

Transformacija recepcije filmova baziranih na stripu - primjer Marvel Cinematic Universea

Šulj, Moris

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:378210>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-11**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Diplomski rad br. 42_NOVD_2021

**Transformacija recepcije filmova baziranih na stripu -
primjer Marvel Cinematic Universea**

Moris Šulj, 1434/336D

Koprivnica, rujan 2021. godine



Sveučilište Sjever

Komunikologija, mediji i novinarstvo

Diplomski rad

Transformacija recepcije filmova baziranih na stripu - primjer Marvel Cinematic Universea

Student

Moris Šulj, 1434/336D

Mentorica

izv. prof. dr. sc. Gordana Tkalec

Koprivnica, rujan 2021. godine

Prijava diplomskog rada

Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za komunikologiju, medije i novinarstvo		
STUDIJ	diplomski sveučilišni studij Novinarstvo		
PRISTUPNIK	Moris Sulj	MATIČNI BROJ	1434/336D
DATUM	8. rujna 2021.	KOLEGIJ	Medijska recepcija
NASLOV RADA	Transformacija recepcije filmova baziranih na stripu - primjer Marvel Cinematic Universea		

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Transformation of reception of movies based on comic books - Marvel Cinematic Universe

MENTOR Gordana Tkalec ZVANJE izv. prof. dr. sc.

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. izv. prof. dr. sc. Iva Rosanda Žigo
2. prof. dr. sc. Mario Tomiša
3. izv. prof. dr. sc. Gordana Tkalec
4. doc. dr. sc. Željko Krušelj
- 5.

Zadatak diplomskog rada

BROJ 42_NOVD_2021

OPIS

Zadatak ovoga diplomskog rada je prikazati na koji su način i u kojoj mjeri filmovi Marvel Cinematic Universea utjecali na javnu recepciju filmova baziranih na stripu.

Osnovna hipoteza rada je da se recepcija filmova baziranih na stripu u proteklih dvadesetak godina drastično promijenila na bolje, a za to je u velikoj mjeri bio zaslužan upravo internet. Ova pojava detaljno je prikazana i istražena na najvećem primjeru uspješne filmske adaptacije stripa – Marvel Cinematic Universeu.

U radu je potrebno:

- objasniti kako je internet utjecao na općenitu recepciju filmova od strane šire javnosti te koje je promjene unio u svijet i industriju kinematografije
- analizirati fenomenologiju stripa te odnos strip-kulture i američke kulture
- prikazati četiri faze recepcije filmova koji se nalaze u Marvel Cinematic Universeu
- napraviti detaljan pregled odabranih naslova te ih usporediti s filmovima koji ne pripadaju ovom podžanru, ali se bave sličnom tematikom.
- istražiti recepciju filmova Marvel Cinematic Universea kod hrvatske publike
- na temelju istraživanja donijeti zaključke i potvrditi/opovrgnuti početne hipoteze.

ZADATAK URUČEN 8. rujna 2021.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SIEVER



Predgovor

Jedinstvena, promjenjiva, šarolika i uvijek inovativna umjetnost filma djelatnost je koja uvijek potiče rasprave. Bilo da se radi o kratkom razgovoru među prijateljima koji na brzinu razmjenjuju dojmove o nekom filmu ili pak o kritičkom osvrtu ili analitičkom eseju koji ulazi u najsitnije detalje i simbole koje neki filmski produkt nudi te ih pokušava objasniti čitatelju, film nikada ne staje na samom iskustvu gledanja. Čak i da postoji film o kojem nitko nikada nije napisao ni riječ, film čija recepcija ni na koji način nije bila gradirana ili zabilježena, čak i takav film ostavio bi neku formu utiska u umu onih koji su ga pogledali. No, što ako je predmet rasprave/teksta film (ili više njih) čija je glavna svrha bila prikazati nešto što već od prije postoji, samo u drugačijem formatu? Kakve kriterije mora ta adaptacija dostići, kojih se načela mora pridržavati i kako će šira javnost na takav film reagirati?

Ovo su samo neka od misli i pitanja koja su me navela na odabir ovako specifične teme za obradu u diplomskom radu. Budući da sam filmoljubac cijeli svoj život, a uz ljubav prema filmu usko je vezana i ljubav prema fantastičnom, prema nemogućem i nadnaravnom koje neki filmovi tako vješto obuhvaćaju i prikazuju, lako je zaključiti zašto mi se tema „Transformacija recepcije filmova baziranih na stripu – primjer Marvel Cinematic Universea” činila kao idealan odabir. Prije svega što slijedi želio bih se zahvaliti profesorici i mentorici Gordani Tkalec koja mi je i predložila da seminarski rad koji se bavio sličnom tematikom nastavim obrađivati i proširivati kako bi on jednog dana poslužio kao izvrstan temelj opširnijeg istraživanja kojeg sam dokumentirao kroz diplomski rad.

Sažetak

Zadatak ovog diplomskog rada bio je prikazati na koji su način i u kojoj mjeri filmovi Marvel Cinematic Universea utjecali na javnu recepciju (i na njezinu transformaciju) filmova baziranih na stripu. Ovom sam zadatku pristupio na sljedeći način; prva dva poglavlja koncipirao sam tako da u njima prezentiram teorijski okvir rada. Dakle, poglavlja „Internet i recepcija filmova” i „Filmska industrija i comic book filmovi” sadržavaju glavni dio literaturne građe na koju se kroz ostatak rada oslanjam. Ova poglavlja prikazuju kako je internet utjecao na općenitu recepciju filmova od strane šire javnosti te koje je promjene unio u svijet i industriju kinematografije. Također, poglavlje koje je usredotočeno na istraživanje odnosa filmske industrije i filmova baziranih na stripu odlazi u nešto dublju analizu fenomenologije stripa te odgovara na pitanje kako je strip prešao iz tiskanog ostvarenja na ekran. Posebno potpoglavlje odvojeno je za analizu odnosa strip-kulture i američke kulture, a razlog tome je taj što je tvrtka Marvel, koja je tvorac Marvel Cinematic Universea, američka tvrtka koja svoje filmske adaptacije temelji na američkim stripovima. Stoga sam smatrao kako je potrebno objasniti dinamiku ovoga odnosa. Također je odvojeno nekoliko stranica za kratki pregled nekih filmova baziranih na stripu prije no što je Marvel započeo s produkcijom svojih filmova.

Središnji i najveći dio rada bavi se prikazom recepcije filmova koji se nalaze u Marvel Cinematic Universeu, a taj je prikaz podijeljen u četiri faze, baš kao i sam MCU. U svakom potpoglavlju navedene su specifičnosti filmova koji se nalaze u tim fazama, a prikazi recepcije bazirani su na kritičkim osvrtima, člancima i recenzijama koje su dostupne na internetu. Poglavlje „Kako Marvel pristupa ozbiljnim temama” nastavlja s detaljnijim pregledom nekih izdvojenih naslova te ih uspoređuje s filmovima koji ne spadaju u ovaj podžanr, ali se bave sličnom tematikom. Nakon prikaza recepcije bazirane na raznim internetskim izvorima, sljedeće sam poglavlje posvetio vlastitom istraživanju recepcije kroz anketu, o čijim rezultatima govorim u šestom poglavlju.

Zadnje poglavlje rada bavi se brojnim izvanfilmskim elementima koji sačinjavaju širi pojam Marvel Cinematic Universea.

Ključne riječi: strip, recepcija, Marvel, Marvel Cinematic Universe, javnost

Summary

The primary goal of this paper was to show how movies from the Marvel Cinematic Universe affected and changed the views and reception of the public towards movies based on comic books. In order to fulfill this task, I approached the writing of this paper in the following manner: the first two chapters show the theoretical basis of my work, meaning that they contain the main part of the literature used in the paper and create a theoretical background to everything that follows. These chapters show how the internet affected movie reception by the public while also listing the changes that the global network brought into the movie world. Also, the chapter focused on exploring the relationship between the film industry and movies based on comic books explores the phenomenology of comic books and answers the question – How the comic book advanced from literature to cinema. A special segment is dedicated to showing the complex connection the comic book subculture has with the American culture, mainly because the main subject of the paper is an American company and its' movies so I deemed it necessary to show why the Americans have such a special bond with this form of literature. I also wrote a few pages dedicated towards a brief rundown of some comic-based movies that came before the MCU.

The biggest and most important part of the paper deals with public reception of all the movies contained within the Marvel Cinematic Universe. I approached this analysis the same way Marvel approached their vast cinematic universe; in 4 distinct phases. Each segment lists the integral parts of the movies contained within it while the display of public reception is based on critical summaries and reviews that are available on the internet. Chapter titled „How Marvel approaches important subjects” continues with the investigation of some of Marvel's more serious titles that explore some unique problems and situation through the superhero genre and then compares those movies to some non-comic book based movies that deal with same or similar issues. After these chapters were concluded, I conducted a public survey that served as my own personal exploration of public reception. More on that in the sixth chapter. The final chapter deals with the so called „non-movie-related” elements that aren't directly tied to the MCU, but play an important part in it nonetheless.

Key words: comic book, public reception, Marvel, Marvel Cinematic Universe, the public

Popis korištenih kratica

MCU Marvel Cinematic Universe ili Marvelov kinematički svemir; grupni pojam za sve Marvelove filmove i serije o superherojima koji spadaju u isti filmski svemir.

DC Detective Comics; često oslovljavani u javnom prostoru, a i u ovom radu kao DC Comics su glavna konkurencija Marvelovim stripovima/filmovima

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Internet i recepcija filmova	4
3. Filmska industrija i <i>comic book</i> filmovi	8
3.1. Strip i američka kultura.....	8
3.2. Filmske adaptacije stripova prije MCU-a	12
4. Marvel Cinematic Universe i recepcija.....	15
4.1. Prva faza.....	16
4.2. Druga faza	20
4.3. Treća faza.....	26
4.4. Četvrta faza	37
5. Kako Marvel pristupa ozbiljnim temama	38
6. Anketno istraživanje	43
7. Izvanfilmski elementi Marvel Cinematic Universea	59
8. Zaključak.....	67
9. Literatura.....	69
10. Popis slika i grafikona.....	73

1. Uvod

Film – omiljena forma eskapizma i olakšanja koja je za mnoge od nas postala dio svakodnevice, dio kojem se najviše veselimo i dio o kojem razmišljamo kada obavljamo sve naše obaveze. Filmovi i serije idealno su utočište od realnosti, stresa i problema vanjskog svijeta. U samo nekoliko klikova ili poteza možemo na sat-dva-tri uroniti u potpuno drugačiji svijet potpuno različitih likova, upoznati se s njihovim mislima, zamijeniti našu realnost njihovom. Za svakog od nas taj bijeg uzima specifičnu formu; dok neki traže olakšanje u formi bezbrižnog smijeha i zabave koju mogu naći u komedijama, drugi preferiraju emocionalno iscrpljujuće i zahtjevne drame kao formu katarze. Neki pak svoje slobodno vrijeme odvajaju kako bi pogledali dobar horor koji će ih držati na rubu kauča u napetosti i nervozu. Ako ni jedan od ova tri primjera nije primamljiv određenom pojedincu, postoji još cijeli niz žanrova i podžanrova koji će zasigurno zaintrigirati ili zabaviti čak i osobu s najspecifičnijim kriterijima. Akcije, avanture, filmovi sci-fi tematike, trileri pa čak i raznoliki dokumentarci – sve ove kulturne sadržaje možemo, zahvaljujući medijima, imati na dohvata ruke u bilo kojem trenutku. Potrebe filmske publike iznimno su specifične, no unatoč tome filmska industrija uvijek nađe načina da zadovolji čak i najstrože kriterije, osiguravajući da za svakog od nas postoji barem jedan „onaj film” koji nas neovisno o godinama, raspoloženju ili vanjskim okolnostima može odvesti u naš mali kutak izolirane realnosti i stvoriti osjećaj sigurnosti i mira.

Osim kino dvorana i televizije, internetske platforme kao što su Netflix, Hulu i specijalizirani programi poput HBO-a, FOX-a i Cinestara svakodnevno nam nude tako masivan broj novog filmskog sadržaja da jednostavno nemamo vremena sve ih pregledati, a ova novostvorena raskoš izvora za filmove i serije postupno je utjecala i na navike korisnika; nekoliko godina unazad pojmovi poput *binganja*, *cliffhanger* i *filmskih maratona* bili su potpuno nepoznati i nekoristeni, a danas su dio žargona. Jedna stvar zajednička je navedenim primjerima – mediji. Zahvaljujući blagodatima modernih medija, a ponajviše interneta, naše kulturne potrebe u svakom trenutku mogu biti zadovoljene jednim klikom miša ili preko jednog gumba na daljinskom upravljaču. Pojava interneta uvela je brojne promjene u filmski svijet – način filmske/serijske produkcije razvio se kako bi u potpunosti iskoristio prednosti koje internet nudi, stvoreni su novi kanali putem kojih se ovom sadržaju može pristupiti, a očekivanja publike rastu gotovo jednako brzo kao i internet.

Navedene okolnosti služile su kao plodno tlo za neočekivani i dosad neviđeni rast popularnosti filmova baziranih na stripu, točnije filmova Marvelovog kinematičkog svemira (u nastavku rada označavano kraticom MCU). Ova impresivna skupina od čak 23 filma i 3 serije (u trenutku pisanja ovog rada) koja je u filmsku industriju stupila 2008. godine i svijet bacila u superherojsku ekstazu koja ni 13 godina kasnije ne pokazuje znakove jenjavanja glavna je fokusna točka oko koje ću vršiti istraživanje o transformaciji recepcije filma o superherojima pod utjecajem interneta i novih medija. Ona je također usko vezana za glavnu hipotezu ovog rada – Marvel Cinematic Universe je posredstvom interneta zaslužan za pozitivnu transformaciju recepcije filmova baziranih na stripu. Je li moja pretpostavka da se radi o pozitivnoj transformaciji recepcije točna istražio sam kroz rad, koji obuhvaća i anketu čiji je cilj bio dobivanje dodatnog uvida u ovo pitanje.

Ovom sam istraživanju, a tako i samom radu, pristupio na sljedeći način; prvi dio rada odvojio sam za analiziranje recepcije filmova putem interneta, točnije na analizu kako je internet promjenio način na koji dolazimo u kontakt i gledamo filmove i druge medijske sadržaje slične forme. Ovaj segment navodi promjene koje je pojava interneta dovela u filmski svijet i koje su posljedice tih masivnih promjena. Poglavlje čini teorijski okvir rada te istovremeno služi kao uvod u dublju i detaljniju analizu specifičnih elemenata, dok je ostatak u većoj mjeri namijenjen istraživačkom i analitičkom djelu. U trećem djelu dotaknuo sam se veze između filmske industrije i filmova o superherojima, poznatim i kao *comic book movies*, čiji početci do pojave Marvela nisu bili najuspješniji ili najbolje prihvaćeni od strane šire populacije.

Nakon što sam postavio temelje za glavnu točku istraživanja, krenuo sam na središnji dio rada – istraživanje Marvelovog kinematičkog svemira; njegove povijesti i njegovog odnosa s filmskom industrijom. Nakon toga sam odabrao tri filma iz MCU-a za koje sam smatrao da najbolje prikazuju određenu temu i problematiku stvarnog svijeta kroz prizmu fantazije i nadnaravnih elemenata te superheroja i svakog pojedinačno analizirao, a zatim usporedio s nekim „normalnim” ili „klasičnim” filmom koji obrađuje istu tematiku na znatno drugačiji način kako bi pokušao doći do odgovora koji način prikaza je ostvario bolju recepciju kod javnosti.

Naravno, kao i mnoge druge filmske/serijske tvorevine koje su svakodnevno dostupne, ni Marvelov magnum opus nije ostao imun na napade kritičara, a neka od najškakljivijih pitanja dodatno sam istražio i uklopio u rad u poglavlju koje se bavi elementima izvan filma, elementima koji na njega utječu u nekoj pozitivnoj ili negativnoj mjeri.

Dakle, glavna hipoteza ovog rada, točnije misao koja se proteže kroz cijeli rad je ta da se recepcija filmova baziranih na stripu u proteklih dvadesetak godina drastično promjenila na bolje, a za to je u velikoj mjeri bio zaslužan upravo internet. Ovu sam pojavu detaljno prikazao i istražio na najvećem primjeru uspješne filmske adaptacije stripa (njegovog stila, vrste pripovijedanja i prikaza brojnih nadnaravnih likova) – Marvel Cinematic Universeu. Osim što sam proveo vlastito istraživanje kojim sam u radu prikazao recepciju javnosti svakog od ovih filmova, proveo sam i anketno istraživanje kako bi saznao što „obični” ljudi (a ne filmski kritičari i recenzenti, na čije sam se radove u nastavku oslanjao) misle o ovoj pojavi.

2. Internet i recepcija filmova

U svom radu *Film Reception by Means of New Media or How the Film Escaped from the Cinema*, objavljenom 2017. godine profesorica Gordana Tkalec i profesorica Iva Rosanda Žigo osvrću se na trenutak u kojem su novi mediji preuzeli poziciju vodećeg izvora za konzumiranje kulturnog sadržaja tj. filma riječima:

„Najveća promjena u recepciji filma dogodila se u trenutku kada je filmska publika filmove počela gledati putem interneta ili preko uređaja koji se mogu direktno spojiti na njega npr. računala, laptopi i pametni telefoni. (...) Utvrđen je novi horizont očekivanja, horizont očekivanja mogućnosti uređaja.“ -prev. M.Š.

Internet je, bez sumnje, zauvijek promijenio strukturu našeg društva i načina na koji međusobno komuniciramo. Popularna je izreka da su avioni i telefoni smanjili svijet, a pojavom interneta svijet se „smanjio“ do te mjere da se često opisuje terminom globalnog sela. Mogućnost trenutačne komunikacije s bilo kime na svijetu, neovisno o političkim ili geografskim čimbenicima promijenila je svijet ekonomije, politike, zdravstva pa tako i kulture. Pojavom medija obogaćenih tehnologijom kulturni sadržaji i njihova konzumacija te recepcija zauvijek su se promijenili. Osim toga što je omogućio povezanost na globalnoj razini u smislu međusobne komunikacije, internet je povezao i kulturnu scenu.

Zahvaljujući specijaliziranim platformama poput IMDb-a¹, svijet kulture uživa u svim blagodatima specifičnim za masovne medije: arhiviranost, multimedijalnost, korelacijska povezanost, interaktivnost. Prosječan korisnik medija u svakom trenutku upisom pravilnih riječi u tražilicu može u samo nekoliko sekundi pronaći film ili seriju koja se emitirala prije 20 godina i samo nekoliko minuta kasnije uživati gledajući ih na nekoj od streaming platformi. Osvrnemo li se na riječi jednog od glavnih teoretičara recepcije, Hansa Roberta Jaussa, možemo zaključiti da se radi o odnosu djela i publike tj. korisnika na sinkronijskoj razini – korisnikov susret s djelom ili u ovom slučaju medijskom objavom odvija se u točno tom trenutku u kojem se korisnik odluči na „surfanje“ internetom.

¹ IMDb je globalno najpopularnija baza podataka vezanih uz filmove, serije i filmske zvijezde. Ovdje možete pronaći ocjene i osvrte za sve najnovije filmove i televizijske serije – opis preuzet i preveden s IMDb web-stranice

Dodatno, ako mu se posebno sviđa stil i način rada i snimanja određenog redatelja ili glumački stil određenog glumca ili glumice, zahvaljujući korelacijskoj povezanosti i interaktivnosti mnogih specijaliziranih portala i stranica posvećenih proučavanju filma može u nekoliko klikova doći do potpune liste svih redateljskih djela tog pojedinca ili pak svih filmova u kojem se određeni glumac/glumica pojavio/la. Na ovaj način se svijet kulture neprestano i eksponencijalno širi; svaki klik ima potencijala razgranati se u višesatno istraživanje i otkrivanje novih kulturnih sadržaja.

A kad ova neočekivana pretraga dođe do svog konca, taj korisnik može svoje dojmove podijeliti na društvenim mrežama preko raznovrsnih grupa punih korisnika koji dijele jednake interese; ovdje u igru ulazi međuljudski aspekt masovnih medija – ljudi iz cijelog svijeta koji dijele strast prema filmu mogu nesmetano ulaziti u rasprave, dijaloge i analize svojih omiljenih filmova, serija, likova i svega onoga što se nalazi u svijetu kinematografije. Neki su pojedinci u ovoj ljubavi i strasti prema filmu i raspravi o njemu otišli korak dalje i pomoću interneta stvorili uspješnu karijeru kao svojevrsni filmski kritičari i analitičari, a neki su odlučili svoje akademske radove posvetiti analizi ove bezvremenske forme umjetnosti, zabave i unikatnosti.

