorgt voor een verschillende toon bij sommige scènes in *JL*. Marnell (2017) en Colbert (2018) bevestigden reeds het grote aantal wijzingen die Whedon tot de film bracht. Enkele thematische dimensies die Snyder introduceerde kregen zo nooit de kans om een resolutie te vinden in het macro-narratief. Zo zou Superman in de eerste versie van *JL* een keuze maken die narratief werd gestart in *MoS*, waarbij hij met trots zijn originele kostuum kiest om de mensheid te beschermen. Op deze wijze wordt hij uiteindelijk getransformeerd tot een volledige superheld. Deze scène werd uiteindelijk uit de film verwijderd (Armitage, 2018).

JL had de laagste opening van de serie tot dusver. Het DCEU maakte opnieuw wat structurele veranderingen mee, waarbij Jon Berg werd vervangen door Walter Hamada. Geoff Johns verliet het schip in juni 2018 om zich te focussen op zijn eigen productiebedrijf. Hierbij zou hij wel nog in creatieve samenwerking staan met DC. Jim Lee neemt zijn positie bij DC-Entertainment over (Lang, 2018). De focus in de toekomst ligt bij het DCEU meer rond soloprojecten waarbij meer creative vrijheid gegeven wordt aan de aparte, individuele regisseurs (Riesman, 2017).

4.4.4 Het logo van het universum

Tenslotte is de tonale shift evenzeer te merken bij het logo van het universum, waarbij er doorheen de korte bestaansgeschiedenis reeds twee versies geweest zijn. *MoS*, *BvS* en *SS* kregen het logo van het algemene DC-Entertainment, dat op een gelijkaardige wijze als Marvel doet denken aan een pagina uit een strip die omgeslagen wordt. Het logo is echter veel soberder en korter dan deze van het MCU.



Figuur 10. Eerste DC logo (voor Man of Steel, Batman v Superman & Suicide Squad)

In 2016 werd het logo veranderd naar hun klassieke design, die verwees naar de gloriejaren van hun comics. De films kregen hierbij hun eigen logo, die meer cinematografisch was dan zijn voorhanger. In korte flitsen worden de helden van *JL* voorgesteld: Batman, Superman, Wonder Woman, The Flash, Aquaman en Green Lantern. Vaak wordt hierbij gebruik gemaakt met de bekende attributen vanuit de iconografie van deze personages. Het logo eindigt met een shot waarin alle helden en vijanden als schimmen verzameld zijn. Velen hiervan moeten nog hun cinematografische introductie maken (zie bijlage 3). Het logo van het DCEU refereert hier naar hun rijke geschiedenis van helden, waarbij ze net zoals Marvel communiceren tot de fans van het achtergrondmateriaal.





Figuur 11-17. Tweede DCEU logo (voor Wonder Woman en Justice League)

4.4.5. Conclusie

De identiteitsvorming van het MCU en het DCEU uit zich in verschillende patronen. Allereerst is hun achtergrond verschillend, waarbij Marvel als onafhankelijke studio hun films begon te produceren, terwijl DC reeds een lange tijd binnen de structuren van Warner Bros. opereerde. Hierdoor verschilde hun lanceringsdiscours, waarbij het MCU vaak als voorbeeld werd genoemd in de eerste persartikels over het DCEU. Ten tweede schreef Marvel zichzelf het belang toe om voor het eerst hun expertise te gebruiken om de personages op een getrouwe wijze te brengen, terwijl de films van DC eerder afweek van hun kernidentiteit. De films vielen met hun deconstructie van helden eerder binnen de lijn van de stijl van Zack Snyder. Ten derde hebben de films van het DCEU geen consistente toon en stijl doorheen hun universum. De latere films in het universum zijn gekenmerkt door een *tonale shift*, waarbij een meer optimistische toon werd nagestreefd. Hierdoor vonden sommige narratieve en thematische elementen geen resolutie binnen het macro-narratief. Tenslotte ontbreekt er figuur zoals Feige in de rol van auteursfiguur op institutioneel niveau. Het feit dat vele organisatorische veranderingen achter de schermen plaatsvonden, naast vaak vernoemde creatieve weerstand, zorgt voor een minder stabiele identiteit in het persdiscours in vergelijking met MS.

Hiernaast zijn er enkele gelijkenissen te bespeuren. Zowel MS als het DCEU communiceren met verschillende niveau's binnen de pers, waarbij de DC-comics zijde van de producenten eerder praten met populaire pers en fanblogs, terwijl de zijde van Warner Bros. eerder contact zoekt met de financiële pers. De creatieve hoofden van DC vallen dan weer binnen het "fan-persona" die de producenten van het MCU zichzelf toeschrijven. Vervolgens lijkt hun toekomst eerder gefocust te zijn op individuele films, waarbij de regisseurs meer inbreng kunnen leveren (Riesman, 2017), net als Marvel die wil voorkomen als *The House of Ideas*.

5. Case 2: Analyse van het DU

5.1. Historische achtergrond

Het Dark Universe (DU) is gebaseerd op de oudere *Universal* monsterfilms van de jaren '20 tot de jaren '50. Titels zoals *Dracula* (Browning, 1931), *Frankenstein* (Whale, 1931) en *The Mummy* (Freund, 1932) betekenden zodanige grote successen voor de studio, dat deze geleid hebben tot de eerste crossovers in film (Bradley, 2016; Crow, 2018, Handy, 2017;). Vandaar dat het een logische stap leek voor Universal om een poging te wagen een cinematic universe rond deze monsters te brengen. Alex Kurtzman en Chris Morgan zouden hierbij het macro-narratief overzien (Kroll, 2017)

Volgens sommige bronnen zou *Dracula Untold* (Shore, 2014) als startpunt voor het universum dienen, aangezien het originele einde van de film werd herschreven, zodat het hoofdpersonage zich in een moderne tijd zou bevinden. Verder waren Kurtzman en Morgan ter consultatie aan boord gebracht tijdens de productie van de film (Ford & Kit, 2014). In 2016 vertelt hoofdrolspeler Luke Evans dat er gesprekken omtrent zijn rol in het universum gaande waren, maar een paar maanden later verduidelijkte Kurtzman dat de film geen deel zou uitmaken van het narratief van het DU (Anderton, 2016; Trumbore, 2016).

The Mummy (2017, Kurtzman) was het officiële begin van het universum. In de film werden enkele plotelementen geïntroduceerd die implicaties zouden hebben voor de rest van het universum (Goldberg, 2017). In mei van 2017 verscheen een video die terugkeek naar de geschiedenis van de personages en het logo van het universum voor de eerste maal toonde. De volgende reeks van films werd reeds aangekondigd met een foto van de belangrijkste acteurs die het universum zouden leiden. Naast Tom Cruise, Sofia Boutella en Russel Crowe, die elk al een verschijning maken in het eerste deel, werden Javier Bardem, als het monster van Frankenstein, en Johnny Depp, als The Invisible Man, aangekondigd (Gilyadov, 2017). Hiernaast onthulde Kurtzman dat de studio plannen had voor *Bride of Frankenstein*, *Dracula*, *Creature from the Black Lagoon*, *Phantom of the Opera* en *Hunchback of Notre Dame* (Taylor-Foster, 2017). Bill Condon werd in hetzelfde persbericht bevestigd als regisseur voor *Bride of Frankenstein*, de film die origineel gezien het tweede deel van het universum zou zijn. Na de negatieve ontvangst op het eerste deel ligt de productie echter stil (Fleming Jr., 2017; Liptak, 2017).

5.2. Hoe zouden de verschillende films van het DU door intertekstuele elementen verbonden zijn binnen één macro-narratief?

Omdat het macro-narratief van het DU slechts uit één film bestaat, wordt het onmogelijk om de intertekstuele elementen tussen de films te bestuderen. Het is echter wel mogelijk om hun strategieën te bespreken aan de hand van (I) enkele narratieve zaken die geplant waren in het belang van de uitbouw van het macro-narratief en (II) het omringende persdiscours waarin de producenten hun visie op dit narratief deelden en deze elementen verder verklaarden.

5.2.1. Het narratieve kader

Hoewel dus geen linked repercussions tussen de films te analyseren zijn, worden er binnen de eerste film al vele plotelementen geïntroduceerd die van belang zijn voor het verdere macro-narratief. Het verhaal volgt Nick Morton (Tom Cruise), die samen met zijn partner Chris Vail (Jake Johnson), de tombe van de Egyptische prinses Ahmanet (Sofia Boutella) ontdekt. Deze had duizenden jaren voordien een pact gesloten met Set, de Egyptische god van de Dood. In ruil voor macht binnen het rijk zou ze een ideale belichaming voor Set vinden. De Egyptenaren kwamen hier echter achter en begroeven de prinses levend. Haar kwade ziel wordt bij het openen van de tombe vrijgelaten en ze ziet in Nick het perfecte lichaam voor Set. Ze slaagt erin om Chris om het leven te helpen, maar Nick slaat samen met experte Jenny Halsey (Annabelle Wallis) op de vlucht naar London. Daar valt Ahmanet het paar opnieuw aan, waarbij ze op het nippertje gered worden door het mysterieuze Prodigium.

Het belangrijkste element voor het verloop van het verdere macro-narratief is hier Prodigium, dat als doel heeft om op verschillende monsters te jagen. De leider van deze organisatie is Dr. Jekyll (Russel Crowe), waarbij hij op elk moment kan veranderen in zijn boosaardig alter ego, Mr. Hyde. De scène in kwestie draagt het sterkst bij tot de vroege world-building binnen het DU. Het wijst de kijker op de aanwezigheid van talloze andere monsters binnen het universum en een organisatie die betrokken is met de opvolging hiervan:

“...Evil, Mister Norton. Recognize, Contain, Examine, Destroy”

(Dr. Jekyll in *The Mummy*, 2017)

De organisatie neemt een gelijkaardige positie in als S.H.I.E.L.D. binnen het MCU, waardoor het ook in de toekomst zou dienen als causale redenen voor de samenkomst van de verschillende monsters (Couch, 2016). Dr. Jekyll lijkt een ideaal figuur om de organisatie te leiden, omdat hij de kijker kan informeren over het bestaan van talloos kwaad, maar eveneens deel uitmaakt van deze mythologie door zijn monstrueuze zijde. Hij verraadt dan ook Nick, omdat hij het proces van Set wil vervolledigen. Het is immers veel gemakkelijker om af te rekenen met Set als hij zich in een menselijk lichaam zou bevinden. Jekyll verandert hierbij in Hyde, maar Nick slaagt erin om een kalmerend serum toe te dienen.

Samen met Jenny vlucht hij opnieuw naar de straten van London, waar ze terug geconfronteerd worden met Ahmanet, die eveneens uit de klauwen van Prodigium was ontsnapt.

Op het einde geeft Morton zich gewonnen en steekt hij zichzelf met de dolk van Set, waardoor hij diens krachten krijgt. Nick lijkt even bezeten te zijn van de boosaardige god, maar het zicht van de levenloze Jenny brengt hem uiteindelijk terug bij zijn bewustzijn. Hij verslaat Ahmanet en wekt Jenny terug tot leven. De film eindigt met een omineuze monoloog waarin Jekyll zich afvraagt of Nick een gevaar vormt voor de mensheid. Het is immers onzeker in welke mate Nick nog steeds een mens is.