No jedinstvena veza medija i kulture ne staje ovdje; štoviše ona se svakim danom sve više razvija, često u smjerovima koji su do prije nekoliko godina bili nezamislivi. Najbolji i najažurniji primjer povezanosti medija i filmse kulture nalazimo u originalnoj i jedinstvenoj epizodi Netflixove hit serije Black Mirror; Bandersnatch. Epizoda koja na prvi pogled zvuči kao genijalno dizajnirana „choose your own adventure“ video igra postavila je novi presedan u iskustvu gledanja serija i promijenila značenje interaktivnosti u svijetu kulture. Naime, s čak 312 minuta snimljenih scena, ova epizoda gledateljima pruža razinu interaktivnosti koja dosad nije bila ostvarena u filmu ili seriji i osigurava da će gotovo svaki gledatelj imati potpuno jedinstveno iskustvo iako u esenciji gledaju istu formu kulturnog sadržaja. Kao takvo jedinstveno ostvarenje, ova je epizoda također savršen primjer kako maštoviti sadržaj može u potpunosti iznenaditi gledatelje i njihove horizonte očekivanja.

Pojam horizonata očekivanja prvi puta je predložio teoretičar Karl Robert Mandelkov, koji ih je podijelio na tri folije; horizont očekivanja epohe, horizont očekivanja djela i horizont očekivanja autora. Bandersnatch je gledatelje iznenadio u sve tri kategorije; redoviti gledatelji očekivali su neku čudnu i drugačiju epizodu koja propitkuje granice tehnologije, kao što je to slučaj sa svim dotadašnjim epizodama serije, no nisu mogli predvidjeti da će upravo oni imati moć utjecaja na sam sadržaj koji im je ponuđen. S obzirom na činjenicu da je Netflix kao streaming platforma poznata po tome da za svakog korisnika priprema specifične liste filmova/serija („Recommended for you“ kategorija) temeljene na algoritmu koji u obzir uzima korisnikove dosadašnje preglede i preference, epizoda serije koja nudi jedinstveno gledateljsko iskustvo za svakog pojedinca bila je sljedeći logični korak. Iako prvi pothvat ove forme, Bandersnatch je zasigurno samo prvi u nizu mnoštva inovacija koje većina populacije još uvijek ne može ni zamisliti u svijetu filma.

Na tragu ove rečenice osvrnuo bi se na riječi Nade Torlak iz rada Novi mediji – nova pravila i nova recepcija kulture i umjetnosti: „Nove medijske tehnologije donose nezaustavljive promjene kako na medijskom, tako i na umjetničkom planu, ali i na cjelokupnoj društvenoj sceni. Televizija, Internet, mobilni mediji, ipod... dio su svakodnevice koji mijenja način „proizvodnje“ informacija, njihovu distribuciju, ali i njihovo dekodiranje.“ (Torlak 2013:366).

No filmska industrija je, bez sumnje, mnogo više od samih filmova. Dovoljno je samo pogledati američku industriju poznatiju kao Hollywood ili njezinu indijsku inačicu Bollywood, ili pak bilo koje od mnoštva šarolikih i unikatnih filmskih organizacija diljem Europe i Azije da dođemo do zaključka da je ova industrija odavno narasla van svojih originalnih okvira. Milijuni ljudi rade u ovim industrijama, obavljajući poslove koji na prvi pogled ne spadaju ni u istu profesiju, a u konačnici vode do istog cilja – stvaranja filma. Još barem toliko ljudi zaduženo je za promociju, distribuciju i organizaciju raznih događaja i prestižnih natjecanja koji slave umjetnost filma i potiču njegove kreatore na daljnje stvaralaštvo kako bi ostali relevantni i kompetitivni na tržištu koje se uvijek mijenja i iznova razvija ovisno o željama i recepciji publike. Kada bih se dotaknuo ekonomskog faktora; količine novca koji prolazi kroz ovu granu umjetničkog stvaralaštva i kroz enorman sistem rekvizita, memorabilija i suvenira, ovaj rad bi ubrzo skrenuo s planirane putanje pa je dovoljno napisati da se u ovoj industriji „vrte” velike količine novca.

A glavni posrednik, glavni kanal, glavna autocesta informacija kojim se kreću sve informacije neophodne za pravilno funkcioniranje ovako masivne i komplicirane mašinerije? Internet. Internet je početak i kraj svakog filma ili proizvoda nalik filmu današnjice; svaka ekipa zadužena za kreaciju filma, od izvršnog producenta do redatelja, sve do zadnjeg pozadinskog statista – svi su oni na internetu. Filmovi današnjice žive i umiru, uspijevaju ili padaju u zaborav posredstvom interneta i upravo zato sam odvojio nekoliko stranica da pokušam objasniti vezu između ove globalne mreže i kreativnog procesa filmskog stvaralaštva prije no što se upustim u dublju analizu specifičnih filmova i njihove recepcije putem interneta.

3. Filmska industrija i *comic book* filmovi

Kako bismo u potpunosti mogli razumjeti vezu između klasične američke filmske industrije i podžanra filmova o superherojima baziranih na stripu ili *comic book* filmova, najbolji je početak proučavanje američke subkulture stripa i njezinih ljubitelja. Naravno, kako mi je glavna točka istraživanja američka tvrtka Marvel i njena filmska dostignuća, logično je proučiti upravo američku stripovsku subkulturu kao uvod u samo istraživanje.

3.1. Strip i američka kultura

Kako bih što bolje definirao odnos stripa i kulture, u ovom potpoglavlju oslanjao sam se na tri rada: *Visoko u popularnom i popularni intertekst – primjer Bonellijevih stripova* (2009.) autora Silvestra Milete, *The Marvel of the American Dream in The X-Men Graphic Novels and Comic Books* (2016.) autora Zlatka Bukača i zbirku eseja *Comics as a Nexus of Cultures* (22. izdanje), koju uređuju Mark Berninger, Jochen Ecke i Gideon Haberkorn.

Za početak, izdvojio bih definiciju stripa prema Martinu Barkeru, koju u svojoj knjizi *Comics: Ideology, power and the critics* iznosi kroz nekoliko točaka:

1. Serija uzastopnih slika/sekvenci koje pričaju neku, više ili manje formulaičnu, priču. Slika miruje, ali prikazuje pokretnu sekvencu – zato je nužno uočiti vezu među slikama, njihov slijed i odnos. (Grafički medij, narativni karakter).
2. Stripovi se na tržištu pojavljuju u pravilnim intervalima.
3. Strip-junaci su relativno predvidljivi, tipizirani likovi.
4. Karakterizacija lika odgovara žanru koji lik predstavlja.
5. Strip podrazumijeva velik broj konvencija - balončići, kvadrati, red čitanja...što omogućava izražavanje i variranje velikog broja značenja s malo materijala.
6. Strip ima svoj povijesni kontekst – tradicije stripa u pojedinim zemljama u bitnim se karakteristikama razlikuju.

7. Strip se od postanka podrazumijevao kao neozbiljni, bezopasni, smiješni (comic strip = šaljiva traka) trivijalni medij, „niska umjetnost”. S vremenom se proširio na ozbiljne žanrove i stekao pravo inicijacije u visoku kulturu, ali manjim svojim dijelom.

Pogledamo li ovu definiciju detaljnije, možemo uočiti zašto je mlađa američka populacija tako brzo i s toliko elana prihvatila stripove; kao idealna kombinacija „jednostavnije” forme knjige sa znatno fluidnijim i subjektivnijim narativom i slike, strip je bio gotovo poput papirnate verzije filma, no filma znatno drugačijeg od onog koji je postojao u tadašnje vrijeme (uzmemo li razdoblje 1940.-ih godina kao početak stripovske kulture). Uvođenjem grafičkog elementa u naraciju koja je do tad bila gotovo uvijek jednolična i monotona, ova crno-bijela gomila redova transformirala se u znatno dinamičniju formu čija je struktura i poredak oponašala fluidnost narativa kojeg prikazuje; svaka stranica sadržavala je niz usko povezanih kvadratića od kojih je svaki oslikavao jednu scenu, jedan prizor u priči koju prikazuje. Dok bi se u klasičnoj knjizi na opisu okoline i likova gubili redovi i redovi teksta, strip je to radio kroz prikaz – stavljajući vizualno u prvi plan.

Naravno, ovakva forma bila je znatno zanimljivija za tadašnju mladež koja je, kao i mnoga djeca danas, bila previše zaokupljena drugim, vanjskim elementima i puna energije da bi se fokusirala na knjige u standardnom obliku. Kako bih poentirao ovu misao, osvrnuo bih se na riječi Silvestra Milete: „Čitati strip znači biti u interakciji s njim, odnosno poštivati konvencije, suoblikujući na taj način djelo koje se čita – čitatelj u najmanju ruku upisuje u strip zvukove i sam bira ritam odvijanja radnje.” (Mileta 2009:149).

Ovim opisom mogu povući paralelu između modernog filma i crno-bijelih filmova; moderni filmovi su za starije filmove ono što je strip bio za tadašnje čitatelje; jedan novi svijet fokusiran na vizualan element *storytellinga*.

Intervalna publikacija stripova također je igrala ulogu u rastu njihove popularnosti. Ranije sam spomenuo pojam *cliffhanger*, kojeg možemo definirati kao napeti završetak nesigurnog ili nejasnog raspleta koji gledatelja/čitatelja ostavlja u stanju istovremene napetosti i uzbuđenja jer mora čekati određeni period da sazna što će se dalje dogoditi, stvarajući dojam kao da visi (hanging) na litici (cliff); zarobljen u periodu neprestane nesigurnosti, ali željan dodatnog sadržaja. Upravo u takvom stanju nalazili su se novostvoreni ljubitelji stripa kada su završili s čitanjem najnovijeg broja i morali čekati određeni vremenski period do izlaska sljedećeg u prodaju. Ovo je, naravno, stvaralo samo još veću želju i potrebu za dodatnim informacijama, za novim avanturama ovih novih superjunaka i novim pričama ispričanim kroz ovaj format.

Barker navodi kako su tipični stripovski heroji bili relativno predvidljivi, tipizirani likovi, no iako je ovo u početku bila istina, posebice za stripove u domeni DC Comicsa, inovativni autori Marvel Comicsa poput Stana Leeja i Chrisa Claremonta ovu su formulu počeli postupno mijenjati 1960.-ih godina, no o tome više u sljedećem poglavlju. Do tada su ovim tržištem vladali DC-evi superheroji poput Supermana, Wonder Woman, The Flasha i Batmana – likovi koji su, prema autoru eseja *The Marvel Universe on Screen: A New Wave of Superhero Movies?* iz ranije spomenute zbirke eseja Andreasa Rauscheru, bili u potpunosti zadovoljni svojom ulogom junaka koji neprestano i pozorno obavljaju svoje herojske dužnosti bez dublje karakterizacije ili propitkivanja motivacija samih likova. Dakle, logično je da kod ovakvih likova karakterizacija lika odgovara žanru koji lik predstavlja.

Nadalje, strip kao forma podrazumijeva velik broj konvencija - balončići, kvadrati, red čitanja; čimbenici koji omogućuju izražavanje i variranje velikog broja značenja s malo materijala – ove sam se točke ranije dotaknuo, no valja još dodati kako su stripovi s vremenom počeli usvajati i unikatnije, distinktivnije forme ovih konvencija. Balončići više nisu bili samo alati koji uokviruju ono što određeni lik govori, ovisno o njihovom obliku tj. obrubu mogli su predstavljati što određeni lik govori, misli ili čak osjeća – sve ovo mogli su prikazati kroz blage varijacije u obliku i veličini balončića. Isto vrijedi i za kvadratiće, koji su istovremeno služili kao svojevrsni „narator” u stripu kada su se nalazili u samom ćošku „kadrova” ili kao markeri lokacija, vremena i sličnih narativnih elemenata. Red čitanja je u pravilu uvijek bio isti, no ovisno o vrsti publikacije i ovaj element mogao je znatno varirati i tako u potpunosti promijeniti iskustvo čitanja za čitatelja.

Barker se dotiče i tradicijske važnosti stripa ovisno o specifičnoj zemlji kojoj pripada, no za potrebe ovog rada ta točka nije pretjerano važna jer je moje istraživanje usredotočeno na kulturu jedne zemlje. Osim toga, navodi kako se strip od postanka podrazumijevao kao neozbiljni, bezopasni, smiješni trivijalni medij, što možemo vidjeti i u njegovu nazivu, no ova „niska umjetnost” s vremenom je stekla dovoljno veliku i još važnije strastvenu medijsku publiku da se proširi tržištem te čak prodre u ozbiljne žanrove kulture. Tako je ova niža umjetnost s vremenom postala jedna od najisplativijih franšiza današnjice.

A zašto su upravo stripovi o raznim superherojima osvojili srca, a tako i novčanike mnogih Amerikanaca u periodu od 1938. godine koji se nastavlja i danas? Odgovor na ovo pitanje pronašao sam u ranije spomenutom radu Zlatka Bukača, koji u poglavlju pod naslovom *The Superhero Phenomenon* piše sljedeće: „Superheroji, proizvod o kojem ovise dvije najveće izdavačke kuće, Marvel Comics i Detective Comics dio su popularne kulture od prve pojave Supermana 1938. Marvel i DC oduvijek su imali snažnu reprezentaciju svojih superheroja u kontekstu koji ih povezuje sa specifičnim i trenutnim političkim i socijalnim situacijama. (...) Kapetan Amerika, jedan od najpoznatijih superheroja, pojavio se tijekom Drugog svjetskog rata, kada je na naslovnici prvog izdanja prikazan kako udara Hitlera u glavu. Njegov lik osigurao je nepokolebljivost američkog identiteta i održao osjećaj sigurnosti i smirenosti tijekom rata. To je radio ne samo kroz sukobe s Nacistima već i s japanskim i drugim stranim vojnicima koji su bili prikazivani (vizualno i tekstualno) kao prijetnja za američki način života. Nedugo nakon toga, superheroji su postali dominantna sila u medijima namijenjenima kulturi mladih; pojavljujući se na radio showovima, televiziji, paradama, dućanima i naravno novim izdanjima stripova.” – prev. M. Š.

Dakle, možemo zaključiti da stripovi, a tako i stripovska kultura svoju popularnost duguju kombinaciji nekoliko faktora: 1. Zbog svoje nove i inovativne forme prikazivanja tj. prezentiranja sadržaja u tekstualno-vizualnom obliku, stripovi su ubrzo privukli pozornost mladih i tako osigurali mjesto na tržištu. 2. Osim što su korišteni kao forma razonode i eskapizma, stripovi su korišteni i kao unikatna forma svojevrsne propagande ili motivacijskog alata koji potiče „američki način” života, podignutog na fantazijsku razinu zahvaljujući likovima koji ga upotpunjuju.

3.2. Filmske adaptacije stripova prije MCU-a

Prije nego je Robert Downey Jr. po prvi puta obukao mehaničko odijelo 2008. godine, postao Iron Man i započeo uspon Marvela prema samom vrhu filmske industrije, postojale su mnoge druge filmske adaptacije poznatih ili manje poznatih stripova. Ovo ću potpoglavlje odvojiti kako bi neke od ovih adaptacija spomenuo i opisao njihovu medijsku recepciju u svrhu stvaranja koherentnog prikaza nezahvalne situacije u kakvoj su se nalazili filmovi bazirani na stripovima prije no što je Marvel preuzeo uzde ovog pothvata. Kako bih izbjegao daljnje odgađanje primarne teme i pošto mi ovi filmovi služe samo kao pokazni materijal koji uokviruje širu situaciju, izbjegavat ću dublju analizu već su samo navesti osnovne informacije o djelu i recepciji, a filmovi na koje ću se ovim putem osvrnuti su sljedeći:

1. *The Crow* (1994.) – Prvi od nekoliko filmova koje ćemo ukratko pogledati, *The Crow* svakako nije bio vesela, lagana i optimistična stripovska adaptacija. Temeljen na istoimenom stripu Jamesa O'Barra, film prati mladića koji se vraća iz mrtvih kako bi osvetio vlastitu i smrt svoje zaručnice. S ovako mračnom premisom i jednako mračnim prikazom, *Vrana* je mnoge neupućene gledatelje koji nisu znali da se radi o stripovskoj adaptaciji već u samom početku obeshrabrila da se upuste u ovu mračnu avanturu. No, morbidna fikcija koju film obrađuje jednim je djelom postala stvarna kada je glumac koji je utjelovio glavnog protagonista Erica - Brandon Lee, sin legendarnog Brucea Leeja, zbog neispravnog rekvizita pištolja izgubio život na setu kada ga je pogodio metak koji je zaglavio u cijevi. Ova tragedija zasjenila je cijelu produkciju, a sam film postao je svojevrsna relikvija Leejevog života. Naravno, ovakve tragične okolnosti nisu ni na koji način pospješile izgled filmskih adaptacija manje poznatih stripova, no ovaj film je s vremenom postao kulturni klasik i zadobio znatno veću hvalu i reputaciju nego je imao kada se prikazivao na velikim platnima.

2. *The Mask* (1994.) – Nepuna tri mjeseca nakon što je tragična *Vrana* preletjela kroz kino dvorane bez većih uspjeha, Jim Carrey i Cameron Diaz pokušali su (i prema mnogima uspjeli) luckastim i veselim stripovskim likovima odati počast i njihovo kaotično veselje prenijeti na filmsko platno. Ovoga puta radilo se o znatno veselijem, bezopasnijem i šaljivijem liku čija je glavna „fora” bila magična maska koja svojem nositelju daje super-moći, a ta maska pada u ruke lika Jima Carreyja koji se, prema mnogima, probio među velika glumačka imena ovom ulogom. Zaradivši čak 350 milijuna dolara, ovakva veselija, šarenija adaptacija pokazala se znatno isplativijom opcijom u usporedbi s *Vranom* koja je zaradila samo 94 milijuna.

Neočekivani uspjeh filma o tada nepoznatom liku iz opskurnog stripa pokazao je jednu stvar tadašnjim medijskim kućama – ima novca u adaptiranju stripova za veliko platno, samo im treba pravilno pristupiti... i odabrati prikladan materijal za preradu. Pošto je komedija očito funkcionirala, mnogi su studiji nastavili u tom smjeru pa je uslijedio cijeli niz filmova koji su u nekoj mjeri bazirani na nekom stripu u komičnom okruženju, a neki od njih su: „Richie Rich” (1994.) „Casper” (1995.) i „Mystery Men” (1999.). Svi ovi filmovi karakterizirani su kao vesele obiteljske komedije za koje mnogi nisu ni znali da su u originalnom formatu stripovi. Ovaj trend trajao je do 2005. godine, kada se na velikom platnu punom šarolikih i veselih adaptacija pojavio crno-bijeli *Sin City*.

3. Sin City (2005.) – Prva filmska adaptacija stripa koju je nadgledao i vodio isti čovjek koji je taj strip i napisao, Frank Miller, Sin City je pokazao medijskoj publici da nisu svi stripovi vesele i plitke priče o jednodimenzionalnim likovima koji postoje samo da bi obavljali jednu zadanu dužnost koja im ujedno služi i kao glavna karakteristika (kao što je to u početku bio slučaj i s DC-ovim Supermanom i ostalim herojima koje sam ranije spomenuo). No, što je još važnije, pokazao je tržištu da nisu sve realistične i turobne adaptacije mračnih romana neisplative, da i za takve filmove postoji veliki interes. Iako je zaradio znatno manje od *Maske* (159 milijuna dolara), Sin City je podigao dovoljno medijske prašine i potaknuo dovoljno stripoljubaca na raspravu o tome jesu li ovakve adaptacije nešto što bi željeli gledati. Svojom je uspjehom i jedinstvenim prikazom Sin City otvorio vrata za ozbiljnije, realistične adaptacije koje zbog svojeg pristupa izvornom materijalu nisu morale žrtvovati potencijalnu zaradu jer je publika već unaprijed bila zainteresirana upravo zato što je znala, barem okvirno, što mogu očekivati.

Naravno, na tržištu se pojavilo još mnogo filmova u nekoj mjeri baziranih na stripu prije nego je Marvel odlučio ubaciti svojeg glavnog borca u medijski ring, a filmovi poput „300” (2007.), „30 Days of Night” (2007.) i „Hellboy” (2004.) neki su od najpoznatijih primjera.