5.2.2. Intertekstuele elementen

Het is moeilijk te voorspellen wanneer de serie tot een grote crossover overgegaan zou zijn. Kurtzman meende dat het niet noodzakelijk was om een gelijkaardig project als *The Avengers* te bekommen, omdat er eerst een onderliggende reden moet zijn waarom deze personages zouden samenkomen in het narratief (Couch, 2016). Kurtzman meende dan ook in Kupra (2017) dat het van voornaam belang was om eerst individuele sterke films te brengen, om hierna pas te focussen op het bouwen van een universum. Daartegenover bevestigt het artikel van Siegel (2017) dat Universal wel degelijk een dergelijke crossover op het oog had. Prodigium zou hierbij alle films linken met een eventuele constante aanwezigheid van Dr. Jekyll. Verder is er de mogelijkheid dat Nick Morton een belangrijke rol kon spelen voor het verdere macro-narratief, doordat de laatste profetie van Jekyll onthulde dat we wel eens een monster zouden nodig hebben om een ander kwaad te bestrijden

“... you know more than anyone, he could be our greatest ally”
“ Perhaps, sometimes it does takes a monster to fight a monster”

(Dr. Jekyll & Jenny Halsey, in *The Mummy*, 2017)

Uit Siegel kunnen we afleiden dat Tom Cruise zou terugkeren in het universum. Hiernaast werden er individuele films gepland voor *The Invisible Man*, *The Mummy*, *Dr. Jekyll* en *Frankenstein*.

Alhoewel er slechts één deel binnen het DU bestaat, zijn er al enkele easter eggs naar de potentiële toekomstige films. Zo krijgen we in het lab van Prodigium een voorarm en een hand te zien, gelijkaardig aan *The Creature From the Black Lagoon* (Arnold, 1954) en een schedel van een vampier. Het wordt voor de kijker duidelijk dat deze wezens al in het verleden gevangen genomen zijn binnen het universum, en dragen zo bij aan eventuele *negative capability*. Hierbij hebben de filmmakers de kans om toekomstige narratieven te baseren rond de ontdekking van deze monsters in dit narratief.

Hiernaast zijn er evenzeer een grote groep referenties naar de brede mythologie van de Universal monsters. *The Mummy* kwam zelf al in talloze incarnaties voor en er zijn enkele visuele en narratieve

verwijzingen naar vorige versies. Zo is de flashback van Ahmanet gelijkaardig aan het verhaal uit *The Mummy* (1932, Freund) en zijn de helden genoodzaakt om te vluchten voor een grote stofwolk die sterk doet denken aan de versie van 1999 (Sommers). Hiernaast is er een letterlijke verschijning van *The Book of the Dead* uit deze film. Deze easter eggs dragen weinig bij tot de relevantie van het plot, maar vormen evenzeer *fan service* voor diegene die fan zijn van zowel het eerder gemaakte materiaal, als het genre in het algemeen. Zo zijn er talloze verwijzingen naar andere horrorfilms. De standbeelden uit de archeologische site in het begin doen sterk denken aan *The Exorcist* (Friedkin, 1973), wat voor Kurtzman een grote inspiratiebron was (Edwards, 2017). Het plot rond Vail, die in visioenen aan Nick verschijnt, lijkt een sterke knipoog naar *An American Werewolf in London* (Landis, 1965).

The Mummy heeft geen after-credits scène door het feit dat Kurtzman voelde dat het te gelijkaardig zou zijn als de strategie van Marvel. Niettemin meent hij dat die mogelijkheid naar de toekomst toe bestaat (Guerrasio, 2017). Een soortgelijke scène zoals aan het eind van de eerste *Iron Man* lijkt echter overbodig. Deze was gekend om het feit dat de kijker geïntroduceerd werd met het idee dat de film zich afspeelde binnen een breder narratief universum. Hier werd dit reeds volbracht in het midden van de film, met een lange introductie van Prodigium. De kijker had zo reeds narratieve hints ontvangen die verwezen naar het volgende project en kon (eventueel) al het omringend persdiscours gelezen hebben.

5.2.3. Modular story development

The Mummy was een voorbeeld van een film met een hoog budget, met een geschatte prijs van 125 miljoen (Box Office Mojo, 2017; Siegel, 2017). De mogelijkheid van modular story development werd wel degelijk in het achterhoofd gehouden naar de toekomst van het macro-narratief toe: “*What makes Dark Universe intriguing is that — unlike with DC and Marvel — the budgets of the films will range dramatically and could even include low-budget forays. For instance, sources say Universal-based microbudget horror producer Jason Blum has expressed interest in tackling a low-budget Monsterverse outing*” (Siegel, 2017).

In tegenstelling tot DC en Marvel zou hier de mogelijkheid bestaan om financieel kleiner geschaalde narratieven te brengen. De verschillende potentiële aankomende films, opgesomd door Taylor-Foster (2017), tonen een gedifferentieerd aanbod van verschillende monsters, met mogelijke uiteenlopende budgetten.

5.2.4. Conclusie

Welcome to Prodigium: a world of Gods and Monsters”

(Dr. Jekyll in *The Mummy*, 2017)

Het blijft natuurlijk gissen naar de uiteindelijke vorm van het macro-narratief, maar bronnen zoals Couch (2016) Edwards (2017) en Siegel (2017) helpen om enkele puzzelstukken in te vullen omtrent de intertekstuele strategie van Universal. Aan de ene kant zijn er enkele verschillen te bespeuren met MS zoals het feit dat een algemene crossover nog niet vaststond, er ruimte was voor films met aanzienlijkere kleinere budgetten en er gekozen werd om geen after-crédit scène toe te voegen (deze optie stond wel open naar de toekomst toe).

Aan de andere kant passen ze een gelijkaardige strategie inzake hun easter eggs toe, door zo wel te verwijzen naar de oudere films als naar de rest van het macro-narratief. Bovendien zou elk monster een aparte film krijgen, net zoals de belangrijke helden van het MCU eerst hun solofilm kregen. Hierbij zou Prodigium een vergelijkbare rol als S.H.I.E.L.D. spelen als intertekstueel weefsel tussen deze verschillende projecten. Het feit dat Prodigium al in het midden van de film uitgebreid werd voorgesteld, is een verschillende aanpak tegenover zowel *Iron Man* als *MoS*. Universal spendeert hier al veel aandacht aan het concept van *world-building*, wat nog eens bevestigd wordt door het feit dat dit een terugkomende thema was in het persdiscours.

5.3. Hoe wordt het macro-narratief verder gezet via transmedial storytelling?

Bij de release van *The Mummy* werd slechts één additioneel transmediaal product uitgebracht: de game *The Mummy Demastered* (2017, WayForward Technologies). In het spel wordt de kijker ondergedompeld in de wereld van Prodigium, net nadat Ahmanet is ontsnapt uit hun laboratorium. Het spel vormt een interactieve ervaring voor de consument en laat de kijker op een meer immersieve wijze kennismaken met de horror van Ahmanet. Het verhaal valt echter moeilijk binnen de continuïteit van het macro-narratief te plaatsen door het feit dat het spel twee eindes heeft. De consument speelt als een soldaat van Prodigium en afhankelijk van hoe de speler het aanpakt, worden op het einde Set en Ahmanet overwonnen. De ervaring wijkt dus gedeeltelijk af van het narratief van de film.

De film speelt in dit geval duidelijk de rol als *parent text*. De stijl van de game lijkt binnen de diëgetische wereld van de film te horen. De personages van Dr. Jekyll en Ahmanet vertonen hierbij een visuele gelijkenis met hun cinematografische tegenhangers. Het universum past moeilijk binnen de categorie van *native transmedia* door het feit dat slechts één game uitkwam en deze bovendien moeilijk binnen het macro-narratief te plaatsen is. *The Mummy Demastered* is het meest te zien als een *adaptation* van de film en voegt dus weinig nieuw canoniek materiaal toe. Vandaar dat het DU eerder binnen de grenzen van een (beperkte) cross-mediale strategie lijkt te horen, aangezien dat hetzelfde verhaal opnieuw verteld wordt maar via een ander medium. Dit staat in sterk contrast met de transmediale storytelling van zowel het MCU als het DU, waarbij in beide gevallen enkele transmediale producten worden uitgebracht bij de release van hun eerste film. Tot nu toe zijn geen plannen bekend omtrent de transmediale ambities van het DU. Uit het omringende persdiscours wordt alvast duidelijk dat het cinematografische in dit universum centraal staat.

Door het feit dat de rechten van deze monsters, ondanks hun historische associatie met Universal, zich binnen publiek domein bevinden, betekent dit dat elke studio deze kan gebruiken (Siegel, 2017). Zo zijn er al talloze Dracula en Frankenstein incarnaties geweest, zowel op het grote- als het kleine scherm (Donaldson, 2018; Moorhead, 2016). Figuren zoals The Mummy en The Wolfman komen minder vaak voor, maar hier kan mogelijks verandering in komen. Een consistente toon en stijl zal dus noodzakelijk zijn naar de toekomst toe, aangezien Universal geen volledige controle heeft over de aanwezigheid van eventuele andere transmedial worlds.

5.4. Welke invloed heeft de identiteit van Universal op de vormgeving van het cinematic universe?

Net zoals Marvel en DC heeft ook Universal een bepaalde waarde als merk, die eveneens een invloed had op de uiteindelijke vorm van het macro-narratief. Vooral de rijke geschiedenis van de monsters binnen de studio wordt hierbij onderstreept. Hierbij werd het lanceringsdiscours en esthetische stijl gelinkt aan de aan de oudere Universal films.

5.4.1. Het lanceringsdiscours van het DU

Toen het universum voor het eerst werd aangekondigd in de pers werden er vooral vergelijkingen gemaakt met het MCU, waarbij de monsters een gelijkaardig narratief pad als de superhelden zouden volgen, zie Fleming Jr. (2014). Graser (2014) en Lang (2015). Op 22 mei 2017 lanceerde Universal een website (<http://www.darkuniverse.com>) als onderdeel van een promotionele campagne voor hun nieuwe universum. Deze ging gepaard met een officieel logo, trailer en een foto van de cast. De naam “*Dark Universe*” werd voor het eerst gehanteerd.

Alex Kurtzman en Chris Morgan werden aan het hoofd van het universum gezet, waarbij ze de rol van institutionele auteursfiguren vervullen. Zij kwamen vaak voor in interviews rond de lancering van het universum. In de officiële berichtgeving op de website benadrukte ze het grote belang aan het respecteren van het nalatenschap van de Universal-monsters. Hierbij wilden ze eer betogen aan het bronmateriaal, net zoals MS met hun personages. Op hetzelfde moment wilden Kurtzman en Morgan eveneens de monsters binnen een nieuwe context brengen: “*When Universal approached us with the idea of reimagining these classic characters, we recognized the responsibility of respecting their legacy while bringing them into new and modern adventures.*” (Alex Kurtzman & Chris Morgan in <http://www.darkuniverse.com/>, 2017)

Het feit dat vele elementen in de klassieke films binnen een moderne setting gebracht worden, zou een grote aandacht aan hedendaagse thema's met zich meebrengen (Lang, 2015). Zo praat regisseur Bill Condon veel over de kracht van *The Bride of Frankenstein* als een belangrijke vrouwelijk personage binnen een hedendaagse context (Foutch, 2017).