Prije no što krenem u obradu titularnog kinematskog svemira kojeg je Marvel kroz proteklih 13 godina izgradio, valja spomenuti i film koji je prema mnogima zaslužan za njegovo probijanje – film koji je 10 godina prije Iron Mana ostavio utisak na medijskoj sceni dovoljno velik da Marvelu utaba prohodan put prema budućoj slavi – „Blade” (1998.). Priča o vampiru koji lovi i ubija druge vampire, koja trenutno ne pripada službenom „svemiru”, neizostavna je kada govorimo o Marvelovoj prošlosti na velikom platnu. Ovaj akcijski horor koji se vrti oko lika stvorenog u stripu još davne 1973. godine zaradio je čak 131 milijun dolara i dao prve naznake Marvelovog uzdizanja. No, pošto ne spada u MCU, u ovom radu mora biti degradiran u poglavlje koje se bavi „outsajderskim” filmovima, iako ima isti izvorni materijal kao i svi filmovi o kojima ću pisati u nastavku.

4. Marvel Cinematic Universe i recepcija

Jedan od najutjecajnijih, najisplativijih i najpopularnijih filmskih pothvata današnjice, Marvelov filmski svemir, globalno poznat pod imenom Marvel Cinematic Universe ili MCU je u trenutku pisanja ovog rada najuspješnija filmska franšiza svih vremena, prikupivši više od 22 milijarde dolara na globalnoj razini. Naravno, pošto se ovaj dio rada u najvećoj mjeri bavi pretraživanjem interneta s ciljem prikaza medijske recepcije, koristit ću se brojnim izvorima u nastavku. Dok je prethodni dio rada bio većinski teorijskog tipa, namijenjen da nas što bolje uvede u istraživanje, ovaj će se dio baviti primarno analizom izvora u kombinaciji s vlastitim zaključcima.

Također valja spomenuti neka od najutjecajnijih imena ove zabavljačke mašinerije, a to su: Kevin Feige kao glavni producent svih filmova i predsjednik Marvel Studiosa, ranije spomenuti Stan Lee, na čijim su radovima mnogi od ovih filmova temeljeni i takozvanih „Big 6”, glumci koji su pojavljivali u više Marvelovih filmova i koji čine originalni sastav Marvelovih Osvetnika: Robert Downey Jr. kao Iron Man, Chris Evans kao Kapetan Amerika, Mark Ruffalo kao Hulk, Chris Hemsworth kao Thor, Scarlett Johansson kao Crna Udovica i Jeremy Renner kao Hawkeye. Naravno, puno je velikih glumačkih imena prošlo kroz Marvelovu postavu u proteklih 13 godina, no detaljnije o tome u nastavku. Jedna stvar je sigurna, Marvelu nikad nije nedostajalo *star powera* tj. velikih glumačkih imena da obogate svoje redove.

U nastavku ću prikazati kako se ovaj titan filmske industrije razgranao iz jednog ambicioznog filmskog pothvata u globalnu opsesiju koja je kroz godine osvojila milijune. Pošto je i sam MCU podijeljen i koncipiran kroz četiri različite faze, smatram da je logično da na isti način prezentiram i sumiram sve Marvelove filmove, iznoseći neke osnovne informacije kao i informacije vezane uz njihovu recepciju na internetu i kako je ta recepcija utjecala na daljnji rast i razvoj Marvelove zajednice.

4.1. Prva faza

Uz pretpostavku da prosječna osoba koja iz rasonode u nekoj mjeri prati svijet filma, a da pritom nije ljubitelj stripa ili priča o superherojima i ljudima nadnaravnih sposobnosti, šanse su da ta osoba do 2008. godine nikada nije ni čula za fiktivnog Tonyja Starka i njegovu herojsku personu Iron Mana, no upravo je film o ovom kompleksnom stripovskom junaku bio prvi koturajući kamen koji je za sobom nosio lavinu koja će s vremenom zasuti filmsku scenu. Film je izašao 2. svibnja 2008. godine, na čelu s Jonom Favreuom u poziciji redatelja i Robertom Downeyjom Juniorom u ulozi karizmatičnog i kontroverznog Tonyja. Baš kao i lik kojeg je tada po prvi puta utjelovio, RDJ je do svoje velike prilike imao puno nedaća u životu; od borbe s ovisnošću i problema sa zakonom pa čak i dvanaestomjesečnog boravka u zatvoru, Downey Jr. je, prema vlastitim riječima, dosegao dno dna prije nego je prihvatio ulogu koja mu je definirala karijeru i promijenila život. Naravno, ovakve nimalo pohvalne okolnosti i činjenice vezane uz život glavne zvijede na čijim je leđima ležala svjetla budućnost ili neslavni pad Marvela potaknule su nemalu količinu nervoze i brige kod tada još malobrojnih fanova. Dodatno, nimalo impresivna i izrazito kratka lista Favreuovih redateljskih dostignuća (od kojih je najpoznatiji naslov bila komedija „Elf” iz 2003. godine) napravila je svoje u uvjerenju mnogih da će ovaj film zasigurno propasti. No, sada je očito da su sve te sumnje i negativna očekivanja bila nezasnovana. Pošto nema tih riječi hvale koje ja mogu napisati, a da ih neko poznato ime u svijetu showbiznisa već nije utipkalo, odlučio sam se osvrnuti na članak Clarka Collinsa i Adama B. Varyja „The success of Iron Man”². U njemu, autori iznose sljedeće: „Naravno, Marvel već sad izgleda kao zasebni superheroj, i ne samo na blagajni. Naime, dionice kompanije su već petog svibnja skočile do 33,24 dolara. U nadi da će jednog dana moći stajati rame uz rame s Pixarom na poziciji mini-studija krcatog blockbusterima, Marvelovi producenti nisu trošili ni sekunde u najavi nadolazećih filmova koji uključuju Iron Mana 2, Thora, Kapetana Ameriku i Osvetnike.” – prev. M. Š.

S ovako dobrom recepcijom javnosti, iznenađujuće dobrom zaradom i podrškom kritičara, Iron Man je s lakoćom pripremio teren za ambiciozan nastavak Prve Faze, a o kvaliteti samog filma govori činjenica da je i danas, u društvu 22 filma, još uvijek smatran jednim od najboljih Marvelovih dostignuća.

² <https://ew.com/article/2008/05/09/success-iron-man/>

No, ambiciozna uzlazna putanja Marvela nažalost nije uvijek takva, a dokaz tome su i prva dva filma koja su uslijedila nakon trijumfnog Iron Mana. Samo mjesec dana nakon iznenađujuće uspješnog i kvalitetnog prvijenca, Marvelov studio na scenu izlazi s *Nevjerojatnim Hulkom*, koji je prema svim čimbenicima trebao biti jednako dobar, ako ne i bolji od Zlatne karte u formi Metalnog čovjeka.

S glumačkom postavom koja je uključivala Edwarda Nortona (koji je već i prije pojave u ovom filmu bio veliko ime Hollywooda zahvaljujući filmovima poput *Iskonski strah* i *Klub boraca*) u ulozi Brucea Bannera i Hulka te Tima Rotha i Liv Tyler, očekivanja su bila visoka. No, u rukama tada još neiskusnog francuskog redatelja Louisa Letteriera, ovaj bjesni zeleni gorostas nije podigao veliku medijsku prašinu. Kao što je Empireov Simon Cook napisao u svojem osvrtu³; „Ovo je turoban akcijski film koji nikad ne dođe do te faze da u gledatelju probudi nešto više. Kao pronađi i spasi misija za jednog od Marvelovih glavnih figura, može se smatrati uspjehom – no mogu reći da sam očekivao više dinamike od Nortona i više kreativne slobode od Letteriera. Nevjerojatni Hulk je mogao biti malo više nevjerojatan” – preveo M. Š.

Ništa bolje se ne može reći ni za treći film ovog svemira, Iron Man 2, koji je u kino dvorane stigao 2010. godine. Jon Favreau još jednom je zasjeo za redateljsku stolicu, no ovoga puta nije uspio rekreirati magiju, a tako ni uspjeh svog originala. S ciljem izbjegavanja ponavljanja istih fraza, valja samo napisati da je film bio jednako neuspješan u očima publike kao i Hulk, a loš scenarij i jednodimenzionalne negativce nisu uspjela spasiti čak ni glumačka imena poput Mickeyja Rourkea, koji se dvije godine ranije vratio na scenu s iznenađujućom dramom „Hrvač”, ili karizmatičnog Sama Rockwella. Zeleni agresivac na blagajni je zaradio nešto više od 100 milijuna, a Iron Man 2 je zahvaljujući prethodniku i glumačkoj postavi uspio privući dovoljno ljudi da skupi čak 420 milijuna dolara, iako su mnogi nadobudni obožavatelji ubrzo požalili za novcem kojeg su dali za karte.

³ <https://www.empireonline.com/movies/reviews/incredible-hulk-review/>

Godinu dana nakon monotonog i zaboravnog Iron Mana 2, Marvel Studios hrabro je nastavio s postavljanjem terena za najavljeni grupni film, producirajući filmove kojima su svijet po prvi put upoznawali s novim licima u ulogama dobro poznatih heroja. Australiski glumac Chris Hemsworth prvi puta je podigao Thorov ikonični čekić Mjølfnir krajem proljeća 2011. godine, a Chris Evans se ogrnuo američkom zastavom kao Kapetan Amerika par mjeseci kasnije. Oba su filma dobila solidne kritike, a javnost je, bez obzira na kvalitetu samog filma, bila oduševljena odabirom glumaca. To je, na kraju krajeva, bio i najvažniji faktor. Naravno, svi su ovi filmovi imali svoje negativce i poteškoće koje su ovi novopečeni heroji morali rješavati, ali su oni bili jednako prolazni kao i sami filmovi – ovo je bila samo odskočna daska za do tada najambiciozniji „crossover” događaj u svijetu filma, pokušaj da u jednom filmu ujedini nekoliko godina rada, radnje i likova. Medijska pozornica i filmski svijet sada je bio spreman za *Osvetnike*.

Marvelovi Osvetnici bili su izrazito ambiciozan i riskantan filmski pothvat iz više razloga:

1. Ovo je bila kulminacija višegodišnjeg rada, razvijanja likova i radnje koja se trebala smisljeno ujediniti u jednom filmu, a da taj film ne premaši određenu minutažu i tako ostane isplativ (film traje dva sata i 23 minute)
2. S tako velikim brojem sada već izrazito popularnih i ikoničnih zvijezda; koje uz ranije spomenutih „Big 6” uključuju i imena poput Samuela L. Jacksona, Toma Hiddlestona i Gwyneth Paltrow, postavljalo se logičko pitanje – kako sve njih uključiti u dovoljno kadrova bez pretjerivanja i zatrpavanja scene?
3. S obzirom na šaroliku recepciju i varijacije u kvaliteti prijašnjih filmova, vodeća imena Marvel Studiosa nisu mogli biti sigurni da će financiranje ovog filma biti isplativo. S budžetom od čak 220 milijuna dolara, Marvel je uložio sve svoje „karte” u ovu potencijalnu kulu od karata.

Zaradivši više od milijarde i pol dolara, *Osvetnici* su pokazali da je sav trud i uloženi kapital bio itekako opravdan, a ovakav spektakularan uspjeh filma zacementirao je Marvel Studios čvrsto na vrhu filmske industrije. Ne samo da su se kino ulaznice rasprodavale munjevitom brzinom, već su se i razni rekviziti i akcijske figure omiljenih superheroja generacije odlično prodavale. Uspjeh filma služio je i kao karta prema uspjehu za glumačku postavu heroja koji su ga nosili; Robert Downey Jr, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo Chris Evans i Scarlett Johansson ubrzo su postali neki od najtraženijih imena Hollywooda.

Internet i društvene mreže su, naravno, bile preplavljene objavama, komentarima i hvalospjevima o filmu, a domino efekt objava nošenih svedostižnim linijama interneta ubrzo je učinio svoje i u samo nekoliko dana nakon prvobitnog prikazivanja filma (četvrtog svibnja 2012. godine) Marvel je imao znatno veću gomilu strastvenih i uzbuđenih obožavatelja koji su bili gladni dodatnog sadržaja. No, nisu samo laici bili oduševljeni filmom, profesionalni kritičari također su imali samo riječi hvale za fantazijski spektakl redatelja Jossa Wheadona. S. Jhoanna Robledo je za Common Sense Media⁴ napisala sljedeće: „Brz, humorističan i inovativan, ovaj film uzima ono najbolje od svog žanra – ikonične heroje koji se bore za istinu i pravdu i prikazuje ih na najbolji način koji zadovoljava obožavatelje i drži vas na rubu sjedala od uzbuđenja” – prev. M. Š.

⁴ <https://www.common-sense-media.org/movie-reviews/the-avengers>

4.2. Druga faza

Osvetnici su bez sumnje napravili ogroman dio posla koji je rezultirao planetarnim uspjehom i prepoznatljivošću Marvel Studiosa i njihovog kolektivnog filmskog svemira, no oni nikako nisu bili posljednji spektakl kojim je ovaj studio počastio svijet. Štoviše, uspjeh i izrazito pozitivna recepcija filma na globalnoj razini samo je ohrabrila vodeće pojedince Marvela da nastave sa snimanjem i produciranjem novog materijala i započnu „Drugu fazu”, koja je uključivala čak šest novih naslova i mnoštvo novih likova koji će se s vremenom pridružiti ovom svemiru. Dva filma ove faze (*Iron Man 3* i *Thor: Svijet tame*) izašla su već 2013. godine, još uvijek uživajući slavu i ogromnu količinu „hypea” kojeg su *Osvetnici* generirali prijašnje ljeto. No oba su se filma, kako su kasnije brojke i ankete pokazale, pridružila neslavnoj listi najgorih filmova MCU-a nedugo nakon njihovog prikazivanja.

Treći i posljednji solo-film o briljantnom Tonyju Starku tj. Iron Manu našao se u rukama redatelja Shanea Blacka, najpoznatijeg po svom radu kao scenarist na klasičnim buddy cop komedijama iz kasnih osamdesetih; *Smrtonosno oružje 1 i 2*. Black je već ranije surađivao i s RDJ-om, režirajući moderniji prikaz ovog podžanra komedije; *Kiss Kiss Bang Bang* 2005. godine. Prateći standardan Marvelov ljetni raspored prikazivanja filmova, *Iron Man 3* je u kino dvoranama osvanuo trećeg svibnja, popraćen velikim očekivanjima i standardima nakon prijašnjeg megahita. Sa standardnim budžetom od 200 milijuna dolara, film je uspio prikupiti čak 1,2 milijarde, bez sumnje nošen ranije spomenutim valom očekivanja i entuzijazma mnogobrojnih obožavatelja koji su pohrlili u kina čim su mogli kako bi bili među prvima koji će vidjeti početak Druge faze. No, ovaj je film imao nezahvalan zadatak praćenja ili čak nadmašivanja *Osvetnika*, zadatak koji je od samog početka bio preveliki zalogaj za bilo koji solo-film u MCU-u.

Iako je s godinama prikupio znatno više kritika nego pohvala i često se našao u ranije spomenutim listama, *Iron Man 3* je u periodu prikazivanja imao solidne kritike i recepciju, iako su mnogi ljubitelji originalnih stripova bili izrazito nezadovoljni načinom na koji su kreatori filma odlučili prikazati stripovsku inačicu Osame bin Ladena – *The Mandarin*.

The Mandarin, lik koji je u originalnom izdanju nemilosrdan i misteriozan terorist i ekstremistički vođa ovdje je reduciran na sporednu osobu koju šeptrljivo i u raznim fazama opijenosti utjelovljuje Ben Kingsley, dok pravi negativac (Guy Pierce) vuče konce iz sjene. S ciljem da potkrijepim ovu tvrdnju stručnim komentarom, izdvojio sam par riječi iz osvrta Matta Zoller Seitz, koji je za Rogerebert.com⁵ napisao sljedeće: „Nasilje prikazano u ovom filmu gura granice PG-13 ratinga do krajnosti, prikazujući smrtonosne (iako bez krvi) oružane okršaje i trenutke beskrupulozne okrutnosti koje bi bile šokantne da film nije djetinjasta fantazija u kojem su bol i zakoni fizike većim djelom samo teorija.”

Zasigurno najniža točka Marvela došla je krajem 2013. godine, kada je osmog studenog izašao *Thor: Svijet tame*. Pod vodstvom redatelja Alana Taylora, čovjeka najpoznatijeg po svom radu na hit serijama kao što su *The Sopranos*, *Mad Men*, *Lost* i *Game of Thrones* i uz glumačku postavu koja je uključivala sada već dobro poznata imena; Hemswortha i Hiddlestona te Natalie Portman, film je imao sve predispozicije da bude još jedan u nizu solidnih Marvelovih izdanja. No, dosadna priča i nimalo zastrašujući negativac ovom su filmu osigurali mjesto na „sramotnoj” listi za mnoge. Citat iz osvrta⁶ Simona Abramsa najbolje uokviruje glavne probleme Thorovog drugog solo-filma: „Film ima previše scena gdje prirodno zanimljivi likovi, poput Thora, gube vrijeme na puko spajanje točaka u radnji. Gledati Thora kako brzinski i bez imalo truda porazi zastrašujućeg neprijatelja u početnim kadrovima filma trebalo bi biti zabavno, no nije. Scena nema nikakvu dubinu, nikakvo značenje osim obaveznog predstavljanja našeg glavnog junaka.” – prev. M. Š.

⁵ <https://www.rogerebert.com/reviews/iron-man-3-2013>

⁶ <https://www.rogerebert.com/reviews/thor-the-dark-world-2013>

S ovako neimpresivnim i dosadnim startom, Marvel je morao stati na gas kako bi zajednici pokazao kako i Druga faza ima nešto uzbudljivog i drugačijeg za ponuditi, nešto više od tupog i monotonog nabadanja solo-filmova koji ne služe kao ništa više no dvosatni periodi blagog razvijanja i rasta likova koje već dobro poznajemo iz Prve faze. Trebali su nešto drugačije, nešto što će prodrmati ustaljeni superherojski kalup unutar kojeg su do tad operirali, a upravo to su i postigli s drugim solo-filmom ikoničkog američkog heroja, Kapetanom Amerikom. Dubljom analizom ovog filma i pitanjima koja on postavlja kroz leću superherojskog akcijskog spektakla bavit ću se u petom poglavlju, no za sada možemo samo napomenuti kako su braća Anthony i Joe Russo dijelili redateljsku stolicu u radu na filmu *Kapetan Amerika: Ratnik zime*, a njihov jedinstveni pristup superherojskom žanru ubrzo ih je učinio favoritima zajednice.

Štoviše, njihov rad na ovom filmu bio je toliko impresivan i isplativ da ih je Marvel vraćao na tu poziciju s još čak tri kasnija projekta, a svi su ti filmovi globalno smatrani najboljim što ovaj žanr ima za ponuditi široj javnosti. Film je zaradio relativno skromnih 714 milijuna dolara, no osim poštenog novčanog doprinosa, on je ostvario i veliki uspjeh u osvjetljavanju Marvelova obraza pred očima javnosti. Ovim su filmom dokazali da još uvijek ima elana, uzbuđenja, snage i volje u njihovom studiju za drugačijim sadržajem koji nanovo definira sam podžanr. Kao što Reagan Gavin Rasquinha piše za Entertainment rubriku The Times of India⁷: „Rogers možda nema Batmanove igračke, Starkov brzopotezni humor ili Supermanovu snagu, ali on je najhumaniji superheroj među njima. Ovo je definitivno jedan od najboljih filmova ovog žanra.” – prev. M. Š.

⁷<https://timesofindia.indiatimes.com/entertainment/english/movie-reviews/captain-america-the-winter-soldier/movie-review/33168786.cms>

Nakon što je Kapetan Amerika zaronio duboko u špijunski podžanr i oduševio sve marvelovce diljem svijeta, ovaj inovativni studio odlučio se potpuno promijeniti ploču sa sljedećim filmom, uzevši likove iz relativno novog stripa *Annihilation: Conquest #6*, u kojem se po prvi puta pojavljuju Starlord, Gamora, Drax, Rocket Raccoon i budući favorit fanova; Groot i stavivši ih u prvi plan filma *Čuvari galaksije*. Ova vesela i otkačena svemirska avantura koja je neobjašnjivo dobro funkcionirala uz glazbenu podlogu sačinjenu većinski od poznatih rock hitova iz 70.-ih i 80.-ih bila je nešto sasvim novo, svježije i drugačije od svega što smo dosad vidjeli od Marvela jer se gotovo u potpunosti odvijala van Zemlje. Naravno, ovakva je glazbena podloga bez sumnje razveselila i mnoge fanove koji možda ne spadaju u primarnu ciljanu potrošačku demografiku.

Dok su svi dotadašnji filmovi imali različite priče, likove i tematike, većina njih bila je „ograničena” na jedan planet, a GOTG je gledatelje poveo kroz cijelu novu galaksiju, a za takvu nepredvidljivu, satiričnu avanturu Marvel se odlučio uposliti tada relativno nepoznatog redatelj, Jamesa Gunna. Gunnov stil i oko za retro detalje nakon ovog su filma postali njegovi zaštitni znakovi, a njegov rad imali smo prilike vidjeti i u Trećoj fazi, kada je iz iste pozicije vodio nastavak ove avanture. Naravno, ova šarolika priča na čijem je čelu bio dotad striktno komični glumac Chris Pratt oduševila je mnoge i zaradila nešto više od 500 milijuna dolara. Iako sama radnja filma, kao i njegov glavni negativac nisu bili pretjerano ozbiljni ili sposobni za ostavljanje većih posljedica na širu sliku Marvelovog svemira, ovim je filmom studio pokazao svijetu da imaju vještine i budžeta proširiti svoje avanture van našeg planeta i upravo je ta spoznaja zaintrigirala i podigla razinu „hypea” kod mnogih obožavatelja.

Nakon svemirske avanture i nekoliko ne baš blistavih izlaganja u formi solo-filmova još jednom je došao red na veliki i spektakularni „team up” film, u kojem se veći dio najjačih zemaljskih heroja i osvjetnika ponovo ujedinjuje kako bi zaustavili još jednu apokaliptičnu prijetnju, no u *Osvetnici: Doba Ultrona* ta je prijetnja došla iznutra, točnije iz briljantnog, ali pogrešnog nauma Tonyja Starka i doktora s „blagim” problemom kontrole bijesa, Brucea Bannera. Valja spomenuti da je drugo formiranje Osvetnika imalo podosta deblji budžet od čak 365 milijuna, nadmašivši Osvetnike iz 2012. za nešto više od 100 milijuna.

No, unatoč tome, zarada koju je film prikupio bila je nešto manja od prvog djela, a tako i kritike. Naime, *Doba Ultrona* je, prema mnogim obožavateljima, inferiorni nastavak na bombastičan početak ove grupne priče, a riječi kritičara su u mnogo slučajeva ovaj stav i podupirale. Film nije ni u kojem pogledu loš, u tome se većina kritičara koje sam čitao tijekom pisanja ovog rada slaže, no, kao što to najbolje uokviruje Ann Hornaday za *The Washington Post*⁸: „Kao i mnogi drugi primjeri ovog žanra, ovaj nastavak pati zbog repetitivnosti, prerazvučenih akcijskih sekvenci i potpuno beskorisnog grabanja za novcem u formi 3D tehnike.”

⁸ https://www.washingtonpost.com/goingoutguide/movies/avengers-age-of-ultron-gets-the-marvel-band-back-together/2015/04/29/ee6bb2e0-ee6f-11e4-8abc-d6aa3bad79dd_story.html?tid=kp_google

S trećom fazom odmah iza ugla, Marvel se 2015. godine već polako pripremao da javnost postepeno uvede u finalna poglavlja mnogih dotadašnjih događaja i da nagradi lojalnost ljubitelja ovog žanra. No, prije no što su započeli s provođenjem teorije u praksu, Marvel Studios pronašao je vremena da na tržište izbacij još jedan produkt iz tvornice fantazije kojom tako vješto operiraju. U srpnju 2015. godine izlazi film o minijaturnom heroju Ant-Manu istoimenog naziva. Pod redateljskom palicom Peytona Reeda i uz scenarij jednog od najprepoznatljivijih imena u svijetu britanske komedije i redatelja takozvane Cornetto trilogije, Edgara Wrighta, film je ostvario solidnu zaradu i većinski pozitivne kritike, a glumac Paul Rudd je kao Scott Lang (čovjek unutar čudnovatog odjela Ant Mana) oduševio mnoge svojom karizmom. Kao što je to tad već bio standard, i s ovim su novim likom, a tako i filmom na sve dužu listu glumačkih imena upisali još par noviteta kao što su Judy Greer i Michael Douglas.

No, na globalnoj razini, javna i kritička recepcija nije bila jednako svijetla i vesela kao i sam film. Mark Kermode, jedan od dobro poznatih imena u svijetu filmske kritike u svom filmskom osvrtu za *The Guardian*⁹ je napisao sljedeće: „Ovaj film trebao je biti puno čudniji da bi uspješno odradio/prikazao ovakvu tematiku i okruženje – manje Scott Lang, više Scott Pilgrim. Umjesto toga, ostali smo zarobljeni u razmišljanju koliko je Paul Rudd manje efektivan u plijenjenju pažnje od Roberta Downeya Jr i koliko smo se više smijali o pravilno izvedenom otkačenom humoru u *Čuvarima galaksije*. Ne toliko f-ant-astičan, više ant-iklimaktičan.” – prev. M. Š.

No, nekoliko loših kritika ili relativno slabija, manje entuzijastična recepcija jednog filma u sada već impresivnoj gomili nije bila dovoljna da Marvel odvrati ili uspori u realizaciji Treće, najambicioznije, najspektakularnije i najskuplje faze do sad.

⁹ <https://www.theguardian.com/film/2015/jul/19/ant-man-review-mark-kermode>

4.3. Treća faza

S obzirom da Treću fazu čini čak 11 različitih filmova (što je gotovo polovica svih filmova ove franšize do sad), neke od njih samo ću ukratko spomenuti i prenijeti ono što smatram najbitnijim.

Treću fazu ovog megaprojekta započeli su braća Russo 2016. godine s još jednim dodatkom za MCU; *Kapetan Amerika: Građanski rat*. Često kroz šalu nazivan i *Osvetnici 2.5* jer je obuhvaćao znatno veći broj superheroja od tipičnog solo-filma, ovaj je film postavio neka nova „pravila igre” za kontinuitet kompletnog narativa. Naime, središnja točka i središnji sukob prikazan kroz film je sukob (načelni, a zatim i fizički) dvojice dotad vodećih figura Osvetnika, a tako i MCU-a; Stevea Rogersa i Tonyja Starka. I dok njihov sukob interesa polako prerasta u fizički sukob, a zatim i sukob s trajnim posljedicama čije će reperkusije odzvanjati kroz ostatak ove priče sve do završetka treće faze, ostali su superheroji primorani izabrati stranu: Team Cap ili Team Iron Man.

I upravo ovdje leži najveći korak unaprijed između druge i treće faze; u načinu na koji je Marvel počeo s promocijom ovih filmova. U sklopu promocije filma, službeni računi Marvel Studiosa su preko svih utjecajnih društvenih mreža (Facebook, Twitter i Instagram) uputili pitanje svojoj zajednici – jeste li na strani Kapetana Amerike ili na strani Iron Mana? Ubrzo su tweetovi, objave i komentari s ključnim riječima #TeamCap ili #TeamIronMan preplavile internet. Nije bilo „mjesta” na internetu koje je na neki način vezano za svijet zabave, filma ili superheroja u kojem se nije razvila nekakva rasprava – obožavatelji su se neprestano prepirali međusobno tko je u pravu u ovom sukobu, tko je odabrao pravu stranu, a tko je izdao svoje standarde? Naravno, ovakva doza samogenerirajućeg publiciteta osigurala je dobru prodaju karata i gomilu obožavatelja koji, uz sve ostale razloge, žele pogledati film kako bi napokon saznali jesu li se preko tipkovnice „borili” za pravu stranu Osvetnika. Zarada je, očekivano, bila velika, no to čak nije bio najveći uspjeh, po mom mišljenju. Najveći uspjeh bio je suptilno „zapošljavanje” i spajanje cijele subkulture ljubitelja ovakvih filmova u tim PR stručnjaka čijem medijskom dosegom ni jedan oglašivač ne može biti ravan.

Koliko je ovo bio pametan i isplativ potez potvrđuje i činjenica da i danas, više od pet godina nakon izlaska filma, postoje rasprave o tome tko je bio na pravoj strani – Kapetan Amerika ili Iron Man?

Kasnije te iste godine, studio je odlučio zakoračiti u svijet magije i i polako ju uvesti u ovaj svemir s Doktorom Strangeom, čijim se magičnim plaštem ogrnuo Benedict Cumberbatch, britanski glumac koji je uživao planetarnu slavu zahvaljujući BBC-evoj hit seriji Sherlock, u kojoj Cumberbatch utjelovljuje svjetski poznatog detektiva. Zanimljiva je činjenica da je istog briljantnog detektiva nekoliko godina ranije (2009., a zatim i 2011. godine) glumio i Robert Downey Jr. Dakle, s Cumberbatchovim pridruživanjem ovoj franšizi, MCU je sada brojio čak dvije verzije najpoznatijeg istražitelja u povijesti. No, osim toga, valja spomenuti da je lik Stephena Strangea po svojoj karizmatičnosti, humoru i bahatosti bio jako sličan Tonyju Starku; činjenica koja je garantirala zanimljivost njihovog prvog susreta u kasnijim filmovima. I dok je pod vodstvom Scotta Derricksona, redatelja najpoznatijeg po svom radu u horor žanru (*Egzorcizam Emily Rose*, *Zla kob*, *Izbavi nas od zla*), film ostvario dobre rezultate na blagajni i dobre komentare od publike, najviše hvale zaradio je na račun vizualnih elemenata koje prikazuje.

Dokaz ovome pronašao sam u filmskom osvrtu Jamesa Dyera, koji je za Empire¹⁰ to najbolje sročio: „Kao i prošlogodišnji Ant-Man, Doktor Strange ovdje je da nas odvoji i odmori od rutine superherojskog visokobudžetnog uništavanja i borbe u trećem aktu – da nam osvježi nepce prije *Čuvara galaksije 2*. No, gdje je Ant-Man to radio kroz humor i priču manjeg obujma (u svakom smislu te riječi), Doktor Strange zarolao je Marvelovu paradigmu u podeblji joint i pozvao nas da ga zajedno s njim popušimo kroz dva začuđujuća, psihodelična sata.” – prev. M. Š.

¹⁰ <https://www.empireonline.com/movies/reviews/doctor-strange-review/>

Iz ovog je citata moguće iščitati još jednu bitnu stavku – subkultura (kritička, a tako i laička) ljubitelja stripa i filmova koji ih uz veliki budžet donose na veliko platno bila je u potpunosti svjesna strukture kojom se Marvel vodio u produkciji svojih filmova. Strukturi koja se temeljila na nekoliko impresivnih solo filmova koji su služili kao svojevrsni odmori za publiku i stanke u narativu prije velikih i spektakularnih *team-up* priča koje su kapitalizirale na svim dotad postavljenim očekivanjima i „mrvicama” koje su pobacali kroz ostale solo-filmove. No, poznavanje ove formule i njezina predvidljivost nije ni u najmanju ruku bila problematična, ni za obožavatelje, kao ni za produkcijsku kuću. Štoviše, smatram da je Marvel uspio izgraditi izrazito impresivno carstvo na ovako jednostavnoj šabloni, a u tome se slaže veći dio ove zajednice.

Dakle, nakon psihodeličnog putovanja sa Strangeom dobili smo psihodelično putovanje s Čuvarima galaksije u njihovom drugom filmu 2017. godine, kada se beskrajnom spisu glumačkih imena koja se pojavljuju u Marvelu pridružuju Tango i Cash tj. Sylvester Stallone i Kurt Russell. James Gunn je još jednom doveo dozu satire, humora, ali i emocija u specifičnom retro stilu, a recepcija je bila jednako pozitivna kao i za prvi film ove šarolike ekipe.

Iste nas godine Jon Watts po treći puta (u smislu novijih filmskih adaptacija) prvi puta (u sklopu Marvela) upoznaje s prijateljskim herojem iz susjedstva, Spider-Manom, koji se nakratko pojavio u dramatičnom okršaju ranije spomenutog Građanskog rata. Tom Holland je ostavio veliki trag kada je prvi puta skočio u kadar 2017. godine kao Spider-Man, no ovim je prikazom zacementirao svoju poziciju kao stalni član MCU-a. Hollandov glavni protivnik i antagonist ovdje je Michael Keaton; nekadašnji Batman preuzima ulogu strvinara, u doslovnom i stripovskom smislu kao Adrian Toomes, negativac kodnog imena Vulture (eng. vulture- strvinar). *Spider-Man: Homecoming* ostvario je izrazito pozitivne rezultate, bez sumnje u velikoj mjeri zahvaljujući Hollandovoj interpretaciji lika, ali i zbog zanimljive problematike kojom se bavi.

Kao što sam ranije spomenuo, Marvel je kao produkcijska kuća kroz Treću fazu definitivno poboljšao svoje promocijske vještine i procese, a isto je vidljivo i u načinu na koji su pristupili odgovaranju na pitanja fanova. Ranije sam se ukratko osvrnuo na sve očitiju tendenciju ovih filmova da svoj treći akt završe u spektakularnom stilu koji često rezultira brojnim eksplozijama i uništenjem nekog okoliša ili grada na velikoj razini. Ovakav se rasplet najčešće događa upravo u grupnim filmovima kao što su *Osvetnici*, a prvi puta se desilo na ulicama New Yorka 2012. godine, kada su se Osvetnici tek oformili kako bi zaustavili Lokija i njegovu invaziju izvanzemaljskih vojnika. Tijekom spektakularne bitke koja se odvila na ulicama i unutar zgrada tog ikoničnog grada brojna su vozila i zgrade u potpunosti ili djelomično bila uništena. Čak se i na samom kraju tog filma postavlja pitanje: Tko je odgovoran za ovo? Tko će počistiti kaos koji je ostao nakon bitke?

Ovdje u priču ulazi Keatonov lik kao dio posebne skupine oformljene za upravo takve slučajeve pod nazivom Department of Damage Control ili Odjel za kontrolu (i sanaciju) štete. Centrirajući glavnog negativca kao samo još jednog u nizu običnih „šljakera”, radnika na ulici, Watts u samom startu stvara određenu prepoznatljivost kroz glavnog antagonista; način života sličan onome što mnogi proživljavaju svaki dan. Ovaj je potez imao jako dobre rezultate u kritičkoj recepciji filma, gdje su ga mnogi prozvali jednim od najboljih superherojskih filmova u posljednjih nekoliko godina. Istog mišljenja bio je i Christopher Orr, koji je za *The Atlantic*¹¹ napisao sljedeće: „Čak iako ovaj film još jednom nanovo stvara lik stereotipičnog mladog heroja koji je sramežljivi klinac iz srednje škole, *Homecoming* također uspijeva u stvaranju nove vrste Marvelovog negativca: Toomesov cilj nije globalna dominacija ili potpuno uništenje Osvetnika ili neka druga slična ambiciozna i grandiozna misija. Sve što on želi je ostati „ispod radara” i zaraditi pokoji dolar preprodavajući ilegalno oružje. Naravno, Spider-Man ga želi zaustaviti, a s obzirom da Toomes nije dovoljno zanimljiv za pozornost Osvetnika, to pokuša učiniti sam.” – prev. M. Š.

Dakle, Toomesa možemo smatrati prvim Marvelovim negativcem čiji su ciljevi i ideali razumljivi, pa čak i prihvatljivi prosječnom gledatelju, a empatija prema antagonistu bez sumnje će rezultirati znatno uzbudljivijim iskustvom gledanja od praćenja nekog jednodimenzionalnog, prolaznog negativca. Ovakve likove Marvel će nastaviti istraživati i u kasnijim filmovima kao što su *Crna Pantera* i *Osvetnici: Rat beskonačnosti*.

¹¹ <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2017/07/spider-man-homecoming-review/532737/>

Nakon prizemnog i relativno gledano normalnog superheroja u formi Spider-Mana, Marvel nam je priredio još jedan šareni „palate cleanser” s otkačenom komedijom o bogu munje, Thoru u filmu *Thor: Ragnarok*. Iako se već u samom nazivu moglo vidjeti da će se film baviti katastrofalnim temama kao što su potpuno uništenje Thorova rodnog planeta Asgarda, pod redateljskim vodstvom čudnovatog Taika Waititija Ragnarok se transformirao u komično putovanje po planetu smeća tijekom kojeg je Hemsworth dobio priliku da pokaže kako je sposoban za mnogo više od glumljenja stereotipičnog macho akcijskog heroja. Osim toga, u trećem solo-filmu mitskog demigoda njegov tamnopusi brat i jedan od omiljenih negativaca obožavatelja, Loki dobio je znatno veću i važniju ulogu, a Waititi je savršeno uokvirio komplicirane pojedinosti napetog bratskog odnosa. Kroz ovaj odnos i kemiju Hiddlestona i Hemswortha film uspijeva istražiti dublje teme i dodatno razviti njihove likove bez žrtvovanja brzog tempa radnje i općenitog komičnog ugođaja kojeg većina i očekuje od Marvelovih filmova. Dodatak Cate Blanchett i Jeffa Goldbluma u ovaj iovako impresivan glumački ansambl zasigurno je donio samo još više dobrih rezultata.

Ako je vjerovati dosadašnjem „rasporedu”, Waititijev film trebao je biti još jedan od onih impresivnih, ali generalno „prolaznih” dodataka u MCU, no ovaj je film zapravo puno više od samo još jednog od dvadesetak filmova. Osim što ostvaruje dugo očekivane napretke u odnosima likova koje već godinama željno iščekujemo, film nas tjera da zajedno s njegovim glavnim herojem dublje i detaljnije pogledamo i raspoznamo ono što ga čini takvim. Istovremeno na zabavan i dinamičan način prikazuje međuljudske i obiteljske odnose koji su nam svima predobro poznati, spuštajući ova božanstvena bića na „našu” razinu.

Na tragu toga osvrnuo bih se na riječi Alexa Abad-Santosa koji je o filmu za Vox¹² napisao: „Ovo je prvi film o Thoru zbog kojeg ćete htjeti gledati još filmova o Thoru, jer je prvi film koji ima pravu ideju u prikazu onoga zbog čega bismo željeli navijati za ovog heroja. Oba prijašnja filma o Osvetnicima zagrebla su površinu njegova lika, ali su ga obično samo gurnuli na marginu kao onog plavokosog božanstva koje možda je vrijedno baratanja Mjølnirom, ali zna biti iznimno glup.” - prev. M. Š.

¹² <https://www.vox.com/culture/2017/10/26/16537186/thor-ragnarok-review>

Marvel je bez sumnje već i prije 16. veljače 2018. godine, kada je u kina stigao film Ryana Cooglera *Crna Pantera*, bio čvrsto ukopan na samom vrhu filmske industrije današnjice, no ovim je dodatkom osigurao i zavidno mjesto na Oscarovoj listi. Naime, na 91. Oscarima, *Black Panther* bio je jedan od osam filmova nominiranih za najbolji film godine, gdje je u društvu filmskih dostignuća kao što su *The Favourite*, *Roma*, *A Star is Born* i *Vice* ostvario povijesni uspjeh postavši prvim Marvelovim filmom nominiranim za film godine te osvojivši nagrade u drugim kategorijama. Kategorije u kojima je *Pantera* skočila iznad konkurencije bile su: Najbolja kostimografija u igranom filmu, Najbolja produkcija u igranom filmu te Najbolja originalna glazbena podloga u igranom filmu. Naravno, sve ove nagrade, kao i mnoge druge koje je film s vremenom prikupio govore u prilog tome kako su genijalan posao odradili Coogler, Boseman, Jordan i ostatak glumačke postave.

Black Panther u kinima se pojavio nekoliko mjeseci prije pete godišnjice *Black Lives Matter* pokreta. Iako nije bio direktno vezan za taj pokret, tematika koju ovaj višestruko nagrađivani rekorder istražuje jednako je relevantna danas kao što je bila i prije tri godine, a isto tako i prije 100 godina jer se bavi pitanjima ravnopravnosti, ropstva i potlačenosti Afroamerikanaca. Ovakva su pitanja na prvi pogled možda preozbiljna i prestvarna da bi se njima bavio „niži” oblik kinematske umjetnosti tj. podžanr o superherojima, no Coogler je uspio ukomponirati ovako delikatna pitanja uklopiti u priču o kralju T'Challi (kojeg u jednoj od svojih posljednjih uloga glumi Chadwick Boseman), plemenitom zaštitniku tajanstvene i fiktivne afričke nacije Wakande. To u najvećoj mjeri radi preko glavnog antagonista i prijetnje T'Challinoj vladavini, Erika Killmongera, kojeg glumi Michael B. Jordan.