Hiernaast werd er ook een promovideo uitgebracht, waarbij clips uit hun klassieke films gemonteerd werden tot een trailer voor het nieuwe universum. Binnen de video zijn iconische fragmenten te zien van o.a. The Wolfman, Dracula, The Invisible Man, The Creature From The Black Lagoon, The Mummy en Frankenstein. Het eindigt met de zin; die zowel binnen de film als het persdiscours prominent naar voor komt; en afkomstig is uit een oudere film; wat opnieuw de connectie naar het verleden bevestigt;

“Welcome to a new world of gods and monsters”

(Ernest Thesiger, in *the Bride of Frankenstein*, 1935)

Binnen het universum zou het design van de monsters zo getrouw mogelijk blijven aan de originele versie. Vele fysieke kenmerken horen immers bij de karakteristieken van deze personages en een verandering zou een belangrijke narratieve functie moeten inhouden:

“We started taking different designs and playing around with them, saying what if we remove this, what if we add that, and it became incredibly clear – almost instantaneously – that we must not touch these monsters. If you start messing those things up you are fundamentally betraying what everybody loves about them. Yes, we can make little adjustments that – if we make adjustments, they have to be story based adjustments. There has to be something about the story that mandates that we make the adjustment.”

(Alex Kurtzman in Krupa, 2017)

Hiernaast worden vele namen gelinkt aan het DU, zoals bekend componist Danny Elfman en regisseur Bill Condon. Elfman werd voor de muzikale score opnieuw benaderd vanuit zijn lange achtergrond met het genre van horror. De motivatie om Elfman aan boord te nemen is opnieuw een mix tussen de monsters op een nieuwe wijze vooruit te brengen en respect te tonen voor hun afkomst:

“I tried to find something that was new but still had some connections with the past- the origins- at least in a subtle way. Something was looking forward to a creative, fertile, imaginative future that Dark Universe will enter, and at the same time saluting the heritage of the tragic heroes (or anti-heroes) of my childhood.”

(Danny Elfman, in Universal Pictures, 2017)

DU heeft sinds zijn oorsprong een bepaalde esthetische stijl die opnieuw verwijst naar het verleden, waarbij het logo opnieuw een gepaste vertegenwoordiging vormt (zie bijlage 3). De naam en de afbeelding zijn een duidelijke referentie naar het logo van Universal zelf, waarbij in plaats van de kleurrijke aardbol een omineus zwart wordt getoond. De muziek van Danny Elfman versterkt deze sfeer met een onheilspellende melodie, die sterk doet denken aan de oudere klassiekers binnen het genre.



Figuur 18. Logo Dark-Universe

5.4.2. Toon en stijl van *The Mummy*

Uit het interview met Edwards (2017) bleek dat Kurtzman de sfeer van de oudere Mummy-films wou brengen binnen een nieuwe context, waarin meer horrorelementen toegepast werden om de kijker angst aan te jagen:

“Y’know, it’s always interesting to see people’s initial reactions to those things because our goal was to deliver what audiences expect from The Mummy. Certainly if you’re a fan of the Brendon Fraser films you’re going to expect action and adventure and humour, but we wanted to deliver that in the new context. And you have to be scared. You have to be...”

(Alex Kurtzman in Edwards, 2017)

Binnen de film zijn er bepaalde iconografische elementen die doen denken aan de oudere *Mummy* films, maar dan binnen een modern jasje. De scènes gedurende de flashback van Ahmanet vormen een knipoog aan de klassieke films, waarbij vele gelijkaardige visuele elementen worden gebruikt (zoals de kledij van de Egyptische *royalty*). Verder wordt er gebruik gemaakt van enkele stilistische elementen die eerder bij het algemene genre van horror horen, zoals het gebruik van een bepaalde iconografie, mis-en-scène (veel verlaten, donker of onheilspellende plaatsen), grauwe kleuren en angstaanjagende muziek. Vooral tijdens de voorstelling van Prodigium passeren enkele typische zaken de revue: een akelig laboratorium vol proefbuizen met stukken van monsters, onheilspellende belichting en een grauwe mis-en-scène. Hierbij wordt gebruik gemaakt van de iconische iconografie om naar de andere monsters van het universum te verwijzen, door bijvoorbeeld snel de schedel van een vampier te tonen.

Het uiteindelijke product waarborgt vele elementen van traditionele horrorfilms, maar wijkt daar toch op bepaalde vlakken van af. Zo speelt Tom Cruise niet een typische held, maar eerder een egoïstisch persona. In het begin zien we hoe hij de kaart naar de tombe Jenny Halsey steelt van en ze in de morgen alleen achterlaat. Aan het eind van de film is hij uiteindelijk diegene die overblijft als monster, tegen de verwachtingen van het publiek (en het gebruikelijke archetype van Cruise) in. De positie van Ahmanet werd evenzeer meer genuanceerd, waarbij ze in het begin als angstaanjagend monster werd afgebeeld, maar verder in de film werd overschaduwd door het grotere gevaar van Prodigium. De film wijkt zo op bepaalde vlakken af van de stereotiepe conventies van het genre.

5.4.3. Koersverandering na *The Mummy*

Het DU markeert in dit werk de eerste keer dat een institutioneel auteursfiguur zoals Kurtzman ook het individueel auteursfiguur was, vermits hij zowel overkoepelend producent van het universum als regisseur van de eerste film was. Een andere persoon die volgens Setoodeh & Lang (2017) veel invloed had binnen het project was Tom Cruise. Deze journalisten menen dat betrouwbare bronnen binnen de studio bevestigden dat de acteur een grote controle had op het proces, zowel op het script als de post-productie, marketing en releasestrategie.

Na de release van *The Mummy* verliet Kurtzman en Morgan het schip. Het blijft tot op heden onduidelijk wat de toekomst brengt. Universal kijkt ofwel naar eventuele vervangers, ofwel naar het verkopen van de rechten van het DU als universum aan individuele filmmakers (Kit & Couch, 2017). De volgende in lijn zou origineel gezien *The Bride of Frankenstein* worden, geregisseerd door Bill Condon. De uiteindelijke release van de film is momenteel (juli 2018) voor onbepaalde tijd uitgesteld (Fleming Jr., 2017). In Foutch (2017) gaf Condon nog toe dat het gedeelde universum geen prioriteit was, maar dat zijn focus 100% ligt op het brengen van een goede monsterfilm.

5.4.5. Conclusie

Universal gaf meer informatie bij de lancering van hun universum dan zowel Marvel als DC. Het verdere verloop van het universum werd reeds voor de kijker uitgelegd, waarbij de opkomende films reeds werden aangekondigd voor de release van de eerste films. Uit interviews met producenten blijkt dat veel aandacht geschonken werd aan het persdiscours, waarin steeds naar voren kwam dat dit universum als doel had om eer te betuigen aan de klassieke monsterfilms van Universal. In een zekere zin is dit discours vergelijkbaar met de “lotsbestemming” van Marvel om hun helden op een correcte wijze te brengen. Het logo, de muziek en de website droegen allen bij aan de onheilspellende sfeer die volgens Kurtzman in Krupa (2017) en Edwards (2017) een intentioneel doel was bij de nieuwe reeks van films. Hoezeer de identiteit naar de buitenwereld toe dan ook verscheen als een consistent geheel; het project lijkt nu stil gevallen te zijn na de teleurstellende ontvangst van *The Mummy*. Het gebrek aan een auteursfiguur zorgt ervoor dat het universum momenteel onstabiel in pers lijkt (Kit & Couch, 2017; Liptak, 2017).

6. Conclusie

*“All right, sir, that's what we're trying to do, but... honestly, it's impossible.
[shouting] Tony Stark was able to build this in a cave! With a box of scraps!”*

(William Ginter Riva & Obadiah Stane, in *Iron Man*, 2008)

Nadat Tony Stark er in geslaagd was om een volledig functionerend robotharnas te maken in een grot, met slechts enkele oude resten, was antagonist Obadiah Stane er op uit om een beter model te produceren. Hoewel hij meer kapitaal en middelen ter beschikking had, slaagde hij er niet in om de precieze formule te herhalen. Dit verhaalelement kan als analogie dienen voor Marvel die als onafhankelijke studio, zonder enige expertise in het vakgebied, er in slaagde om een nieuw invloedrijk model voor filmproductie te lanceren: het cinematic universe (Johnson, 2012). Andere gevestigde studio's zoals Warner Bros. en Universal probeerden deze formule na te bootsen, maar vonden tot zover niet het gehoopte succes. Hoewel het MCU, DCEU en het DU allen de naam van 'cinematic universe' dragen, zijn er toch vele verschillen in hun werking, structuur en organisatie. In dit onderzoek vergeleken we de intertekstuele en transmediale werking, naast de invloed van de studio als merk.

Bij het vergelijken van de intertekstuele aanpak valt op dat zowel Marvel, DC als Universal een achtergrond in gedeelde universums hebben. Zowel Marvel als DC zijn gekend om hun extensieve continuïteit tussen verschillende comic-reeksen en Universal startte het principe van crossovers in film (Bradley, 2016; Friedenthal, 2011). Volgens Beaty (2016), Calbreath-Frasieur (2014) en Johnson (2012) ligt de grootste sterkte van het MCU in het feit dat alle films zowel als individuele producten te bekijken zijn en als uitbreiding van het macro-narratief. Daartegenover spendeerde het DU in hun eerste film al een grote aandacht aan *world-building* (Wolf, 2012), waarbij reeds vele narratieve componenten werden geïntroduceerd. In deze zin is *The Mummy* minder als een individueel project te bekijken tegenover *Man of Steel* of *Iron Man*. Het DCEU werd dan weer gekenmerkt door een hoog niveau van continuïteit, met een grote mate van easter eggs, linked repercussions en crossovers.

Beaty's (2016) intertekstuele strategieën van het MCU vinden over het algemeen terug bij de andere universums, buiten de after-credit scènes. Zowel het DCEU als het DU pasten deze niet consistent toe omwille van het feit dat dit te gelijkaardig als Marvel zou zijn. De easter eggs worden in alle drie de gevallen gebruikt om enerzijds te verwijzen naar het achtergrondmateriaal en anderzijds naar het verloop van het verdere macro-narratief. Modular story development wordt reeds bij het MCU toegepast, maar wordt bij het DCEU een absoluut streefdoel naar de toekomst toe (Riesman, 2017). Het DU laat eveneens die optie open.