Jordanov Killmonger bio je definitivni dokaz da je Marvel još uvijek sposoban napraviti kompleksnog i zanimljivog negativca. Njegovi postupci vođeni su realnim i uvjerljivim razlozima, a namjere i ambicije kompleksnije su uobičajenih planova prosječnih i nerazrađenih negativaca. Kao inteligentan i odlučan lik pokazao se kao dostojan protivnik za T'Challu.

Nemoguće je pisati o ovom filmu i masivnom utjecaju koji je imao na svijet, a tako i na poziciju/imidž Marvela u svijetu kulture bez spomena zarade koju je ostvario na blagajnama diljem svijeta. Naime, s čak 1,3 milijarde dolara zarade, *Black Panther* postao je film afroameričkog redatelja s najboljom zaradom u povijesti. Dok su osvrti i komentari na većinu ostalih filmova bili u većoj ili manjoj mjeri različiti ovisno o osobnim preferencama, *Black Panther* je gotovo jednoglasno hvaljen od strane kritičara. Na tragu toga još jednom sam se osvrnuo na riječi Christophera Orra u *Atlanticu*¹³: „Da, *Black Panther* je svakako još jedan u nizu multimilijunskih dodataka buržoaskom Marvel Cinematic Universeu, ali to nije sve. Drugi filmovi o superherojima igrali su se s velikim idejama – trilogija *Vitez tame* u najvećoj mjeri, a nešto manje uspješno i *X-men* franšiza. No njihovo ustrajanje uz moralna i politička pitanja koja su istraživali bilo je relativno i drugorazredno. Problematika koju *Black Panther* postavlja kroz svoju radnju glavna je točka samog filma, narativna kralježnica koja se proteže od prve do zadnje scene.” – prev. M. Š.

Više o tome zašto je ovo jedan od onih filmova o superherojima koji uspješno pristupaju ozbiljnim temama i rješavaju ih na način koji istovremeno respektira izvorni stripovni materijal, zabavlja gledatelja i donosi mu jedinstvenu perspektivu na stvarna pitanja u sljedećem poglavlju.

Nakon filma kojim su ušli u povijest, Marvelovi velikani bili su spremni predstaviti film koji će služiti kao kulminacija desetogodišnjeg rada i koji će, na svoj način, zauvijek ostaviti trag na našoj stvarnoj i njihovoj fiktivnoj povijesti. Početkom proljeća 2018. godine u kina diljem svijeta stigao je dugoiščekivani *Rat beskonačnosti* braće Russo.

¹³ <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/02/black-panther-review/553508/>

Rat beskonačnosti je u više navrata nazivan najambicioznijim *crossover eventom* u povijesti, ujedinjujući kolektivnu glumačku postavu, likove i priče iz čak 18 filmova, a svi oni ujedinjuju se kako bi zaustavili najveću prijetnju s kojom su se ikad morali suočiti, pobješnjelog titana Thanosa, koji posjeduje Rukavicu beskraj. Thanos je lik koji se u par navrata pojavljivao u MCU-u i svakog je puta njegova pojava izazvala određenu dozu straha, uzbuđenja i iščekivanja njegovog konačnog susreta s Osvetnicima. Već 2012. godine, kada je ovaj ljubičasti osvajač prvi puta pokazao svoje lice na kraju prvog grupnog filma MCU-a, mnogi su obožavatelji odmah prepoznali o kome se radi i počeli smišljati teorije o tome kako i kada će se zloglasni titan susresti i sukobiti s njihovim herojima. Ovu ključnu ulogu preuzeo je Josh Brolin.

Naravno, šest godina puno je vremena za razmišljanje i iščekivanje pa su tako obožavatelji diljem svijeta gotovo kolektivno „izgubili razum” kada je krajem studenog 2017. godine na YouTube kanalu Marvel Entertainment osvanuo trailer za *Avengers: Infinity War*. Trailer je u samo 24 sata prikupio čak 230 milijuna pregleda, rekordnu brojku koja ga je postavila na vrh liste trailera s najvećim brojem pregleda u rasponu od jednog dana, a tu će poziciju zadržati sve do trailera za drugi dio ove dvodijelne sage, o kojoj više u nastavku.

Osim samog studija, film su predano promovirali i gotovo svi članovi ove masivne glumačke postave; Robert Downey Jr. je redovito objavljivao videe na svojem Facebook i Instagram profilu, Hemsworth je kroz brojne Instagram storyje svoje obožavatelje uputio u režim treninga koji je pratio kako bi bio u najboljoj mogućoj formi za film, a ništa manje aktivni nisu bili ni ostali članovi, kao ni sam studio. Brojni intervjui na raznim talk showovima diljem Amerike dodatno su osigurali da svi znaju kakav film će uskoro imati premijeru, neovisno jesu li ljubitelji ovog žanra ili ne.

Ovo je, naravno, bio dvosjekli mač. S ovoliko *hypea*, s ovoliko podignute medijske prašine film je morao biti izrazito dobar, izrazito uspješan inače će biti zatrpan pod težinom vlastitog neuspjeha. Gomile fanova bi, bez sumnje, bjesnim komentarima punim nezadovoljstva u jako kratkom roku zatrpala sve sfere interneta, a taj loš publicitet ubrzo bi nadjačao napore Marvel kompanije da održi uzbuđenje na istoj razini. No, na sreću svih nas koji smo dugo godina strpljivo čekali, svih nas koji smo 10 godina bili dio ovog svemira i gledali ga kako raste i razvija se u nešto što nadilazi granice moderne kinematografije, film je bio spektakularan uspjeh.

S izrazito impresivnim budžetom od čak 316 milijuna dolara, uspjeh filma nije bio samo potreba, već i financijski imperativ. Ovo je dotad bio najveći budžet odvojen za bilo koji film u MCU-u, što ima smisla s obzirom da se radi o „najvećem” filmu njihovog svemira. Zaradivši 2,048,359,754 dolara, *Rat beskonačnosti* popeo se na sam vrh ljestvice financijski najuspješnijih filmova svih vremena, zauzevši četvrto mjesto (trenutno je na petom). S ovakvim brojkama lako je zaključiti da je javnost bila, jednom riječju, oduševljena. Iako većinski šokirana neočekivanim završetkom prvog djela ovog sukoba, Marvel zajednica nije mogla sakriti svoje uzbuđenje i zadovoljstvo. Društvene mreže eksplodirale su komentarima i dojmovima, a ovaj ciklus uzbuđenih fanova koji putem interneta svojim komentarima/objavama intrigiraju druge obožavatelje koji potom žure prema kino dvoranama kako bi iz prve ruke iskusili ovaj spektakl prava je potvrda da je Marvel u kombinaciji s internetom nezaustavljiva sila u svijetu zabave.

I dok se u nekim dotadašnjim filmovima dojmovi publike i dojmovi kritičara nisu slagali, u slučaju *Rata beskonačnosti* kritičari i šira javnost bili su na istoj strani – *Infinity War* postavio je nemoguće visoka očekivanja, a ta je očekivanja ne samo ostvario, već i u potpunosti nadmašio. No, nije sve bilo savršeno za sve, pa su tako neki pojedinci ostali razočarani činjenicom da je ovo samo jedna polovica veće priča i kao takva čini nepotpuno filmsko iskustvo. Za RogerEbert.com¹⁴, Matt Zoller Seitz to je razočaranje objasnio ovako: ”(...)Ovaj melodramatični ugođaj većinom funkcionira jer je priča strukturirana tako da na njenom kraju heroji završe u dubokom, tamnom mjestu i ako na kraju ovog filma gledatelji budu tužni i zabrinuti, *Infinity War* je napravio svoje. (...)Kad bi samo film bio bolje moduliran, ili možda dulji.. ili elegantnije oblikovan.. teško je reći što točno ne valja, no nešto nije kako bi trebalo biti. Jasno je da je ovo priča prepolovljena na dva djela, no ovo se ne čini kao jedna solidna polovica.” – prev. M. Š.

¹⁴ <https://www.rogerebert.com/reviews/avengers-infinity-war-2018>

S druge strane, neki su bili u potpunosti oduševljeni svim pojedinostima koje je *Rat beskonačnosti* prikazao, a svoje oduševljenje nisu krili ni u osvrtu. Helen O'Hara za Empire¹⁵ je o filmu napisala sljedeće: „Braća Russo postigla su nemoguće. Ne samo da su uspjeli smisljeno ujediniti sve ove nepovezane likove i priče, već su to učinili na tako naizgled jednostavan način. Osim toga, sam kraj filma podiže uloge na dosad neviđenu razinu. „*Ne pretjerujem dok kažem da sudbina svemira visi o niti*” izgovara jedan od likova u Infinity Waru. Ako je ovime mislio na Marvelov svemir, onda nemaju razloga biti zabrinuti. Ne bismo se mogli odvojiti od njega čak ni kad bi željeli.” – prev. M. Š.

Da, Marvel je podigao uloge i da, ti ulozi diktirali su i budućnost Marvela i nadolazeće četvrte faze, no sada već sa sigurnošću možemo reći da je ovakav rezultat bio vrijedan kockanja.

Nakon filma koji je promijenio sve u Marvelovom svemiru, obožavatelji diljem svijeta morali su čekati punih godinu dana da vide završnicu ove epske avanture, a u međuvremenu smo dobili ne jedan, već dva „pallate cleansera”; dva solo-filma za još nekoliko novih heroja koji će igrati neku ulogu (veću ili manju) u završnici Treće faze. *Ant-Man and the Wasp* (izašao 6. srpnja 2018. godine) i *Captain Marvel* (izašao 8. ožujka 2019. godine) dva su filma koji sami po sebi nisu loši, ali u usporedbi s onime što je bilo prije njih i što dolazi odmah nakon, ovi su dodatci MCU-u bili više-manje prolazne avanture koje su služile samo kao dodatna građa za završnicu. Valja spomenuti da je *Captain Marvel* prvi film MCU-a s glavnom ženskom ulogom; Brie Larson ušla je u pilotsko odijelo Carol Danvers, poznatije kao Captain Marvel i tako postala prvom ženom Marvela koja vodi svoj vlastiti solo-film.

Iako nije kronološki točno, prije no što se dotaknem najvećeg filma Treće faze, a tako i Marvela, spomenuo bih jedini film koji je došao nakon njega do sad, *Spider-Man: Far From Home*, u kojem još jednom pratimo Hollandovog Petera Parkera u svijetu nakon događaja završnice ove faze. Iako je ovo striktno gledano posljednji film ove faze, njegov utjecaj i posljedice na Marvelov svemir nisu ni blizu onome što je došlo prije. *Daleko od kuće* daje nam kratki uvid u svijet koji se oporavlja i perspektivu jednog srednjoškolca koji je istovremeno i superheroj.

¹⁵ <https://www.empireonline.com/movies/reviews/avengers-infinity-war-review/>

Spomenuo sam kako je trailer za *Rat beskonačnosti* u prva 24 sata prikupio dovoljno pregleda na YouTubeu da skoči na prvo mjesto te liste, no nije tamo ostao predugo. *Osvetnici: Završnica*, film čiji naslov možemo gledati na dva načina srušio je svog prethodnika s čak 289 milijuna pregleda u jednom danu. Brojke na YouTubeu nisu najefektivnije mjerilo uzbuđenja i zainteresiranosti ciljane publike, no u ovom slučaju smatram da su mogle biti. *Završnica* (ili *Endgame* u originalnom nazivu) Marvelove četvrte faze povisila je i stvarne i fiktivne uloge s još većim budžetom od prvog djela, a sa zaradom od skoro 2,8 milijarde dolara, *Endgame* je ubrzo preletio svu konkurenciju i skočio na sam vrh najuspješnijih filmova svih vremena. S trona ga je od tada skinuo Cameronov *Avatar*, no *Završnica* mu je i dalje za petama s razmakom od „sitnih” pedesetak milijuna.

Kao što je to bio slučaj i s početkom ove sage, svi uključeni neprestano su radili kako bi u što većoj mjeri promovirali film, a najlukrativniji potez u ovom naumu bio je postavljanje hashtaga #AvengeTheFallen, koji je ubrzo osvanuo na svim društvenim mrežama. U kombinaciji s ovim potezom, službeni profili Marvel Studiosa su preko svih platformi počeli objavljivati crno-bijele postere svih „palih” Osvetnika i heroja koji su izgubili život na samom kraju *Rata beskonačnosti* i tako dodatno igrali na emocije obožavatelja koji su već godinu dana htjeli iskočiti iz kože od iščekivanja. Ne moram puno prostora odvajati za prikaz recepcije javnosti jer je bio točno onakav kakav se i očekivao; obožavatelji diljem svijeta bili su oduševljeni, kao i većinski dio kritičara. Jednostavnim riječima Petera Traversa¹⁶ zaokružio bih ovo potpoglavlje: „Osvetnici: Završnica je MCU-ev svojevrsni pozdrav i emocionalno iscrpljujuće iskustvo.” – prev. M. Š.

YouTube je i danas, dvije i pol godine kasnije, prepun videa reakcija fanova iz kino dvorana i iz udobnosti vlastitog doma na neke od scena koje su obilježile film. Jedinstvena i veličanstvena glazba Alana Silvestrija i redateljsko vodstvo braće Russo, kao i naponi svih uključenih osigurali su da ovaj film uđe u povijest kao, da citiram jedan od najčešćih komentara na koje sam naletio u istraživanju, „film koji je bio više od filma, koji je bio povijesni događaj.”

¹⁶ <https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/avengers-endgame-movie-review-marvel-825435/>

4.4. Četvrta faza

Uspješno završivši najveću, najskuplju i najisplativiju fazu do sad, Marvel Studios nije pokazao nikakve znakove usporavanja, najavivši čak 10 novih filmova i nekoliko različitih serija koje će ekskluzivno streamati preko Disney+ platforme zajedno s planiranim datumima izlaska i da je sve išlo po planu do sada bi već imali dva nova filma. No, koronavirus imao je druge planove, a ti planovi su Marvelu napravili isto što i ostatku svijeta – bacili ga u karantenu i prisilili na promjenu planova i nova, kreativna rješenja. Ali dok su se brojni drugi studiji i produkcijske kuće iz svijeta filma našle u nezahvalnoj poziciji gdje, čak i ako uspiju snimiti film poštujući odgovarajuće uvjete, neće ga moći isplativo prikazivati jer su kino dvorane većinom bile zatvorene, Marvel je uspio pronaći „rupu u sistemu”. Na samom početku rada ukratko sam spomenuo streaming platforme kao budućnost televizije, a još neotkriveni potencijal tih platformi znali su i u ovom studiju. Sa serijama *WandaVision*, *The Falcon and the Winter Soldier* i *Loki* uspjeli su ostati ne samo ažurni i relevantni u svijetu zabave, već i izrazito uspješni. Ove su serije bile zanimljiv eksperiment – kako će se striktno kinematski svemir snaći u pričama epizodnog formata? Odgovor je očito bolje od očekivanog. Svaka od ovih serija uspjela je privući mnoge ljubitelje „standardnog” Marvela, a priče koje one pričaju samo dodatno nadograđuju već poznate likove i priče.

Nakon „privremenog” lockdowna koji je trajao cijelu 2020. godinu, Marvel se polako vraća i na velika platna, a prvi film nakon nenamjerne pauze, *Crna Udovica*, izašao je prije nepunih tjedan dana, točnije devetog srpnja. Kritike i dojmovi za drugi film MCU-a s glavnom ženskom ulogom zasad su raznolike, no s konačnim sudom valja pričekati sve dok se najpoznatija ruska špijunka Natasha Romanoff (koju vjerojatno po posljednji put glumi Scarlett Johansson) ne prošulja po kino dvoranama diljem svijeta. No, čak i ako najnoviji dodatak glomaznom MCU-u ne zadovolji obožavatelje, imaju cijelu listu nadolazećih filma, od kojih se neki bave starim likovima, a neki dodaju potpuno nove, kojima se mogu veseliti. Kao što je Kevin Feige, vodeće lice i glavni producent svih filmova Marvel Cinematic Universea nedavno izjavio za Rotten Tomatoes: „Za nas je četvrta faza oduvijek bila samo nastavak na naše priče, ali na novi i drugačiji način. Čak i filmovi koji na prvi pogled završavaju dosadašnje priče u sebi sadržavaju nove početke i to je najuzbudljiviji dio ovog iskustva i naše suradnje s Disney+ platformom.”¹⁷

¹⁷ Puni intervju s Kevinom Feigeom možete naći na: https://youtu.be/aZZ_PWwbjb4

5. Kako Marvel pristupa ozbiljnim temama

U prethodnom sam poglavlju za neke od Marvelovih filmova napomenuo kako na jako zanimljiv i inovativan način pristupaju ozbiljnijim temama i problemima, a te ću metode dodatno istražiti u ovom poglavlju. Dakle, detaljnije ću se baviti tematikom filmova *Iron Man* (2008.), *Captain America: The Winter Soldier* (2014.) i *Black Panther* (2018.) kako bih vas što bolje upoznao s temeljnom problematikom koju obrađuju, a zatim ću za svaki od tih problema dati primjer nekog „standardnog” filma koji ne spada u podžanr filmova o superherojima. Usporedivši te pristupe, pokušat ću doći do odgovora – koji je film to bolje/zanimljivije odradio? Ovo ću kratko istraživanje započeti s filmom koji je započeo i cijelo ovo carstvo – Iron Manom. Zašto su ovi filmovi, a tako i ove usporedbe s Marvelom važne u sklopu ovog rada? Zato što smatram da upravo u tome leži tajna uspjeha Marvela – u jedinstvenom i često neočekivanom načinu na koji uspijevaju povezati priče iz stvarnog svijeta sa svojim tehnološki, fizički i mentalno naprednim herojima.

Iron Man je, u svojoj srži, film o razmaženom milijarderu koji je od rođenja tetošen i pripreman da jednog dana postane frontman očeve kompanije Stark Industries, koja se u najvećoj mjeri bavi proizvodnjom i prodajom oružja. Robert Downey Jr. glumi tog karizmatičnog i umišljenog sina, Tonyja Starka, koji je u početku filma stereotipični prikaz prodavača oružja. Bez dlake na jeziku i uvijek spreman da zaradi, Tony svu svoju domišljatost i poznavanje tehnologije fokusira na jedan cilj – prodaja većih, skupljih oružja onome tko najviše ponudi. A njegov stav prema potencijalnim žrtvama tj. „neprijateljima Amerike” koji će biti ozlijeđeni ili ubijeni njegovim oružjem? Isti kakav i prema ženama; nevažne smetnje i povremene distrakcije u njegovom luksuznom životu. Starkov bravado u punom mahu možemo vidjeti u sceni kada američkoj vojsci predstavlja novu vrstu rakete zvanu *Jericho*. Raširenih ruku i s ponosnim smiješkom, Tony uživa u prezentaciji masivnog uništenja za koje su njegove rakete sposobne. Na putu do vrha očeve kompanije, bio je štićenik očevog partnera, Obadiahe Stanea (kojeg glumi Jeff Bridges).

Po svemu dosad navedenom, Marvelov prvi izlet na filmsko tržište ima mnoge sličnosti s filmovima koji se bave temama ratnog profiterstva i prodaje/opskrbe oružja. Naime, čak i na samom početku filma, koji služi kao *in medias res* te nas odmah baca u samo središte incidenta koji je Tonyju promijenio život, kada tijekom poslovnog puta kroz Afganistan putuje s vojnim konvojem koji biva napadnut, vidimo da se i radnja filma odvija gdje i mnogi takvi filmovi. Ultimativna ironija u ovom slučaju je ta da Tony zadobiva teške tjelesne ozljede kada jedna od raketa njegove proizvodnje eksplodira pred njim. Tijekom radnje saznajemo da je Obadiah Stane bio zaslužan za ovaj napad i da je upravo on prodavao njihove rakete objema stranama konflikta; afganistanskim teroristima i Amerikancima koji se bore protiv njih. Dakle, kroz ova dva lika film istražuje škakljiva pitanja koja dolaze s prodajom oružja kao i nemoralne i tabu teme kao što su prodaja oružja sukobljenim „klijentima” jer je glavni kapital ovog biznisa ipak ratovanje. Naravno, ne bi ovo bio Marvelov film da Tony Stark kroz ove nedaće i probleme ne izađe kao jači i bolji čovjek koji uspijeva pobjeći iz zatočeništva izgradivši borbeni oklop zbog kojeg će kasnije postati poznat kao Iron Man. Još jedan ironičan splet događaja se ovdje odvio; čovjek koji je cijeli život proveo u zagrljaju onih koji se bogate ratovanjem sada je morao vlastito tijelo obrgliti strojem za rat kako bi preživio. Pohlepna i nezasićena strana ovog kontroverznog posla (reprezentirana u liku Obadiahe Stanea) pokušava ga još jednom privući na tamnu, ali profitabilnu stranu poslovanja, no Tony, vidjevši drugu stranu ovog tržišta, odbija, a Stane je toliko gladan za dodatnim profitom da ga ta opsesija odvede u smrt. Sve je ovo zapakirano u puno lijepih CGI (Computer Generated Image) efekata, ali pozadina je jasno vidljiva – Marvel je želio prikazati dualnost prodaje oružja.