Het MCU en het DCEU passen beide een *native transmedia* strategie toe, waarbij al in het begin werd vastgesteld om het macro-narratief verder te zetten in boeken, comics en video games (Fast & Örnebring, 2016; Weaver, 2013). Hierbij passen de transmediale producten van het DCEU beter binnen de definitie van Jenkins (2006), waarbij de producten enerzijds een grotere autonomie hebben maar anderzijds evenzeer een contributie tot het macro-narratief brengen, in tegenstelling tot de *one-shots* en series van MS. Dit ligt aan het feit dat de samenwerking tussen de verschillende transmediale producten meer geïntegreerd verloopt bij Warner Bros.. Bij Marvel groeide hun *MCC* uit elkaar na de overname door Disney Entertainment. Hiernaast moeten in beide universum rekening gehouden worden met de karakteristieken van het medium, waarbij de aard van het narratief vaak afhangt van de doelgroep (Eco, 1979; Proctor, 2014). Het DU valt met zijn ene game dan weer binnen de categorie van een cross-mediale strategie. Het is onzeker wat de plannen zijn naar de toekomst toe.

Wat de drie universums wel gemeen hebben is de focus op het cinematografische. De films blijven gelden als *parent text*, het referentiepunt voor de visuele stijl (Brown & Krywinska, 2009). Een consistente toon en stijl is dan noodzakelijk om zich te onderscheiden van andere *transmedial worlds* (Klastrup & Tosca, 2004). Hiernaast functioneren de films in alle geziene voorbeelden als *semiotic cluster bombs*, waardoor de transmediale producten slechts uitkomen rond de release van een film (Caldwell, 2008).

Tenslotte worden zowel bij MS als bij Universal verwezen naar de rijke geschiedenis van hun personages. Het DU spendeerde veel aandacht aan het bouwen van hun identiteit, met een promotionele campagne waarin zowel het officieel logo, muziek, cast en de richting van het universum werden voorgesteld. Zowel het MCU als het DU streven om een correcte representatie te vormen, met een toon en stijl die dicht bij het origineel ligt (Flanagan et al., 2016; Kupra, 2017). Daartegenover zijn de films van het DCEU eerder een deconstructie van hun superhelden, waarmee ze afwijken van hun kernidentiteit als bedrijf (DCE Editorial, 2012). Deze lijken eerder binnen de stijl van Snyder als auteursfiguur te passen. De latere films van het universum zijn dan ook gekend door vele organisatorische veranderingen, waardoor er een grote tonale en visuele *shift* kwam in het universum. Hierdoor vinden bepaalde thematische en narratieve elementen geen resolutie in het macro-narratief.

In de literatuur wordt Marvel omschreven als “*the house of ideas*”, wat ervoor zorgt dat ze willen overkomen als een studio waar creativiteit gestimuleerd wordt. Het aantal creatieve weerstand in de pers is dan ook beduidend minder dan deze binnen het DCEU (Flanagan et al., 2016; Johnson, 2012). Bovendien missen zowel het DCEU als het DU een consistente institutionele auteursfiguur zoals Kevin Feige bij MS (Evans, 2011; Hadas, 2014a).

Als besluit kunnen we stellen dat alle drie de universums een verschillende werking hanteren, waarbij de nadruk in sommige gevallen eerder ligt op de world-building doorheen de films en de transmediale producten, zoals bij het DCEU, of in andere gevallen op de world-building en het omringende persdiscours, zoals de lancering van het DU. Wat de universums gemeen hebben is een focus op het cinematografische binnen hun transmediale productie, dat bij het ene universum nog duidelijker wordt benadrukt dan bij het andere. Verder worden er gelijkaardige intertekstuele elementen gehanteerd, waarbij de verschillende easter eggs, crossovers en linked repercussions allen bijdragen tot een consistente *storyworld*. De identiteit van de bedrijven achter de universums grijpen steeds terug naar hun eerder materiaal, waarbij de mate van trouwheid wisselt van universum tot universum. De stijl en toon worden zo beïnvloedt door zowel institutionele als individuele auteursfiguren, waarbij deze laatste categorie niet altijd in lijn valt met de eerder genoemde identiteit van het bedrijf. Dit kan leiden tot creatieve weerstand binnen het universum.

Het concept bestaat dan ook uit vele facetten, waarbij dit onderzoek slechts een beginnende analyse vormt. Zowel op het vlak van intertekstualiteit, transmedia storytelling als de invloed van het merk, is er nog meer diepgaand onderzoek mogelijk. Zo kan het perspectief van een publieksstudie een interessante denkspoor vormen om te bepalen welke factoren leiden tot een groter succes. Bovendien kan het begrip door meerdere lenzen bekeken worden, gaande van marketing tot een etnografische studie, waarbij bijvoorbeeld gekeken wordt welke groepen aangesproken worden door deze vorm van storytelling. De continue veranderende aard van het concept zorgt voor een uiterst dynamisch studiegebied, waarin veel verdere mogelijkheden beschikbaar zijn.

7. Bibliografie

7.1. Wetenschappelijke bronnen

- Alberich, R., Miro-Julia, J., & Rosselló, F. (2002, 11 februari). Marvel universe looks almost like a real social network. Geraadpleegd op 2/05/2018 op het World Wide Web: <https://arxiv.org/abs/cond-mat/0202174>
- Alfaro, M.J.A. (1996). Intertextuality: Origins and development of the concept. *Atlantis*, 1 (2), 268-285.
- Andrews, M., Squire, C., & Tamboukou, M. (Eds.). (2007). *Doing narrative research in the social sciences*. London: Sage Publications.
- Atkinson, P., Coffey, A., & Delamont, S. (2003). *Key themes in qualitative research*. Walnut Creek, CA: AltaMira.
- Basuroy, S., Chatterjee, S., & Ravid, S. A. (2003). How critical are critical reviews? The box office effects of film critics, star power, and budgets. *Journal of Marketing*, 67(4), 103-117.
- Beauty, B. (2016). Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster. *The Information Society*, 32(5), 318-325.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (2006). *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies* (98-99). Berkeley: University of California.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Brown, D., & Krzywinska, T. (2009). Movie-games and game-movies: Towards an aesthetics of transmediality. In W. Buckland (Ed.), *Film theory and contemporary Hollywood movies* (86–102). New York, NY: Routledge.
- Bryan, P.C. (2017). Geeking out and hulking out: toward an understanding of Marvel fan communities. In K. E. Lane (Ed.), *Age of the geek: Depictions of nerds and geeks in popular media* (149-165). London: Palgrave Macmillan.
- Burke, L. (2012). Superman in green. An audience study of comic book film adaptations Thor and Green Lantern. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 9(2), 97-119.
- Calandro Jr, J. (2009). Distressed M&A and corporate strategy: Lessons from Marvel entertainment group's bankruptcy. *Strategy & Leadership*, 37(4), 23-32.
- Calbreath-Frasieur, A. (2014). Iron Man: building the Marvel Cinematic Universe. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 26(1), 25-31.
- Caldwell, J. (2008). *Production cultures: Industrial reflexivity and critical practice in film and television* (341). Durham, NC: Duke University Press.
- Claverie, E. (2017). Ambiguous Mr. Fox: Black actors and interest convergence in the superhero film. *The Journal of American Culture*, 40(2), 155-168.
- Collier, D., & Mahon, J. E. (1993). Conceptual “stretching” revisited: Adapting categories in comparative analysis. *American Political Science Review*, 87(4), 845-855.
- Daniels, L. (1995). *DC comics: Sixty years of the world's favorite comic book heroes*. Boston: Little Brown.
- Dena, C. (2014). Transmedia as “unmixed media” aesthetics. In Polson, D.; Cook, A.M.; Velikovskiy, J.T., & Brackin, A.L. (Eds.). *Transmedia practice: A collective approach* (3-16). Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Denison, R. (2016). Franchising and film in Japan: Transmedia production and the changing roles of film in contemporary Japanese media cultures. *Project Muse*, 55(2), 67-88.

- Dowd, T., Fry, M., Niederman, M., & Steif, J. (2013). *Storytelling across worlds. Transmedia for creatives and producers*. New York & London: Focal Press.
- Eco, U. (1979). *The Role of the reader: Explorations in the semiotics of texts*. Indiana: Indiana University Press.
- Evans, E. J. (2008). Character, audience agency and transmedia drama. *Media, Culture & Society*, 30(2), 197-213.
- Evans, E. (2011) *Transmedia television: Audiences, new media and daily life*. London: Routledge.
- Fast, K., & Örnebring, H. (2017). Transmedia world-building: The Shadow (1931–present) and Transformers (1984–present). *International Journal of Cultural Studies*, 20(6), 636-652.
- Fellman, P. (2010). Iron Man: America's Cold War champion and charm against the communist menace. *Voces Novae: Chapman University Historical Review*, 2(1), 11-21.
- Flanagan, M. (2014). Joe Johnston and Marvel Studios unearth a Brooklyn antique. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 26(1), 17-24.
- Flanagan, M., McKenny, M., & Livingstone, A. (2016). *The Marvel studios phenomenon: Inside a transmedia universe*. New York: Bloomsbury Academic.
- Frey, L., Botan, C., & Kreps, G. (1999). Chapter 9: Textual analysis. In L. Frey, C. Botan & G. Kreps (Eds.), *Investigating communication* (225-256). Boston: Allyn & Bacon.
- Friedenthal, A. (2011). Monitoring the past: DC Comics' crisis on infinite earths and the narrativization of comic book history. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 6(2).
- Gambarato, R. R. (2012). Signs, systems and complexity of transmedia storytelling. *Estudos em Comunicação*, 12(1), 69-83.
- Graves, M. (2017). The Marvel one-shots and transmedia storytelling. In M. Yockey (Ed.), *Make ours Marvel: Media convergence and a comics universe* (234-247). Texas: University of Texas Press.
- Gray, J. (2009). *Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts* (2-3). New York: New York University
- Hadas, L. (2014a). Authorship and authenticity in the transmedia brand: The case of Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 7(1), 7 – 17.
- Hadas, L. (2014b). Iron Man 3: Launching phase 2. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 26(1), 4-7.
- Hernández-Pérez, M., & Ferreras Rodriguez, J. G. (2014). Serial narrative, intertextuality, and the role of audiences in the creation of a franchise: An analysis of the Indiana Jones Saga from a cross-media perspective. *Mass Communication and Society*, 17(1), 26-53.
- Innocenti, V., & Pescatore, G. (2015). Changing series: Narrative models and the role of the viewer in contemporary television seriality. *Between*, 4(8), 1-15.
- Jancovich, M. (2008). Pale shadows: Narrative hierarchies in the historiography of 1940s horror. In L. Geraghty & M. Jancovich (Red.), *The Shifting definitions of genre: Essays on labeling films, television shows and media* (15-33). North Carolina: McFarland.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where the old and new media collide*. New York: NYU Press.
- Jenkins, H. (2009b, 12 december). Revenge of the origami unicorn: The remaining four principles of transmedia storytelling. Geraadpleegd op 23/07/2018 op het World Wide Web: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html
- Jenkins, H. (2011, 31 juli). Transmedia 202: further reflections. Geraadpleegd op 2/05/2018 op het World Wide Web: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Johnson, D. (2012). Cinematic destiny: Marvel studios and the trade stories of industrial convergence. *Cinema Journal*, 52(1), 1-24.

- Jung, J. E., Lee, O. J., You, E. S., & Nam, M. H. (2017). A computational model of transmedia ecosystem for story-based contents. *Multimedia Tools and Applications*, 76(8), 10371-10388.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedial worlds - rethinking cyberworld design. *2004 International Conference on Cyberworlds*, 1(1), 409-416.
- Konzal, W. (2012). Entertainment architecture: Constructing a framework for the creation of an emerging transmedia form. *Journal of Cultural Science*, 5(2), 120-152.
- Kurtz, B. W. D. (2014). Introduction: transmedia practices: A television branding revolution. *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 7(1), 1-6.
- Lane, K. E. (Ed.). (2017). *Age of the geek: Depictions of nerds and geeks in popular media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Liu, Y. (2006). Word of mouth for movies: Its dynamics and impact on box office revenue. *Journal of marketing*, 70(3), 74-89.
- Lury, C. (2004) *Brands: The logos of the global economy*. London: Routledge
- Mamatas, N. (2008). *Holy Signifier, Batman!* Dallas, TX: BenBella books.
- Mason, J. (2002). *Qualitative Researching: Second edition* (103-120). London: Sage Publications.
- Maxwell, J. A. (2004). Using qualitative methods for causal explanation. *Field Methods*, 16(3), 243-264.
- Meskin, A. (2007). Defining comics? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 65(4), 369-379.
- Mikos, L. (2017). Transmedia storytelling and mega-narration: Audiovisual production in converged media environments. In S. Sparviero, C. Peil, & G. Balbi (Eds.), *Media convergence and deconvergence* (159-175). London: Palgrave Macmillan.
- Mills, M.C. (2008). Comparative research. In L. M. Given (Ed.), *The SAGE encyclopedia of qualitative research methods* (100-103). California: SAGE Publications, Inc.
- Mirrlees, T. (2014). The Economics, geopolitics and ideology of an imperial film commodity. *Cineaction*, 1(1), 4-11.
- Mittell, J. (2009). Lost in a great story: Evaluation in narrative television (and television studies). In R. Pearson (Ed.), *Reading lost: Perspectives on a hit television show* (119-138). London: I.B. Tauris.
- Packard, S. (2015). Closing the open signification: Forms of transmedial storyworlds and chronotopoi in comics. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 55-74.
- Patton, M. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. Newbury Park, California: Sage Publications, Inc.
- Polson, D., & Deen, T. (2017; 6 december). The Marvel Cinematic Universe mixed reality mobile experience. *QAGOMA*. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <https://eprints.qut.edu.au/114025/1/Polson%202017%20-%20MCU%20Mobile%20-%20Project%20Report%20VF.pdf>
- Proctor, W. (2014). Avengers assembled: The Marvel transmedia universe. *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 26(1), 8-16.
- Reulink, N., & Lindeman, L. (2005). Kwalitatief onderzoek. Geraadpleegd op 17/04/2018 op het World Wide Web: [http://www.cs.ru.nl/~tomh/onderwijs/om2%20\(2005\)/om2_files/syllabus/kwalitatief.pdf](http://www.cs.ru.nl/~tomh/onderwijs/om2%20(2005)/om2_files/syllabus/kwalitatief.pdf)
- Richter, A. (2016). "The Marvel Cinematic Universe as a transmedia narrative" by Ádám Richter. *Americana, E-Journal of American Studies in Hungary*, 7(1).
- Riessman, C.K. (2008). Narrative analysis. In L. M. Given (Ed.), *The SAGE encyclopedia of qualitative research methods* (100-103). California: SAGE Publications, Inc.
- Ryan, M. L. (2009). Cheap plot tricks, plot holes, and narrative design. *Narrative*, 17(1), 56-75.

- Santi, A. (2015). *Selling the silver bullet. The "Lone Ranger" and transmedia brand licensing* (206). Austin: University of Texas Press.
- Scolari, C.A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3(1), 586-606.
- Scott, S. (2017). Modeling the Marvel everyfan: Agent Coulson and/as transmedia fan culture. *Palabra Clave*, 20(4), 1042-1072.
- Taylor, A. (2014). Avengers dissemble! Transmedia superhero franchises and cultic management. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 7(2), 181-194.
- Totaro, D. (2011). Comparative film analysis. *Off Screen*, 15(9).
- Weaver, T. (2013). *Comics for film, games, and animation. Using comics to construct your transmedia storyworld*. New York and London: Focal Press.
- Wolf, M.J.P. (2012). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. New York: Routledge.
- Velikovskiy, J.T. (2014). Story & transmedia [PowerPoint slides]. Geraadpleegd op 26/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.slideshare.net/joeteevee/story-transmedia-2014-jt-velikovskiy>

7.2. Online Artikels:

- Abad-Santos, A. (2017, 17 november). Justice League's 2 end-credits scenes, explained. Geraadpleegd op 16/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.vox.com/culture/2017/11/16/16657142/justice-league-post-credits-scenes-spoilers>
- Acuna, K. (2016, 8 augustus). This one image shows how the tone of 'Suicide Squad' changed dramatically behind the scenes. Geraadpleegd op 17/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.thisinsider.com/suicide-squad-trailers-show-lighter-tone-2016-8>
- Agard, C. (2017, 15 september). From Batman to Zeta Project: A guide to the DC animated universe. Geraadpleegd op 10/05/2018 op het World Wide Web: <http://ew.com/tv/2017/09/15/dc-animated-universe-guide/>
- Ahmed, T. (2016, 27 maart). The story of how 'Batman v Superman' almost happened 15 years ago. Geraadpleegd op 14/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.newsweek.com/story-how-batman-v-superman-almost-happened-15-years-ago-440494>
- Amaya, E. (2018, 13 juni). Your full list of all upcoming DC movies- with key details. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/full-list-of-all-upcoming-dc-movies-with-key-details/>
- Anderton, J. (2016, 27 september). Dracula Untold's Luke Evans says Universal's classic monster movie team-up is still a happening thing. Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.digitalspy.com/movies/news/a809269/dracula-untolds-luke-evans->
- Archbold, P. (2017, 26 oktober). Cinematic universes you didn't know are being made. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.looper.com/80593/cinematic-universes-didnt-know-made/>
- Armitage, H. (2018, 26 februari). Zack Snyder confirms Justice League fan theory about Superman's black costume. Geraadpleegd op 28/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.digitalspy.com/movies/justice-league/news/a850910/justice-league-superman-black-costume-fan-theory-zack-snyder-confirms/>

- Auger, A. (2017, 29 september). DC extended universe isn't the official name of DC's movie universe. Geraadpleegd op 17/04/2017 op het World Wide Web: <https://screenrant.com/dceu-movie-universe-official-name/>
- Barnhardt, A. (2018, 13 april). Arrowverse crossover talks for next season have already begun. Geraadpleegd op 10/05/2018 op het World Wide Web: <http://comicbook.com/dc/2018/04/13/arrowverse-crossover/>
- Bell, C. (2016, 22 maart). Zack Snyder explains why Grant Gustin wasn't cast as The Flash in Justice League. Geraadpleegd op 26/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.mtv.com/news/2797214/grant-gustin-zack-snyder-the-flash-justice-league/>
- Box Office Mojo. (2017, 9 juni). The Mummy. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=mummy2016.htm>
- Bradley, L. (2017, 13 juni). Universal invented movie universes: why are they having such a hard time with them now? Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/06/the-mummy-dark-universe>
- Breznican, A. (2013, 11 april). 'Man of Steel' will open door for more DC comics superhero movies. Geraadpleegd op 28/07/2018 op het World Wide Web: <http://ew.com/article/2013/04/11/man-of-steel-dc-comics-superhero-movies/>
- Cecchini, M. (2016a, 23 maart). Man of Steel: complete DC comics easter eggs and references guide. Geraadpleegd op 08/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/us/books-comics/superman/253979/man-of-steel-complete-dc-comics-easter-eggs-and-references-guide>
- Cecchini, M. (2016b, 12 augustus). Suicide Squad: complete DC comics easter eggs and character guide. Geraadpleegd op 08/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/us/movies/suicide-squad/257482/suicide-squad-complete-dc-comics-easter-eggs-and-character-guide>
- Cecchini, M. (2017, 23 september). Batman v Superman: Dawn of Justice- complete DC comics easter eggs and reference guide. Geraadpleegd op 08/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/us/movies/batman-v-superman-dawn-of-justice/253977/batman-v-superman-dawn-of-justice-complete-dc-comics-easter-eggs-and-reference-guide>
- Cecchini, M. (2018a, 12 februari). Wonder Woman movie: complete DC comics easter eggs and reference guide. Geraadpleegd op 08/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/us/movies/wonder-woman/265390/wonder-woman-movie-dc-comics-easter-eggs-reference-guide>
- Cecchini, M., & Dandy, J. (2018b, 29 maart). Justice League: every DC comics easter egg and reference. Geraadpleegd op 08/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/us/movies/justice-league/268930/justice-league-dc-comics-easter-egg-reference-guide>
- Chitwood, A. (2016, 5 augustus). Surprise! Zack Snyder directed a scene in 'Suicide Squad'. Geraadpleegd op 28/07/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/suicide-squad-zack-snyder-flash-scene/>
- Chitwood, A. (2018a, 4 april). 7 cinematic universes that never got off the ground. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/cinematic-universes-that-were-cancelled/#dark-universe>
- Chitwood, A. (2018b, 10 maart). Here's a full list of upcoming DC movies: from 'Aquaman' to 'Flashpoint'. Geraadpleegd op 08/05/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/upcoming-dc-movies>