Dva filma istražuju ovu tematiku na dva jako različita načina, a to su drama *Lord of War* (2005.) i komedija temeljena na istinitoj priči *War Dogs* (2016.). Odlučio sam spomenuti oba filma jer svaki od njih sadrži likove koje su savršene preslike Tonyja i Obadiahe, no ovaj put bez superherojskih osobina i tehnologije – „stvarni” ljudi u „stvarnom” svijetu. U dramatičnom prikazu ovog života iz 2005. godine, Nicolas Cage glumi Yurija Orlova, internacionalnog krijumčara i prodavača oružja koji ne bira klijente, prodaje onome tko najviše ponudi. Za razliku od Iron Mana, koji preko ovakve tematike navlači Disneyjevu fasadu, *Gospodar rata* ne suzdržava se u grafičkom prikazu žrtava i posljedica Yurijevog poslovanja. Beščutan, promišljen i uvijek korak ispred svojih progonitelja, Yurijeva efikasnost u ovom poslu bila bi impresivna da nije toliko nehumana i odbojna. Kao takav, Yuri je ono što bi Obadiah postao da ga Iron Man nije zaustavio.

S druge strane, *Psi rata* u sličnu situaciju (no ovog puta na strani američke vlasti) stavljaju Davida Packouza (kojeg glumi Miles Teller) i Efraima Diverolia (Jonah Hill). Ovaj duo na malo komičniji, ali opet dovoljno realan način prikazuju sličnu dinamiku odnosa (no s manje izdaje i ubilačkih namjera) koju dijele Tony i Obadiah. Kao pridošlica u ovom poslu, Packouz Diverolija gleda kao mentora čija će učenja s vremenom usvojiti kako bi zajedno došli do ugovora s američkom vlasti vrijednog 300 milijuna. No, čak i s komičnog polazišta, ovaj film uspijeva pokazati naznake zloćudnog i pohlepnog karaktera u Diveroli, a njegov odnos s manje iskusnim i prizemnijim Packouzom je ono što ovaj film čini tako zanimljivim. Sva tri filma na neki se način suočavaju s pitanjima koja i danas muče ljude u stvarnom svijetu, pitanjima zbog kojih i danas ljudi umiru, a to je, zapravo, i bit filma – da se kroz fiktivne likove i priče suočava s problemima koje ne može sigurno i u potpunosti istražiti u stvarnom svijetu. Naravno, postoje razlike u interpretaciji pa neki to rade uz pomoć crveno-zlatnih oklopa, neki kroz komediju, a neki kroz brutalni realizam.

Još jedno ažurno i relevantno pitanje je ono vezano uz osobne slobode i pravo na privatnost te granica koje vladajući organi prekoračuju u duhu patriotizma i sigurnosti. Ovu su temu na skandalozan, a opet prizeman način pred oči javnosti doveli Laura Poitras i Glenn Greenwald kada su 10. listopada 2014. godine objavili dokumentarni film *Citizenfour*. Ovaj dokumentarac koji više nalikuje modernom *takeu* špijunskog filma priča je o Edwardu Snowdenu, čovjeku koji je razotkrio drastične mjere za kojima je američka vlada, a prvenstveno NSA posegnula s ciljem obrane od budućih terorističkih napada. Ove mjere uključivale su neovlaštenu kontrolu podataka, prisluškivanje i špijunažu velikog djela američkog naroda. Naravno, javna recepcija Snowdena, a tako i filma bila je izrazito dualistična – neki su ga prozivali herojem i čestitali mu na hrabrosti koju je pokazao istupanjem i suprotstavljanjem vladi, a drugi su ga nazvali izdajicom koji je razotkrio američke tajne i ozbiljno naškodio sigurnosti nacije. Neovisno o tome na kojem uglu ovih krajnosti stojite, nemoguće je zanijekati utjecaj koji je ovaj film imao na javnu sferu.

Nepunih šest mjeseci prije izlaska ovog zapanjujuće stvarnog filma, Marvel se okušao u prikazu slične situacije kroz figuru Stevea Rogersa tj. Kapetana Amerike, koji se u *Kapetan Amerika: Ratnik zime* našao usred ovakvog skandala i također bio progonjen zbog svojih uvjerenja i principa. Naravno, ipak se radi o Marvelu, stoga ne iznenađuje da je ovo akcijski triler više nego je lagano i kontrolirano istraživanje svijeta tajni i špijunaže, no temeljno pitanje ostaje isto – do kojih granica vladajuća manjina smije ići u interesu sigurnosti? Naravno, možda bi pametniji izbor filma za usporedbu bio neki od desetaka filmova Jamesa Bonda ili Nemoguće misije, no dok su to filmovi koji tajne i špijunažu koriste kao svojevrsni rekvizit ili alat u radnji, *Ratnik zime* ga kroz sferu superherojskog podžanra oblikuje u priču o prevari, poštenju, strahu i slobodi. Ovu tvrdnju najbolje uokviruje rečenica iz filma „Ovo nije sloboda, ovo je strah.”, kada Rogers po prvi puta vidi impresivan arsenal sakrivenog oružja i borbenih letjelica koje je S.H.I.E.L.D. (fiktivni ogranak američke vlade čija je glavna misija zaštita građana od vanzemaljskih prijetnji) kroz godine prikupio pod vodstvom Nicka Furyja (kojeg glumi Samuel L. Jackson). Puno akcijskih sekvenci i visokobudžetnih eksplozija odvajaju ovaj film od dokumentarca o Snowdenu, naravno, no temeljna problematika ostaje ista. S obzirom na to da živimo u svijetu u kojem je infotainment uvijek zanimljiviji i čitaniji od *hard facts* vijesti, smatram da je bio pametan potez ovakvu tematiku istražiti na način koji istovremeno zabavlja i potiče na razmišljanje te je po tim kriterijima ovaj film „zaslužio” spomen u ovom poglavlju.

Definitivno najhvaljeniji i film s najvećim dosegom od ova tri primjera, a možda čak i od svih dvadesetak Marvelovih filmova je *Black Panther*. Ranije sam se dotaknuo svih nagrada i priznanja koje je ovaj film prikupio, no valja pogledati i kako je pristupio tematici koja se već godinama obrađuje u svim medijskim i umjetničkim formama, tematici koja je i danas jedna od najtamnijih točaka ljudske civilizacije – ropstvu. Naime, ropstvo nije glavni dio priče, nije čak ni glavna okupacija našeg protagonista T'Challe, no kroz njegovog suparnika Erika Killmongera *Black Panther* postavlja najvažnija pitanja i skreće pažnju na najvažnije točke ovih barbarskih postupaka naših predaka.

U svojoj prvoj sceni, Killmonger se nalazi u Britanskom muzeju. Proučavajući afričke relikvije, započinje razgovor s kustosicom muzeja, čije ću najvažnije dijelove parafrazirati rečenicom „Što mislite, kako su vaši preci došli do svih ovih relikvija? Mislite li da su ih pošteno platili? Ili su ih uzeli, kao što su uzeli i sve ostalo?“ Već u ovom kratkom dijalogu možemo vidjeti zašto je Killmonger čak i kao negativac bio toliko relevantan kao lik; iako se njegove metode i ciljevi nisu poklapali s onima od našeg heroja, gledatelji se ne mogu oduprijeti slaganju s onim što on govori. No, ipak je on samo još jedan negativac, a negativci su u Marvelu većinom prolazni, pa je tako do kraja filma Eric Killmonger bio poražen. No, čak i svojim zadnjim dahom izgovara rečenicu koja je bez sumnje zagrebla dublje od površine u srcima mnogih gledatelja. „Pokopaj me u oceanu, gdje su i moji preci koji su skakali s brodova jer su znali da je smrt bolja od okova.“

Osim toga što je bio prvi Marvelov film s glumačkom postavom sačinjenom većinski od Afroamerikanaca, *Black Panther* je kroz kostimografiju, scenografiju i glazbu odao počast Afričkoj kulturi i mnoštvu raznolikih plemena koja i danas žive u ovoj kolijevci života. Bez umanjivanja važnosti problematike koju obrađuje, film je uspio nešto za što su mnogi zasigurno mislili da je nemoguće – povezoao je superherojsku franšizu s nečim iskonski ljudskim, željom za slobodnim životom. Mnogi su filmovi na znatno realniji način istraživali temu ropstva, do te mjere da ne želim posebno izdvajati ni jedan od njih, no valja reći da je svakom filmoljupcu nemoguće pogledati Crnu Panteru bez da barem na sekundu (pogotovo u scenama koje sam referencirao) ne pomisli na filmove kao što su *12 godina ropstva* (2013.), a svaki film o superherojima ili sličnim fantastičnim bićima koji nas može natjerati da barem na sekundu ozbiljno razmislimo o problemima koje veći dio života ignoriramo jer nas se ne tiču je film vrijedan spomena i hvale.

6. Anketno istraživanje

S ciljem da tvrdnjama koje u najvećoj mjeri obuhvaćaju razne forme javne recepcije filmova ovog žanra dam dodatan izvor validnosti i legitimiteta, odlučio sam provesti javnu anketu koja obuhvaća pitanja koja sam u prethodnim poglavljima istraživao. Glavni cilj ove ankete bio je prikupiti što ažurnije podatke tj. odgovore na pitanja koja se provlače kroz cijeli rad, a pritom i u nešto manjem obujmu (u usporedbi s beskrajnim izvorima interneta, anketa ima znatno manji raspon ispitanika) ispitati trenutno stanje Marvel Cinematic Universea na filmskom tržištu Hrvatske. Anketu je u periodu od prvog do petog rujna 2021. godine ispunilo 200 ispitanika i smatram da ova brojka daje realan uvid u poimanje Marvela i MCU-a od strane hrvatske javnosti, barem onog djela javnosti koji dijeli moju ljubav prema filmu. Valja istaknuti da je najveći dio ispitanika došao iz slične pozadine, točnije iz grupe GOODtalking na Facebooku; grupe koja je, prema riječima njena osnivača Tihomira Polančeca, namijenjena svim ljubiteljima filma i televizijskih serija. S obzirom na to da je ovaj rad baziran na istraživanju filma i njegove recepcije, smatrao sam da je ova grupa najbolje mjesto za formiranje svojevrzne „fokus grupe” na čijim ću odgovorima temeljiti svoje zaključke. Također, pretpostavio sam da bi ljubitelji filma bili posebno zainteresirani za anketu ovakve tematike pa prikupljanje većeg broja ispitanika ne bi bio nemogući zadatak. Ova pretpostavka bila je točna.

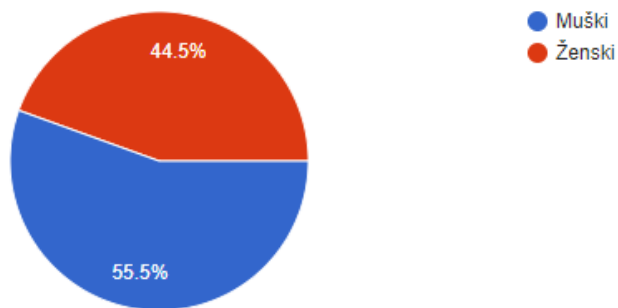
Anketa¹⁸ se sastojala od 20 pitanja koja variraju od općih podataka o ispitaniku sve do pitanja koja traže od njega ili nje da ukratko obrazloži neke od svojih odgovora na pitanja koja nude više izbora. Kroz sva ću pitanja proći u ovom poglavlju, no neću svima ustupiti jednaku količinu teksta jer smatram da ne igraju jednako važnu ulogu u potvrđivanju ili osporavanju moje hipoteze. Zbog bolje čitljivosti ovog poglavlja tu ću hipotezu ovdje još jednom navesti: Marvel Cinematic Universe je posredstvom interneta zaslužan za pozitivnu transformaciju recepcije filmova baziranih na stripu.

¹⁸ Spreadsheet cijele ankete dostupan je na:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Wzt3iaZKuYnMILk1Q0wfGLHini20xrgj0nAhoIa_kPM/edit

Prva tri pitanja odnosila su se na opće podatke o ispitaniku koji su bili potrebni kako bih stvorio jasan prikaz „javnosti” koja je ispunjavala ovu anketu.

1. Kojeg ste spola?

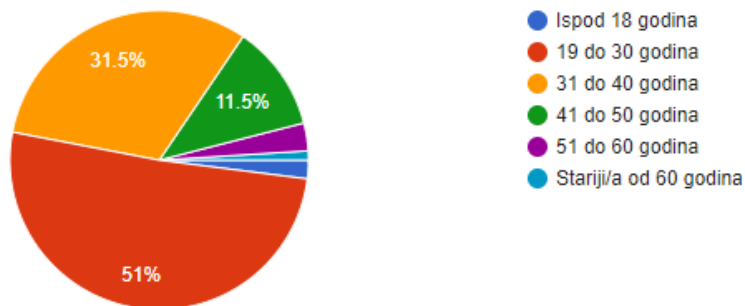
200 responses



Graf 6.1. Omjer muških i ženskih ispitanika

2. Kojoj dobnoj skupini pripadate?

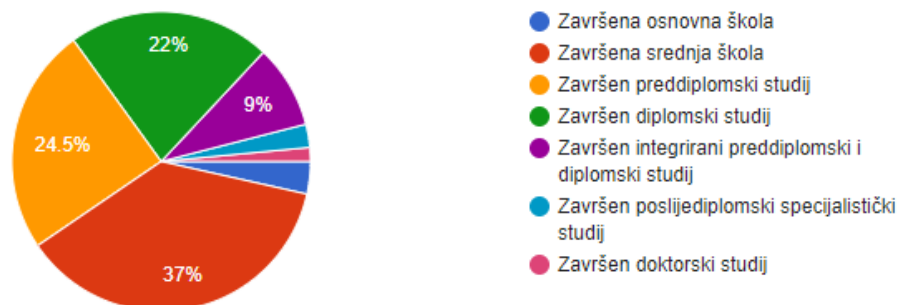
200 responses



Graf 6.2. Omjer dobnih skupina ispitanika

3. Koji je stupanj Vašeg obrazovanja?

200 responses



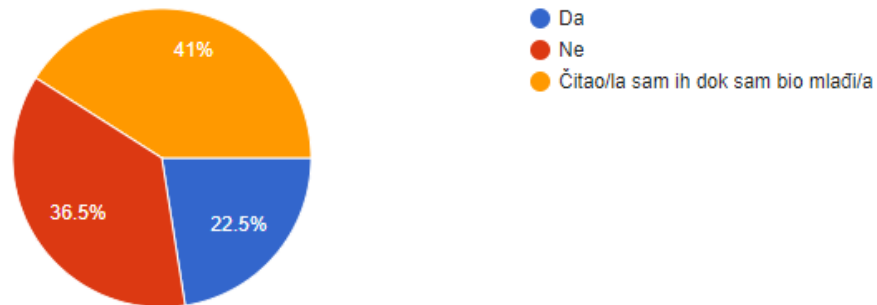
Graf 6.3. Stupanj obrazovanja ispitanika

Iz priloženih grafova možemo zaključiti sljedeće: od 200 ispitanika, 55,5% njih su muškarci, a 44,5% su žene. Dobne skupine kojima ispitanici pripadaju variraju kroz nekoliko kategorija, a njihov poredak izgleda ovako: 51% ispitanika spada u kategoriju 19 do 30 godina, 31,5% je u skupini od 31 do 40 godina, a njih 11,5% je u kategoriji od 41 do 50 godina. Ostale tri skupine znatno su manje zastupljene, što je vidljivo i na grafu. Graf prikazan na trećem pitanju daje nam sljedeće informacije: 37% ispitanika ima završenu srednju školu, 24,5% završilo je preddiplomski studij, 22% završilo je diplomski studij, a 9% završilo je integrirani preddiplomski i diplomski studij. Ostale su kategorije tj. stupnjevi obrazovanja (završena osnovna škola, završen doktorski studij i završen poslijediplomski specijalistički studij) znatno slabije zastupljene.

Naredna četiri pitanja (4-7) odnosila su se na građu koju sam prikazao u prva dva poglavlja rada, a njihova svrha bila je dobivanje uvida u čitalačke navike ispitanika, točnije čitaju li ili su prije čitali stripove o superjunacima na kojima je predmet mojeg istraživanja temeljen. Kroz ova sam pitanja istražio i njihova opća stajališta o filmovima o superherojima prije pojave Marvel Cinematic Universea.

4. Čitate li stripove o superherojima?

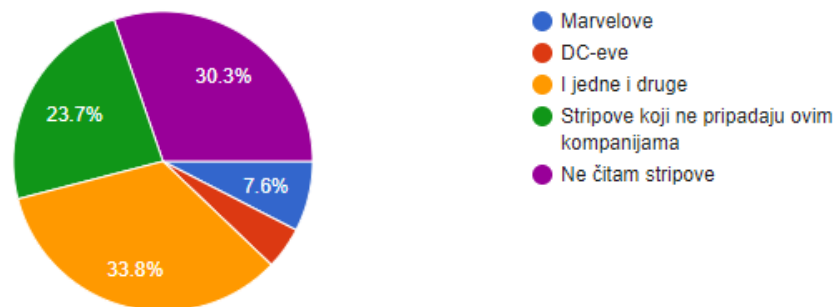
200 responses



Graf 6.4. Čitaju li ispitanici stripove?

5. Čije stripove čitate ili ste čitali?

198 responses



Graf 6.5. Čije stripove čitaju ili su čitali?

Na pitanje „Čitate li stripove o superherojima?“ 36,5% ispitanika imalo je negativan odgovor, njih 41% čitalo ih je dok su bili mlađi, a najmanji postotak (22,5%) ih čita još i danas. Najveći dio čitača (33,8%) čita ili je čitao stripove s obje strane najpoznatijeg rivalstva u svijetu stripova; Marvelove i DC-eve. Njih 30,3% još jednom se izjasnilo da ne čita stripove, dok se 23,7% ispitanika izjasnilo da su čitali stripove koji ne pripadaju jednoj od ove dvije kompanije.

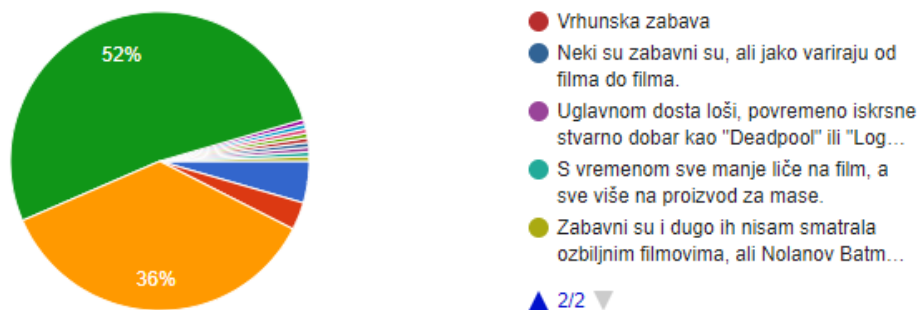
Ovdje dolazim do prvog zanimljivog zapažanja vezanog uz anketu; čak 77,5% ispitanika više ne čita ili nikad nije čitalo stripove, a tek 7,6% njih je čitalo isključivo Marvelove publikacije, no unatoč tome čak 81,5% njih odgovorilo je s „Da“ na pitanje „Pratite li filmove koji pripadaju

Marvel Cinematic Universeu?” koje se nalazi u nastavku ankete (graf u nastavku). Već ovdje možemo uočiti da su mnogi trenutni Marvel fanovi stvoreni tek kada je MCU počeo svoj uspon po velikim platnima dok je manji broj njih ljubav prema superherojima razvio uz originalna izdanja. Naravno, jasno je vidljivo da je nešto manje od 70% ispitanika i prije MCU-a voljelo čitati stripove u nekom formatu, ali smatram da vrijedi spomenuti kako su malobrojni bili isključivo čitači Marvelovih stripova.

U šestom sam pitanju ponudio opciju upisivanja vlastitog odgovora u slučaju da jedna od ponuđenih opcija nije zadovoljavajuća; s desne strane možete vidjeti neke od tih odgovora. Zelena boja na grafu označuje „Zabavni su i bave se zanimljivom tematikom” opciju (52% ispitanika odabralo je ovu opciju), dok narančasta prikazuje „Zabavni su, ali ne smatram ih ozbiljnim filmovima” inačicu tog odgovora, koju je odabralo 36% ispitanika. Kroz rad sam više puta napomenuo kako postoje oni koji na filmove o superherojima (uz neke iznimke kao što su trilogija „Vitez tame” Christophera Nolana i „Joker” Todda Phillipsa) gledaju sa stavom da znatno neozbiljniji od „običnih” filmova pa sam u nekim pitanjima ponudio opciju koja reprezentira to stajalište. Nešto ekstremnija verzija ovog stava je „Smatram ih manje vrijednim od filmova koji pripadaju drugim žanrovima”, koju u grafu označava crvena boja (3%). Plava boja označava „Ne zanimaju me uopće” opciju (4,5%).

6. Što mislite o filmovima o superherojima?

200 responses

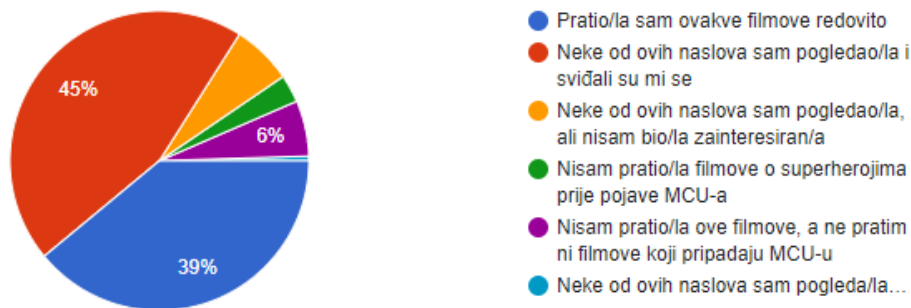


Graf 6.6. Što ispitanici misle o filmovima o superherojima?

Sedmo pitanje odnosi se na potpoglavlje rada vezano uz filmske adaptacije stripova prije MCU-a:

7. Jeste li pratili filmove o superherojima prije pojave Marvel Cinematic Universea? (U ovu skupinu spadaju filmovi poput The Crow, The Mask, Sin City, Hellboy, Blade...)

200 responses

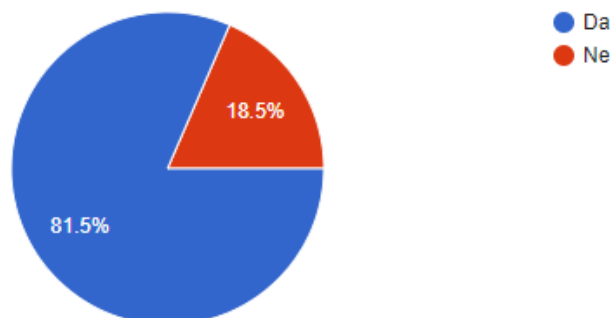


Graf 6.7. Filmovi o superherojima prije MCU-a

Najzastupljeniji odgovori na ovo pitanje bili su „Neke od ovih naslova sam pogledao/la i sviđali su mi se” (45%) i „Pratio/la sam ovakve filmove redovito” (39%), dok su ostale opcije ostale većinski zakinute, s iznimkom opcije „Nisam pratio/la ove filmove, a ne pratim ni filmove koji pripadaju MCU-u”, koju je odabralo 6% ispitanika. Uočljivo je da je veći broj ispitanika čak i prije MCU-a bio željan kvalitetnih filmskih adaptacija stripova i njihovih šarolikih (ili izrazito monokromatičnih) junaka. Uzevši to u obzir, nije iznenađujuće da je Marvel dočekan s toliko „otvorenih ruku” kada se odlučio započeti s adaptacijom stripova u filmski format. Naredna dva pitanja bila su uvod u detaljnija pitanja vezana uz Marvel Cinematic Universe:

8. Pratite li filmove koji pripadaju Marvel Cinematic Universeu?

200 responses



9. Zašto?

199 responses

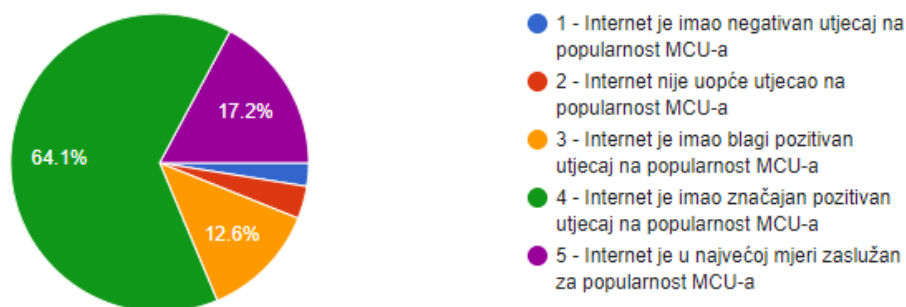


Graf 6.8. Zašto ljudi prate/ne prate MCU

Osmo pitanje daje dobar uvid u količinu Marvelovih fanova; od 200 ispitanika njih čak 81,5% prati ove filmove, a samo 18,5% ne. Razlozi zašto ljudi prate MCU poprilično variraju, a prema devetom pitanju vidljivo je da ih mnogi prate jer smatraju da su zabavni i bave se zanimljivom tematikom (51,3%), dok ih 33,2% prati jer su zabavni, no i dalje ih ne smatraju ozbiljnim filmovima. Od većih postotaka valja spomenuti i 10,6% ispitanika koji su odabrali „Ne zanimaju me” opciju. Deseto pitanje je kroz gradaciju od 1 do 5 od ispitanika tražilo da prema vlastitom mišljenju ocijene u kojoj je mjeri internet utjecao na popularnost Marvel Cinematic Universea; što svaki od ovih brojeva predstavlja možete vidjeti s desne strane grafa.

10. U kojoj je mjeri internet utjecao na popularnost Marvel Cinematic Universea?

198 responses



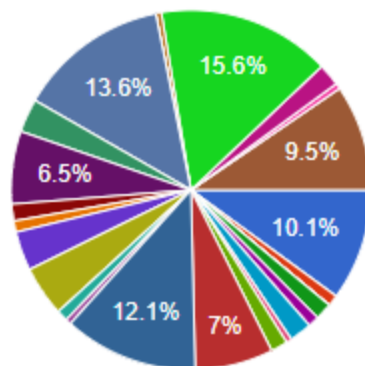
Graf 6.9. Utjecaj interneta na popularnost MCU-a; prema ispitanicima

Najveći postotak ispitanika (64,1%) odlučio se za broj 4, koji predstavlja tvrdnju „Internet je imao značajan pozitivan utjecaj na popularnost MCU-a”. Znatno manje zastupljeni odgovori su oni pod brojem 5 („Internet je u najvećoj mjeri zaslužan za popularnost MCU-a”), kojeg je odabralo 17,2% ispitanika i pod brojem 3 („Internet je imao blagi pozitivan utjecaj na popularnost MCU-a”), kojeg je odabralo 12,6%. Uočljivo je da je iznimno mali broj ispitanika odabrao opcije koje predstavljaju stajališta da internet nije imao utjecaja ili da je negativno utjecao na popularnost MCU-a.

Sljedećih šest pitanja (11-17) funkcioniralo je na principu odabira jedne opcije od više mogućih (pitanja su imala više od 20 opcija jer se radi o odabiru jednog od filmova u MCU-u prema raznim kriterijima), a zatim objašnjavanja zašto je odabran upravo taj odgovor. Dakle, tri pitanja s ponuđenim opcijama te traženje obrazloženja odabrane opcije.

11. Koji film Marvel Cinematic Universea smatrate najboljim?

199 responses



Graf 6.10. Odabir najboljeg filma MCU-a

15,6% - Avengers: Endgame (2019.), 13,6% - Avengers: Infinity War (2018.), 12,1% - Guardians of the Galaxy (2014.), 10,1% - Iron Man (2008.), 9,5% - Opcija „Ne zanimaju me Marvelovi filmovi”, 7% - Captain America: The Winter Soldier (2014.), 6,5% - Thor: Ragnarok (2017.)

Iz priloženog je vidljivo da su ispitanici općenito dosta sličnog stajališta kao i ostatak svijeta; filmovi Endgame i Infinity War braće Russo su najimpresivniji primjerci Marvelovog filmskog stvaralaštva. Izdvojio bih nekoliko odgovora na sljedeće pitanje, u kojem je od ispitanika traženo da objasne zašto im je baš taj film najbolji:

„Iako objektivno nije nužno najkvalitetniji film, riječ je o kulminaciji desetogodišnjeg projekta te je time na mene ostavio daleko najjači utjecaj, kao na osobu koja je dugi niz godina pratila MCU.” – odabrala je Avengers: Endgame

„Savršeno povezuje sve ostale dijelove kao cjelinu, iako bih tu još dodao Infinity War i Thor: Ragnarok.” – odabrao je Avengers: Endgame

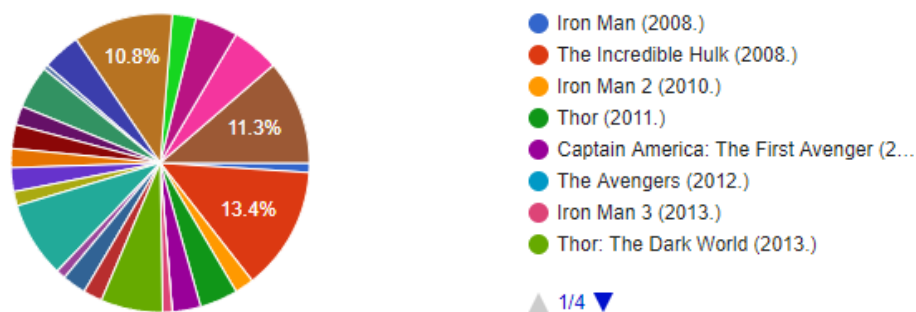
„Okupljanje svih heroja na jednom mjestu, odlične scene borbe.” – odabrao je Avengers: Infinity War

„Ne znam mogu li na ovo dati objektivni odgovor s obzirom da mi je Iron Man od malih nogu najdraži superheroj. Mislim da je film u to doba (uz Nolanove Batmane) donio osjetni odmak od tad standardnih superherojskih filmova u smjeru ozbiljnosti. Još uvijek ga smatram najboljim origin filmom. Stark je odlično portretiran sa svim svojim karakternim manama, pri čemu RDJ briljira. Također, za to doba CGI je na zavidnoj razini, bolji od mnogih današnjih filmova. Sve ove stavove temeljim prvenstveno na prve dvije trećine filma jer je prema kraju očit pad u kvaliteti scenarija.” – odabrao je Iron Mana

„Mnogo zabavan film koji sebe ne shvaća ozbiljno.” – odabrao je Guardians of the Galaxy

13. Koji film Marvel Cinematic Universea smatrate najgorim?

194 responses



Graf 6.11. Odabir najgoreg filma MCU-a

13,4% - The Incredible Hulk (2008.), 11,3% - Opcija „Ne zanimaju me Marvelovi filmovi”, 10,8% - Captain Marvel (2019.), 8,2% - Ant-Man (2015.), 6,7% - Thor: The Dark World (2013.), 5,2% - Black Widow (2021.)

Dobro je poznata činjenica da Nortonov Hulk nije impresionirao mnoge kada je po prvi puta stupio na veliki ekran u sklopu MCU-a, a to potvrđuje i ovaj graf. Osim toga, nezahvalna pozicija u kojoj se našla Kapetanica Marvel (film je izašao između Infinity Wara i Endgamea, dva najveća i najvoljenija filma ove franšize) nije puno pomogla njenom rangiranju na ovoj i sličnim listama. Kao i u prethodnom pitanju, izdvojit ću nekoliko odgovora tj. obrazloženja ispitanika zašto im je film koji su odabrali najgori od onog što Marvel ima za ponuditi.

„Odabrala sam Hulka jer mislim da ima najgori cgi od svih filmova, ali ni Captain Marvel ni Black Widow mi nisu bili baš dobri. Bio je takav hype prije nego su izašli, ali su me razočarali. Očekivala sam bolje.” – odabrala je The Incredible Hulka

„Nije mi se dojmio. Kopija prvog dijela.” – odabrao je Iron Man 2

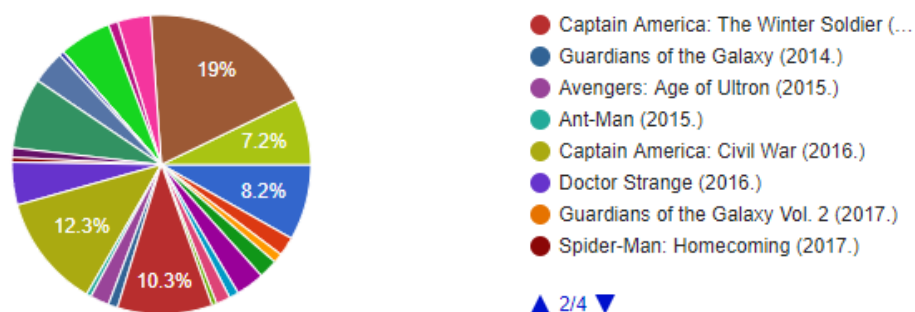
„Nije mi uvjerljiv CGI, i sama ideja da se ide na mračniji ton nekako mi nije najspretnije izvedena. Doduše režija je jako dobra. I balans drame i spektakla je efektan. „ – odabrao je The Incredible Hulka

„Slaba radnja, pokušao je biti preozbiljan i mislio je kako se samo ozbiljnošću postiže kvaliteta.”- odabrao je Thor: The Dark World

Nakon provjere najboljeg i najgoreg što Marvel može ponuditi, odlučio sam ispitati i što ispitanici misle o Marvelovoj mogućnosti baratanja ozbiljnijim temama i problemima kroz narativ. Cilj ovog pitanja bio je dobiti dodatan uvid u to što javnost misli o kombinaciji ozbiljne tematike i superheroja te istovremeno stvoriti dodatnu građu za peto poglavlje ovog rada.

15. Koji film Marvel Cinematic Universea smatrate "najozbiljnijim" s obzirom na tematiku koju obrađuje?

195 responses



Graf 6.12. Najozbiljniji filmovi MCU-a

Ovo je pitanje imalo neke iznenađujuće rezultate; 19% ispitanika odabralo je „Smatram da se ni jedan od ovih filmova ne bavi ozbiljnom tematikom” opciju, što je daleko najveći udio svih odgovora na ovo pitanje. Dakle, jasno je da se moja stajališta vezana uz Marvelov kapacitet za ozbiljnošću jako razlikuju od gotovo jedne petine ispitanika. Osim toga, 12,3% skupio je Captain America: Civil War (2016.), odmah iza njega s 10,3% je Captain America: The Winter Soldier (2014.), a zatim slijede Iron Man (2008.) s 8,2% i Black Panther (2018.) s 7,7%. Valja spomenuti i da je naglašenih 7,2% ispitanika odabralo opciju „Ne zanimaju me Marvelovi filmovi”. Iako se moja promišljanja u načelu ne slažu s većinskim postotkom ove fokusne grupe, činjenica da su svi visoko rangirani filmovi ove kategorije isti filmovi o kojima sam pisao u poglavlju koje se bavi Marvelovim najozbiljnijim prikazima dodatan je dokaz da se u njima može naći nešto više no što je vidljivo na prvi pogled.

Kao što je to bio slučaj i s prethodna dva pitanja, i nakon ovog sam od ispitanika tražio dodatno objašnjenje zašto baš taj film smatraju najozbiljnijim. Ovo su neki od odgovora:

„Zbog toga što ovaj film ima snažnu historijsku podlogu i prikazuje dobru usporedbu s rasističkim politikama koje su bile prisutne za vrijeme WWII.” – odabrala je Captain America: The First Avenger

„Ta ideja „Boga” i što pretjerivanja u ideologijama donosi mi je jako dobro pokrivena u tom filmu - te sama ideja pada kao nužnog elementa uspona; tu ti Junaci postaju „ljudi”.” – odabrao je Avengers: Age of Ultron

„Ovo je najviše „grounded“ film i bavi se moralnošću trgovine oružjem. Uz njega se može istaknuti i Winter Soldier koji je prije svega klasični špijunski film, a superjunaštvo je u njemu tek sekundarno.” – odabrao je Iron Mana

„Možda je tematika ozbiljna za taj žanr, ali realno nije. Zapravo je zabavna bez obzira na sve katastrofe” – odabrao je opciju „Smatram da se ni jedan od ovih filmova ne bavi ozbiljnom tematikom”

„Svi filmovi su u manjoj ili većoj mjeri SF, gdje možemo malo promatrati utjecaj tehnologije na svijet i društvo. Civil War po meni ipak obrađuje najozbiljniju temu gdje se pokazuje da i oni najmoćniji moraju imati odgovornost za svoje postupke.” – odabrao je Captain America: Civil War

„Pokazuje surovu realnost gubitka i posljedica” – odabrao je Avengers: Endgame

„Možda i neki pokušaju, no ne rade to u nekakvu dubinu, ništa više od nesuptilnog spominjanja te teme” – odabrao je opciju „Smatram da se ni jedan od ovih filmova ne bavi ozbiljnom tematikom”

„Pitanja rase i identiteta Afromerikanaca prvi put bivaju propitivana unutar kinematografskog univerzuma koji je Marvel stvorio u ovome filmu. No treba biti fer i napomenuti da je to urađeno više od deceniju ranije s Blade-om” – odabrao je Black Panthera

Preostala četiri pitanja (17-20) propitkuju određene ekonomske i socijalne aspekte odnosa MCU-a i njegovih mnogobrojnih fanova.

17. Kada izađe novi film u sklopu MCU-a, obično ga gledam:

200 responses

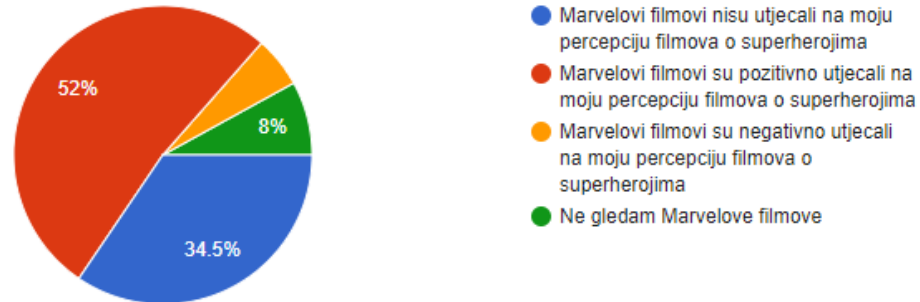


Graf 6.13. Gdje i kako se gledaju Marvelovi filmovi

Gotovo polovica (48,5%) ispitanika nove Marvelove filmove obično gleda u kinu, dok se 32% njih ipak odlučuje uštedjeti koju kunu i čekaju da ilegalna verzija osvane na piratskim stranicama. Samo 9% ispitanika nove filmove gleda kod kuće, na službenoj i plaćenju verziji. Ovaj je graf samo dodatan dokaz da Marvel i dalje bez problema puni kino dvorane i tako ostvaruje veliku dobit, no, čak i ako neki od obožavatelja ne žele izdvojiti novac za kartu, najnoviji dodatak MCU-u će često pogledati čim osvane na stranicama koje dijele piratizirani sadržaj. Dakle, internet se još jednom pokazuje kao neophodan dio Marvelovog impresivnog raspona.

18. Jesu li filmovi Marvel Cinematic Universea utjecali na vašu percepciju filmova o superherojima?

200 responses



Graf 6.14. *Marvelovi filmovi i percepcija filmova o superherojima*

Čak 52% ispitanika tvrdi kako su Marvelovi filmovi pozitivno utjecali na njihovu recepciju filmova o superherojima, dok njih 34,5% smatra da nisu imali nikakvog utjecaja. Svega 5,5% ispitanika smatra da su Marvelovi filmovi negativno utjecali na njihovu percepciju ovakvih filmova. Iz ovog grafa može se iščitati da je uspjeh Marvela i MCU-a uspjeh na razini svih filmskih adaptacija stripova o superherojima; zahvaljujući ovom filmskom dostignuću velik dio javnosti znatno je otvoreniji prema novim filmovima i serijama o superherojima.. Ovo je evidentno iz činjenice da je javna sfera puna ovakvog sadržaja; ne samo u kino dvoranama već i na streaming servisima (The Umbrella Academy na Netflixu, The Boys na Amazon Primeu, WandaVision, Loki i Falcon and The Winter Soldier na Disney+). Osim toga, rad u sklopu MCU-a omogućio je redateljima poput Jamesa Gunna da s javnošću podjele svoju viziju superherojskog žanra, a zbog uspjeha koji su ostvarili uz Marvel dobili su medijskog prostora da i izvan MCU-a iskažu svoje talente u režiranju superherojskih avantura. Najnoviji dokaz ove činjenice je uspjeh Gunnovog Odreda otpisanih¹⁹. Kako bi dodatno poentirao ovo zapažanje, istaknut ću neke odgovore ispitanika u kojima objašnjavaju svoj izbor u 18. pitanju.