- Colbert, S.M. (2018, 13 februari). Zack Snyder's Justice League storyboard reveals deleted Darkseid nightmare scene. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <https://screenrant.com/justice-league-zack-snyder-storyboard-darkseid-knightmare/>
- Collura, S. (2018, 18 januari). Rom: Spaceknight and M.A.S.K. movies 'not likely' to happen. Geraadpleegd op 17/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.ign.com/articles/2018/01/19/rom-spaceknight-and-mask-movies-not-likely-to-happen>
- Connelly, B.C. (2013, 13 juni). David Goyer tells me how Man of Steel will "cause" the Justice League Movie. Geraadpleegd op 17/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.bleedingcool.com/2013/06/13/david-goyer-tells-me-how-man-of-steels-story-causes-the-justice-league-movie/>
- Cornet, R. (2014, 18 juli). Batman v Superman: Dawn of Justice- Geoff Johns: 'no DC movie/tv crossover'. Geraadpleegd op 10/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.ign.com/articles/2014/07/18/batman-v-superman-dawn-of-justice-geoff-johns-no-dc-movietv-crossover>
- Couch, A. (2016, 4 december). 'The Mummy' reboot trailer unwraps secrets of the monsters shared universe. Geraadpleegd op 25/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/mummy-reboot-trailer-secrets-monsters-universe-revealed-952545>
- Coyle, J. (2017, 13 november). In 'Justice League', DC looks beyond Batman and Superman. Geraadpleegd op 16/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.washingtontimes.com/news/2017/nov/13/in-justice-league-dc-looks-beyond-batman-and-super/>
- Crow, D. (2018a, 5 maart). Universal monsters: how the Wolf Man created the first cinematic universe. Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/us/movies/universal-monsters/240433/universal-monsters-how-the-wolf-man-created-the-first-cinematic-universe>
- Crow, D. (2018b, 1 juni). Why Star Wars can never be the Marvel Cinematic Universe. Geraadpleegd op 31/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/us/movies/solo-a-star-wars-story/273854/why-star-wars-can-never-be-the-marvel-cinematic-universe>
- Davis, J. (2017, 9 maart). 'Kong: Skull Island' is how you start a cinematic universe right. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.complex.com/pop-culture/2017/03/kong-skull-island-and-legendary-monsterverse>
- DCE Editorial. (2012, 19 januari). DC Entertainment reveals brand new identity. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.dccomics.com/blog/2012/03/06/dc-entertainment-reveals-new-brand-identity>
- Di Placido, D. (2017, 31 maart). 4 upcoming cinematic universes. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2017/03/31/4-upcoming-cinematic-universes/#5eba9c957c57>
- Donaldson, K. (2018, 25 mei). The best, the worst, and weirdest adaptations of Dracula. Geraadpleegd op 26/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.syfy.com/syfywire/the-best-worst-and-weirdest-adaptations-of-dracula>
- Donnelly, M., & Gonzalez, U. (2016, 3 augustus). Inside the fight for 'Suicide Squad': Director pressured to lighten dark vision. Geraadpleegd op 16/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.thewrap.com/inside-the-fight-for-suicide-squad-director-pressured-to-lighten-dark-vision/>

- Douglas, E. (2010, 26 april). Exclusive: Marvel Studios production head Kevin Feige. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.superherohype.com/features/100681-exclusive-marvel-studios-production-head-kevin-feige>
- Edwards, M. (2017, 5 juni). Alex Kurtzman interview: The Mummy, Transformers. Geraadpleegd op 27/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.denofgeek.com/uk/movies/alex-kurtzman/49857/alex-kurtzman-interview-the-mummy-transformers>
- Erfanian, S. (2016, 4 februari). Mad Max director George Miller on his lost Justice League film. Geraadpleegd op 14/04/2018 op het World Wide Web: <http://uk.ign.com/articles/2016/02/04/mad-max-director-talks-lost-justice-league-film>
- Fleming Jr., M. (2014, 16 juli). Universal taps Alex Kurtzman, Chris Morgan to relaunch classic movie monster franchises. Geraadpleegd op 29/07/2018 op het World Wide Web: <https://deadline.com/2014/07/universal-classic-movie-monsters-805169/>
- Fleming Jr., M. (2017, 5 oktober). 'Bride of Frankenstein' back to lab as London pre-production postponed; Javier Bardem & Angelina Jolie expected to wait. Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <http://deadline.com/2017/10/bride-of-frankenstein->
- Ford, R., & Kit, B. (2014, 15 oktober). How 'Dracula Untold's new ending could tie into Universal's monster universe. Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.hollywoodreporter.com/news/how-dracula-untolds-new-ending-740757>
- Foutch, H. (2017, 3 oktober). Bill Condon on how his 'Bride of Frankenstein' subverts and honors the original. Geraadpleegd op 27/04/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/bride-of-frankenstein-remake-details-bill-condon#dark-universe>
- Franich, D. (2014, 15 oktober). Warner Bros. announces 10 DC movies, including 'Wonder Woman'. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <http://ew.com/article/2014/10/15/justice-league-green-lantern-wonder-woman-flash-movies/>
- Fritz, B. (2016, 8 september). Warner Bros.'s new strategy on DC: lighten up, superheroes. Geraadpleegd op 17/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.wsj.com/articles/warner-bros-s-new-strategy-on-dc-lighten-up-superheroes-1473350000>
- Gilyadov, A. (2017, 22 mei). Dark Universe announced as Universal monsters shared universe. Depp, Bardem, Condon and Elfman confirmed. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.ign.com/articles/2017/05/22/dark-universe-announced-as-universal-monsters-shared-universe-depp-bardem-condon-and-elfman-confirmed>
- Goldberg, M. (2016, 25 maart). Zack Snyder explains why Batman breaks his big rule in 'Batman V Superman'. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/batman-v-superman-killing-zack-snyder/>
- Goldberg, M. (2017, 12 juni). 'The Mummy': What the ending signals for the 'Dark Universe'. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/the-mummy-ending-explained/>
- Goldberg, M. (2018, 12 februari). Zack Snyder was reportedly fired from 'Justice League'. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/zack-snyder-fired-from-justice-league/#images>
- Graser, M. (2014, 21 augustus). Universal veers from superhero trend for a monster plan. Geraadpleegd op 29/07/2018 op het World Wide Web: <https://variety.com/2014/film/news/universal-horror-monsters-vampires-anne-rice-superheroes-1201286166/>
- Guerrasio, J. (2017, 12 juni). Why 'The Mummy' has no post-credits scene. Geraadpleegd op 25/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.businessinsider.com/the-mummy-no-post-credits-scene-2017-6?international=true&r=US&IR=T>

- Han, A. (2015, 21 september). Zack Snyder says ‘Man of Steel 2’ is Batman V Superman. Geraadpleegd op 17/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.slashfilm.com/zack-snyder-man-of-steel-2-batman-v-superman/>
- Handy, E. (2017, juni 8). Universal monsters: the very first cinematic universe. Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <http://bloody-disgusting.com/editorials/3440966/universal-monsters-first-cinematic-universe/>
- Hughes, M. (2018a, 30 januari). What Zack Snyder’s DCEU was really all about, and why so many people rejected it. Geraadpleegd op 17/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.forbes.com/sites/markhughes/2018/01/30/what-zack-snyders-dceu-was-really-all-about-and-why-so-many-people-rejected-it/#622a5dbc5f29>
- Hughes, M. (2018b, 23 maart). ‘Justice League’ was a sad failure in studio leadership. *Forbes*. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.forbes.com/sites/markhughes/2018/03/23/justice-league-was-a-sad-failure-in-studio-leadership/#3ace05b65e5d>
- Hughes, M. (2018c, 25 juli). The cultural impact of ‘The Dark Knight’ 10 years later. Geraadpleegd op 28/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.forbes.com/sites/markhughes/2018/07/25/the-cultural-impact-of-the-dark-knight-10-years-later/#583be98365cb>
- Jagnauth, K. (2017, 4 december). Christopher Nolan explains his “advantage” that made the “Dark Knight” trilogy a unique success. Geraadpleegd op 28/07/2018 op het World Wide Web: <https://theplaylist.net/christopher-nolan-advantage-dark-knight-20171204/>
- Kit, B. (2016, 17 mei). ‘Batman v Superman’ fallout: Warner Bros shakes up executive roles (exclusive). Geraadpleegd op 16/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/batman-v-superman-fallout-warner-895174>
- Kit, B., & Couch, A. (2017, 8 november). Universal’s ‘Monsterverse’ in peril as top producers exit (exclusive). Geraadpleegd op 29/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/alex-kurtzman-chris-morgan-exit-universal-monsterverse-1055854>
- Kit, B., & Masters, K. (2015, 3 september). Marvel’s civil war: Why Kevin Feige demanded emancipation from CEO Ike Perlmutter. Geraadpleegd op 24/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/marvels-civil-war-why-kevin-820147>
- Kroll, J. (2014, 16 juli). Alex Kurtzman and Chris Morgan team up to reboot Universal’s monsters. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <https://variety.com/2014/film/news/alex-kurtzman-and-chris-morgan-team-up-to-reboot-universals-monsters-1201263558/>
- Kroll, J. (2016, 31 oktober). ‘The Flash’ movie loses director Rick Famuyiwa. Geraadpleegd op 16/04/2018 op het World Wide Web: <http://variety.com/2016/film/news/the-flash-loses-director-rick-famuyiwa-1201905032/>
- Kuchera, B. (2018, 13 februari). Report: Zack Snyder was fired from Justice League (update). Geraadpleegd op 14/04/2018 op het World Wide Web: <https://www.polygon.com/2018/2/13/17007872/zack-snyder-justice-league-fired>
- Kupra, D. (2017, 5 juni). 13 essential facts about Dark Universe (Universal’s shared monster universe). Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <http://za.ign.com/the-mummy-reboot/107199/feature/13-essential-facts-about-dark-universe-universals-shared-mon>
- Lang, B. (2015, 17 november). How Universal plans to bring its monster movies back to life (exclusive). Geraadpleegd op 29/07/2018 op het World Wide Web: <https://variety.com/2015/film/news/universal-monster-movies-mummy-dracula-frankenstein-1201642140/>
- Lang, B. (2016, 12 oktober). ‘Wonder Woman’ producer, director promise film will be more ‘optimistic’ than ‘Batman v Superman’. Geraadpleegd op 17/04/2018 op het World Wide

Web: <http://variety.com/2016/film/news/wonder-woman-patty-jenkins-batman-v-superman-1201886920/>

- Lee, B. (2013, 11 april). Suicide Squad: David Ayer reveals the real reason for those reshoots. Geraadpleegd op 17/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.digitalspy.com/movies/suicide-squad/news/a790222/suicide-squad-david-ayer-reveals-the-real-reason-for-those-reshoots/>
- Liptak, A. (2017, 8 november). The Dark Universe's architects have abandoned the project. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.theverge.com/2017/11/8/16610248/universal-dark-universe-monsterverse-alex-kurtzman-chris-morgan>
- Lovett, J. (2018, 6 januari). Zack Snyder shares his AFI award for 'Wonder Woman'. Geraadpleegd op 28/07/2018 op het World Wide Web: <http://comicbook.com/dc/2018/01/06/wonder-woman-afi-award-zack-snyder/>
- Marnell, B. (2017, 22 november). Every way Zack Snyder's Justice League was changed. Geraadpleegd op 28/07/2018 op het World Wide Web: <https://nerdist.com/every-way-zack-snyders-justice-league-changed-nerdist-news/>
- Matadeen, R. (2017, 9 juli). How Wonder Woman is a visual game changer for the DCEU. Geraadpleegd op 17/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.cbr.com/wonder-woman-movie-best-visuals-dceu/>
- Mendelson, S. (2017a, 14 maart). 'Kong: Skull Island' gives Warner Bros its third cinematic universe. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2017/03/14/kong-skull-island-gives-warner-bros-its-third-cinematic-universe/#35e7ece22395>
- Mendelson, S. (2017b, 22 juli). New 'Justice League' poster is really colourful and optimistic. Geraadpleegd op 17/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2017/07/22/new-justice-league-poster-is-really-colorful-and-optimistic/#58ee773539c2>
- Mendelson, S. (2017c, 7 augustus). Box office: 'The Dark Tower' is the latest failed cinematic universe. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2017/08/07/box-office-the-dark-tower-is-the-latest-failed-cinematic-universe/#387793cb4ad8>
- Moorhead, M.V. (2016, 9 maart). The weirdest versions of Frankenstein in tv, literary, and film history. Geraadpleegd op 26/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.phoenixnewtimes.com/arts/the-weirdest-versions-of-frankenstein-in-tv-literary-and-film-history-8120485>
- Parkhurst, S. (2017, 5 april). Marvel and DC aren't the only shared cinematic universes- here are 6 more upcoming movie universes. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.businessinsider.com/shared-cinematic-universes-besides-marvel-and-dc-2017-4?international=true&r=US&IR=T>
- Plumb, A. (2013, 20 juni). 15 Man of Steel easter eggs you may have missed. Geraadpleegd op 14/05/2018 op het World Wide Web: <https://www.empireonline.com/movies/features/man-steel-easter-eggs/>
- Riesman, A. (2017, 29 september). DC rethinks its universe. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.vulture.com/2017/09/dc-wonder-woman-movie-strategy-universe.html>
- Sandwell, I. (2017, 20 september). Wonder Woman's Patty Jenkins has explained why there wasn't a post-credits scene. Geraadpleegd op 16/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.digitalspy.com/movies/wonder-woman/news/a838553/wonder-woman-patty-jenkins-post-credits-scene-explanation/>

- Schwartz, T. (2017, 4 november). Justice League cast on Zack Snyder vs. Joss Whedon's influence on the movie. Geraadpleegd op 16/04/2018 op het World Wide Web: <http://www.ign.com/articles/2017/11/04/justice-league-cast-producer-address-zack-snyder-and-joss-whedon-directing-duties-split>
- Sciretta, P. (2016, 21 juni). 'Justice League': Batman's new vehicles and technology, where is Superman and more. Geraadpleegd op 08/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.slashfilm.com/justice-league-batmans-new-tech/2/>
- Setoodeh, R., & Lang, B. (2017, 14 juni). Inside 'The Mummy' troubles: Tom Cruise had excessive control (exclusive). Geraadpleegd op 16/05/2018 op het World Wide Web: <http://variety.com/2017/film/news/the-mummy-meltdown-tom-cruise-1202465742/>
- Siegel, T. (2017, 31 mei). Can Universal create a Marvel-like universe with 'The Mummy' and other monster films. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/can-universal-create-a-marvel-like-universe-mummy-monster-flicks-1008839>
- Smith, E., & Schuker, L. (2009). Disney nabs Marvel heroes. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.wsj.com/articles/SB125172509349072393>
- Staskiewicz, K. (2015a, 2 juli). Zack Snyder defends Man of Steel ending. Geraadpleegd op 07/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.ew.com/article/2015/07/02/man-steel-ending...-zack-snyder-makes-his-case/>
- Staskiewicz, K. (2015b, 6 juli). Batman v Superman star Henry Cavill talks Dawn of Justice plot. Geraadpleegd op 17/05/2018 op het World Wide Web: <http://www.ew.com/article/2015/07/06/henry-cavill-superman-sequels/>
- Taylor-Foster, K. (2017, 4 juni). 'The Mummy' producer says Phantom and Hunchback will join Dark Universe. Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <http://fandom.wikia.com/articles/mummy-producer-says-phantom-hunchback-added-dark-universe>
- Trumbore, D. (2016, 4 december). 'The Mummy': Alex Kurtzman confirms 'Dracula Untold' is not canon, teases Jekyll's role. Geraadpleegd op 24/04/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/the-mummy-universal-monsters-shared-universe/#dracula-untold>
- Universal Pictures. (2017, 22 mei). Universal Pictures unveils "Dark Universe" with name, mark and musical theme for its classic monsters series of films. Geraadpleegd op 29/07/2018 op het World Wide Web: <http://www.darkuniverse.com/>
- Waid, M. (2013, 14 juni). Man of Steel, since you asked. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <http://thrillbent.com/blog/man-of-steel-since-you-asked/>
- Watercutter, A. (2017, 6 juni). *Wonder Woman* and the importance of the female hero moment. Geraadpleegd op 18/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.wired.com/2017/06/wonder-woman-hero-moment/>
- Weintraub, S. (2013, 31 mei). Zack Snyder talks MAN OF STEEL sequel and JUSTICE LEAGUE; says 'you've got to get Superman further down the road' before JUSTICE LEAGUE. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: <http://collider.com/justice-league-movie-news-zack-snyder/>
- Welch, A. (2017, 23 augustus). Why Wonder Woman is a lighter DCEU movie, according to Patty Jenkins. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <https://screenrant.com/wonder-woman-dceu-lighter-tone-patty-jenkins/>
- Weldon, G. (2013, 18 april). A Superman for all seasons. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web: <https://newrepublic.com/article/112941/superman-75th-anniversary-how-man-steel-changed-times>
- Wilding, J. (2016, 24 maart). Exclusive: Zack Snyder explains in detail why The Dark Knight kills in Batman v Superman. Geraadpleegd op 18/05/2018 op het World Wide Web:

<https://www.heyuguys.com/exclusive-zack-snyder-explains-detail-dark-knight-kills-batman-v-superman/>

- Wildling, J. (2018, 13 februari). Darkseid “knightmare” deleted scene revealed in one of Zack Snyder’s JUSTICE LEAGUE storyboards. Geraadpleegd op 25/07/2018 op het World Wide Web: https://www.comicbookmovie.com/justice_league/darkseid-knightmare-deleted-scene-revealed-in-one-of-zack-snyders-justice-league-storyboards-a157857

7.3. Afbeeldingen

- *Figuren 1-7.* = Arad, A. (Producent), Feige, K. (Producent), & Favreau, J. (Regisseur). (2008). *Iron Man* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- *Figuur 9.* = Velikovsky, J.T. (2014). Story & transmedia [PowerPoint slides]. Geraadpleegd op 26/07/2018 op het World Wide Web: <https://www.slideshare.net/joeteevee/story-transmedia-2014-jt-velikovsky>
- *Figuur 10.* = Roven, C. (Producent), Deborah, S. (Producent), & Snyder, Z. (Regisseur). (2016). *Batman v Superman: Dawn of justice* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- *Figuur 11.-17.* = Roven, C. (Producent), Snyder, D. (Producent), Berg, J. (Producent), Johns, G. (Producent), & Snyder, Z. (Regisseur). (2017). *Justice League* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- *Figuur 18.* = Morgan, C. (Producent), Daniel, S. (Producent), Bradshaw, S. (Producent), & Kurtzman (Producent/Regisseur). (2017). *The mummy* [Film]. Universal City, CA: Universal Pictures.

7.4. Overige media

Comics

- Miller, F. (Auteur/Artiest), & Janson, K. (Artiest). (1986). *The dark knight returns* [Comic]. Burbank, CA: DC Comics.
- Jurgens, D. (Auteur), Simonson, L. (Auteur), Stern, R. (Auteur), & Breeding, B. (Artiest). (1992). *The death of Superman* [Comic]. Burbank, CA: DC Comics.

Vermelde films

- Blatty, W.P. (Producent), & Friedkin, W. (Regisseur). (1973). *The exorcist* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Folsey Jr., G. (Producent), & Landis, J. (Regisseur). (1981). *An American werewolf in London* [Film]. Universal City, CA: Universal Pictures.
- Jacks, J. (Producent), Daniel, S. (Producent), & Sommers, S. (Regisseur). (1999). *The mummy* [Film]. Universal City, CA: Universal Pictures.
- Laemmle Jr., C. (Producent), & Freund, K. (Regisseur). (1932). *The mummy* [Film]. Universal City, CA: Universal Pictures.
- Morgan, C. (Producent), Daniel, S. (Producent), Bradshaw, S. (Producent), & Kurtzman (Producent/Regisseur). (2017). *The mummy* [Film]. Universal City, CA: Universal Pictures.

(Buiten diegene van het MCU en DCEU gerekend- Zie Bijlage 1 en 2)

8. Bijlage 1: overzicht MCU-producten

Films

- Arad, A. (Producent), Feige, K. (Producent), & Favreau, J. (Regisseur). (2008). *Iron Man* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- P** - Arad, A. (Producent), Hurd, G.A. (Producent), Feige, K. (Regisseur). (2008). *The*
- H** *incredible Hulk* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- A** - Feige, K. (Producent), & Favreau, J. (Regisseur). (2010). *Iron Man 2* [Film]. Burbank,
- S** CA: Marvel Studios.
- E** - Feige, K. (Producent), & Branagh, K. (Regisseur). (2011). *Thor* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- 1** - Feige, K. (Producent), & Johnston, J. (Regisseur). (2011). *Captain America: The first avenger* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & Whedon, J. (Regisseur). (2012). *The Avengers* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & Black, S. (Regisseur). (2013). *Iron Man 3* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- P** - Feige, K. (Producent), & Taylor, A. (Regisseur). (2013). *Thor: The dark world* [Film].
- H** Burbank, CA: Marvel Studios.
- A** - Feige, K. (Producent), Russo, A. (Regisseur), & Russo, J. (2014). *Captain America: The winter soldier* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- S** - Feige, K. (Producent), & Gunn, J. (Regisseur). (2014). *Guardians of the galaxy* [Film].
- E** Burbank, CA: Marvel Studios.
- 2** - Feige, K. (Producent), & Whedon, J. (Regisseur). (2015). *Avengers: Age of Ultron* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & Peyton, R. (Regisseur). (2015) *Ant-man* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), Russo, A. (Regisseur), & Russo, J. (Regisseur). (2016). *Captain America: Civil war* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & Derrickson, S. (Regisseur). (2016). *Doctor Strange* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & Gunn, J. (Regisseur). (2017). *Guardians of the galaxy vol.2* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- P** - Feige, K. (Producent), Pascal, A. (Producent), & Watts, J. (Regisseur). (2017). *Spider-*
- H** *man: Homecoming* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- A** - Feige, K. (Producent), & Waititi, T. (Regisseur). (2017). *Thor: Ragnarok* [Film].
- S** Burbank, CA: Marvel Studios.
- E** - Feige, K. (Producent), & Coogler, R. (Regisseur). (2018). *Black panther* [Film].
- 3** Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), Russo, A. (Regisseur), & Russo, J. (Regisseur). (2018). *Avengers: Infinity war* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), Broussard, S. (Producent) & Peyton, R. (Regisseur). (2018). *Ant-man and the Wasp* [Film]. Burbank, CA: Marvel Studios.

Televieseries

- Whedon, J. (Showrunner), Tancharoen, M. (Showrunner), & Bell, J. (Showrunner). (2013-...). *Marvel's agents of S.H.I.E.L.D.* [Televieserie]. Hollywood, CA: American Broadcasting Company.
- A**
- B**
- C**
- Butters, T. (Showrunner), Fazekas, M. (Showrunner), & Dingess, C. (Showrunner). (2015-2016). *Agent carter* [Televieserie]. Hollywood, CA: American Broadcasting Company.
- Buck, S. (Showrunner). (2017). *Inhumans* [Televieserie]. Hollywood, CA: American Broadcasting Company.

- DeKnight, S. (Showrunner), Petrie, D. (Showrunner), Ramirez, M. (Showrunner), & Oleson, E. (Showrunner). (2015-...). *Marvel's Daredevil* [Televieserie]. Los Gatos, CA: Netflix.
- N**
- E**
- T**
- F**
- L**
- I**
- X**
- Rosenberg, M. (Showrunner). (2015-...). *Marvel's Jessica Jones* [Televieserie]. Los Gatos, CA: Netflix.
- Coker, C.H. (Showrunner). (2016-...). *Marvel's Luke Cage* [Televieserie]. Los Gatos, CA: Netflix.
- Buck, S. (Showrunner), & Metzner, R. (Showrunner). (2017-...). *Marvel's Iron Fist* [Televieserie]. Los Gatos, CA: Netflix.
- Ramirez, M. (Showrunner). (2017). *The Defenders* [Televieserie]. Los Gatos, CA: Netflix.
- Lightfoot, S. (Showrunner). (2017-...). *Marvel's the Punisher* [Televieserie]. Los Gatos, CA: Netflix.

- H**
- U**
- L**
- U**

- F**
- R**
- E**
- E**
- F**
- O**
- R**
- M**

Marvel One-Shots

- Feige, K. (Producent), & Leythum (Regisseur). (2011) *The consultant* [Kortfilm]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & Leythum (Regisseur). (2011). *A funny thing happened on the way to Thor's hammer* [Kortfilm]. Burbank, CA: Marvel Studios.

- Feige, K. (Producent), & D'Esposito, L. (Regisseur). (2012). *Item 47* [Kortfilm]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & D'Esposito, L. (Regisseur). (2013). *Agent Carter* [Kortfilm]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Feige, K. (Producent), & Pearce, D. (Regisseur). (2014). *All hail the king* [Kortfilm]. Burbank, CA: Marvel Studios.

Tie-In Comic books

- David, P. (Auteur), & Chen, S. (Artiest). (2010). *Iron Man: I am Iron Man!* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Casey, J. (Auteur), Theroux, J. (Auteur), & Kitson, B. (Artiest). (2010). *Iron Man 2: Public identity* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Casey, J. (Auteur), Green, T. (Artiest), Ruiz, F. (Artiest), & Camp, M. (Artiest). (2010). *Iron Man 2: Agents of S.H.I.E.L.D.* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Van Lente, F. (Auteur), Edwards, N. (Artiest), & Ross, L. (Artiest). (2011). *Captain America: First vengeance* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Yost, C. (Auteur), Pearson, E. (Auteur), & Ross, L. (Artiest). (2012). *Marvel's the Avengers prelude: Fury's big week* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Van Lente, F. (Auteur), & Edwards, N. (Artiest). (2012). *Marvel's the Avengers: Black widow strikes* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Gage, C.N. (Auteur), & Rosanas, R. (Artiest). (2012). *Marvel's Iron Man 2* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Gage, C.N. (Auteur), & Kurth, S. (Artiest). (2013). *Marvel's Iron Man 3 prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Gage, C.N. (Auteur), & Medina, L. (Artiest). (2013). *Marvel's Thor* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Kyle, C. (Auteur), Yost, C. (Auteur), Eaton, S. (Artiest) & Lim, R. (Artiest). (2013). *Marvel's Thor: The dark world prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- David, P. (Auteur), & Alves, W. (Artiest). (2013). *Marvel's Captain America: The first avenger* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- David, P. (Auteur), & He-Kim, R. (Artiest). (2014). *Marvel's Captain America: The winter soldier* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Abnett, D. (Auteur), Lanning, A. (Auteur), & Di Vito, A. (Artiest). (2014). *Marvel's Guardians of the galaxy infinite comic-dangerous prey* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Abnett, D. (Auteur), Lanning, A. (Auteur), & Alves, W. (Artiest). (2014). *Marvel's Guardians of the galaxy prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Bennett, J. (Artiest). (2014). *Marvel's the Avengers* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Alves, W. (Artiest). (2015). *Marvel's Avengers: Age of Ultron prelude- this scepter'd isle* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Sepulveda, M. (Artiest). (2015). *Marvel's Ant-man prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), Alves, W. (Artiest), & Govar, D. (Artiest). (2015). *Marvel's Ant-man- Scott Lang: Small time* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Bendis, B.M. (Auteur), & Gaydos, M. (Artiest). (2015). *Marvel's Jessica Jones* [Comic]. New York: Marvel Comics.

- Pilgrim, W.C. (Auteur), Kudranksi, S. (Artiest), & Ferguson, L. (Artiest). (2015). *Marvel's captain America: Civil war prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), Sudžuka, G. (Artiest), Mogorron, G. (Artiest), & Ferguson, L. (Artiest). (2016). *Marvel's Captain America: Civil war prelude infinite comic* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Fornés, J. (Artiest). (2016). *Marvel's Doctor Strange prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Fornés, J. (Artiest). (2016). *Marvel's Doctor Strange prelude infinite comic- the zealot*[Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Allen, C. (Artiest). (2017). *Marvel's Guardians of the galaxy vol.2 prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Nauck, T. (Artiest). (2017). *Spider-man: Homecoming prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Giles, J.L. (Artiest). (2017). *Marvel's Thor: Ragnarok prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Martello, A. (Artiest). (2018). *Marvel's black panther prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), Walker, T. (Artiest), & Fornés, J. (Artiest). (2018). *Marvel's Avengers: Infinity war prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.
- Pilgrim, W.C. (Auteur), & Allen, C. (Artiest). (2018). *Marvel's Ant-man and the Wasp prelude* [Comic]. New York: Marvel Comics.

Digitale webseries

- Marvel Studios. (2015-2016). *WHIH newsfront* [Webserie]. Burbank, CA: Marvel Studios.
- Kozicki, B. (Producent), Cheramie, C. (Producent), & Quesada, J. (Regisseur). (2016). *Agents of S.H.I.E.L.D.: Slingshot* [Webserie]. Burbank, CA: Marvel Studios.

Video Games

- Secret Level, & Artificial Minds and Movement. (2008). *Iron Man* [Video game]. Burbank, CA: Sega.
- Edge of Reality, & Amaze Entertainment. (2008). *The incredible Hulk* [Video game]. Burbank, CA: Sega.
- Sega Studios San Francisco, High Voltage Software, & Griptonite Games. (2010). *Iron Man 2* [Video game]. Burbank, CA: Sega.
- Liquid Entertainment, Red Fly Studio, & WayForward Technologies. (2011). *Thor: God of thunder* [Video game]. Burbank, CA: Sega.
- Next Level Games, High Voltage Software, & Graphite Games. (2011). *Captain America: Super soldier* [Video game]. Burbank, CA: Sega.
- Gameloft. (2013). *Iron Man 3: The official game* [Video game]. Parijs: Gameloft.
- Gameloft. (2013). *Thor: The dark world- the official game* [Video game]. Parijs: Gameloft.
- Gameloft. (2014). *Captain America: The winter soldier- the official game* [Video game]. Parijs: Gameloft.

9. Bijlage 2: DCEU-producten

Films

- Roven, C. (Producent), Nolan, C. (Producent), Thomas, E. (Producent), Snyder, D. (Producent), & Snyder, Z. (Regisseur). (2013). *Man of steel* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Roven, C. (Producent), Deborah, S. (Producent), & Snyder, Z. (Regisseur). (2016). *Batman v Superman: Dawn of justice* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Roven, C. (Producent), Suckle, R. (Producent), & Snyder, Z. (Regisseur). (2016). *Suicide Squad* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Roven, C. (Producent), Snyder, D. (Producent), Snyder, Z. (Producent), Suckle, R. (Producent), & Jenkins, P. (Regisseur). (2017). *Wonder Woman* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Roven, C. (Producent), Snyder, D. (Producent), Berg, J. (Producent), Johns, G. (Producent), & Snyder, Z. (Regisseur). (2017). *Justice League* [Film]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.

Boeken (chronologisch genoteerd)

- Whitman, F. (2013). *Man of steel: The early years: Junior novel*. New York: HarperCollins.
- Cox, G. (2013). *Man of steel: The official movie novelization*. London: Titan Books.
- Rosen, L., Gordon, S.E., & Gordon, E.A. (2013a). *Man of steel: Friends and foes* (I can read level 2). New York: HarperCollins.
- Rosen, L., & Thong, A. (2013b). *Man of steel: Superman's superpowers* (I can read level 2). New York: HarperCollins.
- Kogge, M. (2016). *Batman v Superman: Cross fire*. New York: Scholastic Inc.
- Wolfman, M. (2016). *Suicide Squad: The official movie novelization*. London: Titan Books.
- Korte, S. (2017). *Wonder Woman: The junior novel*. New York: HarperCollins.
- Korte, S., & Ferguson, L. (2017). *Wonder Woman: I am an amazon warrior*. New York: HarperCollins.
- Korte, S., Ferguson, L., & Roberts, J. (2017). *Wonder Woman: Meet the heroes* (I can read level 2). New York: HarperCollins.
- Holder, N. (2017). *Wonder Woman: The official movie novelization*. London: Titan Books.

Comics

- Gates, S. (Auteur), Goyer, D.S. (Auteur), Johns, G. (Auteur), Snyder, Z. (Auteur), & Ordway, J. (Artiest). (2013). *Man of steel prequel* [Comic]. Burbank, CA: DC Comics.
- Gage, C. (Auteur), & Bennet, J. (Artiest). (2016). *Warner bros pictures presents Batman v Superman: Dawn of justice* [Comic]. Burbank, CA: DC Comics.

- Parker, J. (Auteur), Gage, C. (Auteur), Bennett, M. (Auteur), Williamson, J. (Auteur), Silva, R.B. (Artiest), Dallochio, F. (Artiest), To, M. (Artiest), & Panisca, E. (Artiest). (2016). *General Mills presents Batman v Superman: Dawn of justice* [Comic]. Burbank, CA: DC Comics.
- Gage, C. (Auteur), & Bennet, J. (Artiest). (2016). *Batman v Superman: Dawn of justice-upstairs/downstairs* [Comic]. Burbank, CA: DC Comics.
- Bedard, T. (Auteur), Derenick, T. (Artiest), Albarran, J. (Artiest), & Jackson, L. (Artiest). (2016). *Suicide Squad : Suicide blonde* [Comic]. Burbank, CA : DC Comics.
- Schlagman, A. (Auteur), & Badower, J. (Artiest). (2017). *Mercedes-benz presents Justice League* [Comic]. Burbank, CA: DC Comics.

Video-Games

- Warner Bros. International Enterprises. (2013). *Man of steel* [Video game]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Catapult Marketing. (2013). *Kellogg's man of steel* [Video game]. Westport, CT: CatapultRPM.
- Warner Bros. International Enterprises. (2016). *Batman vs Superman- who will win?* [Video game]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Warner Bros. International Enterprises. (2016). *Suicide Squad: Special ops* [Video game]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.
- Warner Bros. International Enterprises. (2017). *Wonder Woman: Rise of the warrior* [Video game]. Burbank, CA: Warner Bros. Entertainment Inc.