¹⁹ <https://www.imdb.com/title/tt6334354/>

„Dosta su kvalitetnije urađeni u odnosu na neke druge superherojske filmove.”

„MCU je svojevrsno ispunjenje mojih dječaćkih snova otkad sam počeo čitati stripove. mislim da su u globalu digli standard za superherojske filmove.”

„Prije gledanja Marvelovih filmova, filmove o superherojima smatrala sam dosadnima i bezveznima. No, s gledanjem Marvelovih filmova moje mišljenje se potpuno promijenilo. Ovakvi filmovi mogu itekako biti dobar izvor zabave, odgoja i obrazovnih materijala.”

No, bilo je i negativnih utisaka: „Ti se filmovi proizvode brzo, kao na traci, napunjeni su velikim budžetima i negledljivim CGI-em. Gluma i kvaliteta priče na zadnjem su mjestu, što je posebno šteta kad imaju neke vrhunske glumce i ne iskoriste ih. Radnja je tanka, a dijalozi neutralni, oprezni, kao da su rađeni s oprezom da ih svaka budala može razumjeti. Smatram da to sve utjecanjem na publiku i tržište vuče i ne-MCU filmove prema tome kao novom i nepoželjnom standardu.”

Anketu sam završio jednostavnim pitanjem; Smatrate li da će se Marvelov uspjeh nastaviti?

Od 200 ispitanika, čak 81,4% odgovorilo je „Da”, dok je samo 11,1% odgovorilo „Ne”. Ostatak ispitanika (7,5%) još jednom se odlučio za „Ne pratim Marvelove filmove” opciju.

7. Izvanfilmski elementi Marvel Cinematic Universea

Posljednje poglavlje rada odlučio sam posvetiti svemu onome što je nastalo pod utjecajem uspjeha i globalne prepoznatljivosti Marvel Cinematic Universea. Valja spomenuti da ovi izvanfilmski elementi nisu uvijek nešto pozitivno, već da se u moru dobrih tvorevina Marvela nalaze i neke kontroverzne stavke i pitanja. Elementi koje ću kroz ovo poglavlje ukratko analizirati su: pojam whitewashinga, pojam male-dominated industrije, problem „Marvel izgleda”, pojam superhero fatigueda, pojam merchandisinga, razvoj meme kulture i proučavanje filma kao forme umjetnosti.

Prije svega, valja spomenuti da navodna tendencija problematičnog *whitewashinga* nije problem vezan striktno uz MCU, već uz Hollywood općenito. U svom radu *Whitewashing in the U.S Film History*²⁰, autorica Claire Starling ovaj pojam definira ovako: „Do whitewashinga dolazi kada filmski producenti aktivno traže i zapošljavaju bijele glumce za uloge koje su originalno planirane za obojene ljude, tako da je njihova rasa izričito opisana u izvornom djelu ili je njihova etnička pripadnost jasno definirana u priči. Ovaj fenomen stvara kompleksan i štetan problem unutar filmske industrije kojem se mnogi protive s dobrim razlogom. Kontinuirano postojanje ove pojave unutar filmske industrije dovodi do problema etičke naravi, stvarajući sistem vrijednosti koji preferira i uzdiže bijele glumce iznad ostalih rasa te tako stvara negativne posljedice na članove medijske publike, koji ostaju zakinuti diverzifikacijom rasne reprezentacije.” – prev. M. Š.

²⁰ Kompletan PDF rada dostupan je na: <https://www.uis.edu/caphonors/wp-content/uploads/sites/17/2020/04/Whitewashing-in-the-U.pdf>

Usko povezana uz ovaj problem stoji i problematična činjenica da je Marvel Cinematic Universe sastavljen od većinski muških glumaca, činjenica koja unazad zadnjih nekoliko godina privlači sve više pozornosti, ali i činjenica kojom se Marvel sve više bavi i postepeno popravlja. Naime, u vremenu kada je pitanje osobnog identiteta, seksualne i spolne orijentacije velik dio socijalnih pitanja, logično je da će najveća franšiza na svijetu privući određenu negativnu pozornost onih koji se za reprezentaciju takvih prava strogo zalažu. Primjer ove frustracije možemo vidjeti u tekstu Abrahama Riesmana, koji je 2013. (kada još mnogi Marvelovi filmovi koji su hvaljeni zbog svoje reprezentacije određenih manjina nisu ni izašli) napisao tekst za *Vulture*²² u kojem navodi sljedeće: „Biti progresivan fan Marvela nikad nije bilo teže i nikad veći izvor frustracije. Ne zbog toga što su njihovi stripovi konzervativni ili puni mržnje – skroz suprotno. Printane verzije Marvelovih superheroja su više etnički različite, feministički nastrojene i otvorene za gay osobe nego ikad prije. Frustracija dolazi kada pogledam njihove filmske i TV adaptacije, koji izgledaju kao relikvije prošlog vremena kojim dominiraju bijeli heteroseksualni muškarci. Vrijeme je da Marvel svoje filmove pogurne u 21. stoljeće, po uzoru na vlastiti izvorni materijal.” – prev. M. Š.

Da, ovaj tekst je poprilično zastarjeli primjer, no valja spomenuti da i danas ima ljudi koji slično razmišljaju, čak i sada dok se Marvel trudi prikazati što više pojedinaca koji spadaju u LGBTQ+ zajednicu (kao npr. Loki iz istoimene serije koji je potvrđen kao gender-fluidni biseksualac). Jedna stvar je sigurna, Marvel daje sve od sebe da u budućem radu budu što progresivniji i otvoreniji, a dokaz da to nisu samo prazne riječi koje bi trebale ušutkati *hatere* potvrđuje i lista glumaca planiranih za nadolazeći film *Eternals* te film baziran na azijskoj kulturi i likovima, *Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings*. Osim toga, filmovi poput *Black Widow* i *Captain Marvel* potvrđuju da se ovaj studio ne boji/ ne oklijeva u produciranju filmova u kojem glavnu riječ imaju žene.

²² <https://www.vulture.com/2013/10/marvel-diversity-problem-avengers-shield-comics.html>

Jedan od relativno novih „problema” koji su u javnoj sferi iskrsnuli indirektnim utjecajem Marvela je i pojava takozvanog idealnog „Marvel” tijela, specifično kod muškaraca. Ovaj problem u najvećoj se mjeri tiče nezdrave i nerealne percepcije ljepote i „tipičnog” muškog tijela koje je, prema Marvelu, mišićavo i nabildano. Već je dobro poznata činjenica da svaki novi dodatak ekipi superjunaka mora proći kroz rigoroznu rutinu treninga i strogo kontrolirane prehrane kako bi bio u željenoj formi, a novo svjetlo na ovu situaciju bacio je jedan od novijih dodataka MCU-a, glumac Kumail Nanjiani, koji je zapalio društvene mreže objavivši sliku svog novostečenog *Marvel-ready* tijela. U kasnijim intervjuima Nanjiani je rekao sljedeće: „U ovome ne bi uspio da nisam imao cijelu godinu s najboljim trenerima i nutricionistima koje je platio najveći studio na svijetu. Drago mi je da sada izgledam ovako, ali razumijem zašto nikad prije nisam. Bilo bi nemoguće bez ovakvih resursa i vremena.” Ovo je, naravno najveća i nažalost najčešće ignorirana istina koju mnogi pojedinci željni istih rezultata ne shvaćaju – ne može svatko od nas posvetiti toliko vremena i novca samo treninzima i fitnessu. „Obični” ljudi imaju puno drugih obaveza i troškova u koje se ovakav stil života jednostavno ne može uklopiti. Osim logičkih poteškoća, ekstremni treninzi kroz koje ovi glumci prolaze mogu, prema autoru ovog²³ teksta imati i negativne posljedice na zdravlje: „(...) pretjerano vježbanje može biti jednako štetno kao i premalo vježbe. Danski su istražitelji potvrdili da ljudi koji guraju svoja tijela do granica iznemoglosti mogu efektivno poništiti pozitivne strane tjelovježbe.” – prev. M.Š.

U nastavku navodi i primjer glumca Gerarda Butlera, koji je zbog napornog rasporeda treninga u pripremi za film *300* zaradio cijeli niz poteškoća zbog kojih nije mogao vježbati narednih godinu dana. Osim toga, čak i ako ignoriramo probleme koje ova iskrivljena slika savršenstva stvara u očima muškaraca koji ju žele ostvariti, ta slika postupno mijenja i standarde ljepote kod šire javnosti. Naravno, ovo je preširoka tema da bude u potpunosti istražena u poglavlju ovog rada, no možemo zaključiti da Marvel indirektno utječe na promjene standarda ljepote. Je li taj utjecaj pozitivan ili negativan – ovisi o promatraču.

23

https://www.salon.com/2016/05/11/the_real_costs_of_a_marvel_body_how_the_pressure_to_look_like_thor_and_captain_america_is_hurting_men/

Sudeći po svemu što sam do sad napisao te po samoj količini sadržaja koja se nalazi u MCU-u, a tako i u superherojskom podžanru, razumna je pretpostavka da će javnost s vremenom razviti nekakvu averziju prema ovoj relativno novoj formi akcijskog spektakla. Ova averzija je na internetu postala poznata pod pojmom „Superhero Fatigue” ili umor od superheroja. Prema Urban Dictionaryju ²⁴, „Superhero fatigue je problem nastao manjim djelom zbog kvantitete sadržaja, a većim zbog same kvalitete ili njenog nedostatka. Problem nije to što svake godine imamo više filmova o superherojima, već što su svi ti filmovi jako slični jedni drugima, i to ne na dobar način(...)slične priče i jako slični likovi često ograničavaju raspon i doseg koje takva priča može imati jer funkcionira u istom ustaljenom kalupu kao i sve druge slične priče.” – prev. M. Š.

U potrazi za odgovorom je li Superhero fatigue stvaran ili samo prolazna pojava kod manjeg broja medijske publike osvrnuo sam se na par različitih tekstova. Osvrnuo sam se na članak autorice Madilyn Zeegers²⁵, u kojem iznosi glavne točke ove pojave, no izdvojivši Marvel kao iznimku navodi zašto on ne spada u ovu skupinu. Spominje hrpu filmova ovog žanra koji uključuju razne verzije Batmana, Spider-Mana i X-mena, čija je enormna količina i sličnost učinila upravo ono što sam u prethodnom odlomku spomenuo – svi su se ovi filmovi postepeno formirali u jednu neprepoznatljivu masu dovoljno različitih, ali opet presličnih filmova za koje lako možemo reći onu staru „if you've seen one, you've seen them all”.

Ironično, Marvel je od ovoga spasila globalna pandemija COVID-a, zahvaljujući kojem su obožavatelji MCU neplanirano dobili cijelu godinu da se odmore i „dekompresiraju” od masivnih događaja koji su se odvijali u *Završnici*, a istovremeno regeneriraju dovoljno uzbuđenja i *hypea* za nadolazeće naslove u Četvrtoj fazi. Ovu je ironiju najbolje opisao jedan korisnik na Redditu²⁶ riječima: „Imam nula očekivanja za sve ove nove filmove i sviđa mi se taj osjećaj. Bilo je super imati užasnu globalnu pandemiju posljednjih godinu dana da se resetiram od superhero fatigues.”

²⁴ <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Superhero%20Fatigue>

²⁵ <https://www.cheatsheet.com/entertainment/superhero-fatigue-is-real-but-mcu-fans-arent-feeling-it-now-theyre-ready-for-more.html/>

²⁶ https://www.reddit.com/r/marvelstudios/comments/kwkebz/kevin_feige_on_wandavision_shehulk_deadpool_3/

Pojam *merchandisinga* relativno je jednostavan i ne zahtijeva puno objašnjenja, a svodi se na sljedeće: Marvel, kao i sve druge kompanije koje ovise o profitu, želi zaraditi što više od „proizvoda” koje generira i prodaje. Glavna razlika između ove tvrtke i većine ostalih je što oni to rade najbolje u granicama tržišta na kojem se nalaze. Figure superheroja, video-igre, karte, društvene igre... sve su to dodatni izvori zarade koji uz multimilijunske brojke zarade od filmova generiraju enormnu količinu profita za Marvel, koji taj isti profit tada koristi za daljnji rast i razvoj ovog sistema. Ukratko, radi se o začaranom krugu koji hrani samog sebe – što su filmovi uspješniji i popularniji, to će se više svi ovi sporedni proizvodi (a to uključuje i stripove) više prodavati. Što je veća prodaja svih ovih rekvizita i relikvija, to će superherojska franšiza imati veći doseg. Gledano s tržišnog stajališta, merchandising je briljantan proces koji uzima ono najbolje od globalne popularnosti i pretvara ju u čistu zaradu.

Srodno tome je i razvoj takozvane „meme kulture” tj. neprestanog procesa stvaranja, objavljivanja i širenja raznovrsnih smiješnih fotografija ili gifova koji na komičan način ismijavaju/prikazuju određeni pojam/pojavu/osobu ili doslovno bilo što drugo. Naravno, memeovi nisu striktno ograničeni samo na superherojsku tematiku ili na Marvelove proizvode, no nemoguće je o istima pisati bez spomena utjecaja kojeg imaju na širenje informacija o MCU-u. Moglo bi se reći da su memeovi jedna forma besplatnog marketinga koji, iako čudan, može efektivno zainteresirati i privući „nove članove” masivne zajednice obožavatelja Marvela, koji potom s vremenom postaju dio masivne mašinerije i mehanizma neprestane zarade kojeg sam spomenuo.

Pišući o svim ovim filmovima, lako je uvidjeti kako je franšiza s ovako velikom dometom uspjela imati takav utjecaj na recepciju javnosti, no ne treba zaboraviti i utjecaj koji je imala na proučavanje filma putem interneta. Nema sumnje da je film jedna od najutjecajnijih formi umjetnosti modernog vremena. Filmovi nadilaze vrijeme, geografsku udaljenost, jezične barijere i političke strategije, omogućuju jedinstvenu formu ekspresije i komunikacije kreatora s publikom te neprestano šire granice mogućeg. Kao takvi, neprestano promjenjivi i fascinantni prikazi jedinstvenosti ljudskog uma, filmovi privlače mnoštvo ljudi da ih proučavaju i razrađuju na najsitnije elemente. Upravo u takvim situacijama ovi pojedinci (kritičari, recenzenti, filmski teoretičari...) koriste se internetom kako bi svoj kritički sud potkrijepili činjenicama i tehničkim podacima vezanim uz film koji „obrađuju”. Specijalizirane stranice kao što je ranije spomenuti Internet Movie Database (IMDb) služe kao oaze lako dostupnih i povjerljivih podataka koji upotpunjuju takve tekstove.

Dodatno, na internetu u samo nekoliko minuta možemo naći literaturu koja nam može poslužiti u boljem razumijevanju filmske umjetnosti te često imamo priliku odmah pristupiti takvom materijalu u pdf formatu. No, čak iako pojedinca film zanima samo kao forma zabave i nema nikakvog interesa za dubljim istraživanjem, uvijek se može osloniti na vrijednosni sud drugih; kritičara i recenzenata koji žive od sadržaja koji objavljuju na specijaliziranim portalima. No, s obzirom da je ovaj rad temeljen isključivo na filmskoj građi obuhvaćenoj u Marvel Cinematic Universeu, odlučio sam za primjer uzeti sadržaj koji je također specifično fokusiran na to.

Nije nikakva tajna da je YouTube u posljednjih nekoliko godina postao pravo utočište za amaterske filmske kritičare i pojedince koji uživaju u dijeljenju svojih mišljenja i zapažanja sa svijetom, a neki od njih su čak uspjeli izgraditi stabilan posao preko ovakvih kanala. S ciljem da ne napravim preveliku digresiju spomenut ću samo neke od ovih kanala koji žive od proučavanja filma: Nando v Movies, Lessons from the Screenplay, CinemaWins, The Take, Wisecrack, Mr Sunday Movies, Browntable, Just Write, CineFix, CinemaSins, Jeremy Jahns, Chris Stuckmann i još mnogi drugi. Većina ovih kreatora stvorila su kolaborativni rad pod naslovom *One Marvelous Scene*²⁷. Ovo je playlista koja u trenutku pisanja ovog rada sadrži čak 186 različita video eseja, a svaki od njih na specifičan način analizira jednu određenu scenu iz nekog od Marvelovih filmova, govoreći o „onom nečem” što tu scenu čini posebnom.

Kroz rad sam puno pisao o tome što svaki od ovih filmova pridonosi cjelokupnom kinematičkom svemiru, što pridonosi filmskoj industriji kao cjelini i kakvu je recepciju dobio od strane stručnjaka i „običnih” ljudi, no najvažnija posljedica Marvelove planetarne popularnosti je upravo ova – MCU sjedinjuje ljude na poseban način. Povezani ljubavlju koju dijele prema ovim fiktivnim likovima, pričama i svjetovima, ova zajednica neprestano raste i u svoje redove broji nove članove, mlade, stare i sve one između. Nečija ljubav prema ovom zapanjujućem filmskom dostignuću staje na gledanju (i ponovnom gledanju i ponovnom gledanju), a neki pojedinci ostaju toliko motivirani ovakvim uradcima da se odlučuju sami zakoračiti u svijet umjetničkog stvaralaštva. Tako Marvel potiče proučavanje filma.

²⁷ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLd7v7nQLQGwKQxfPtUPz6i1h3-JVxBx0D>

8. Zaključak

Uzevši sve dosad navedeno u obzir, od teorijske građe do primjera recepcije javnosti, došao sam do sljedećeg zaključka. Sedma umjetnost filma bogat je i gotovo nepresušan izvor sadržaja. Taj sadržaj može varirati od zabavnih komedija i avantura stvorenih da gledatelje povedu na neko fantastično putovanje koje briše granice mašte i realnosti do surovih, pa čak i brutalnih depikcija ljudske prirode i svega onog što se nalazi između. Upravo u tom prostoru „između” ovih krajnosti nalazi se srž ove umjetnosti – mogućnost da za svakog ponudi nešto, neovisno o tome kakve kriterije ili potrebe pojedinac ima u određenom trenutku. Pojava interneta samo je dodatno potencirala raspon koji film može imati, proširujući mogućnosti ne samo u gledanju filmova već i u analizi, raspravi, istraživanju i dijalogu o istom. Ništa drugačije nije djelovao ni na podžanr filma koji je bio središnja točka ovog rada i istraživanja koje dokumentira, filma baziranog na stripu.

Strip je kao forma umjetničkog stvaralaštva bez sumnje imala velik utjecaj na širi svijet kulture, naročito u godinama dok film još nije postao dominantna forma, a te sam se činjenice dotaknuo u početnim poglavljima ovog rada, iznoseći najvažnije elemente koji strip čine toliko posebnim i utjecajnim, posebice u svijetu zabavnog sadržaja. Osim što je označavao teorijski temelj rada, ovaj je segment služio i kao uvod u središnju analizu Marvel Cinematic Universea, na čijem sam bogatom filmskom portfoliju istražio kako su ovi filmovi promijenili javno poimanje filmova o stripovskim superherojima te u kojoj su mjeri uspjeli ovu donedavno nepoznatu subkulturu približiti reflektoru javne sfere. U sklopu istraživanja stajališta javnosti vezanih uz ovu temu proveo sam i anketno istraživanje koje je u najvećoj mjeri potvrdilo moja zapažanja i pretpostavke. Istraživanje je također na oglednom primjeru od 200 ispitanika potvrdilo i moju glavnu hipotezu: Marvel Cinematic Universe je posredstvom interneta zaslužan za pozitivnu transformaciju recepcije filmova baziranih na stripu.

Osim analize recepcije i prikaza financijskog uspjeha ili neuspjeha koje su ovi filmovi generirali, nekoliko poglavlja odvojio sam i za obradu pitanja koja se bave aktivnostima i segmentima koji se na prvi pogled ne vežu striktno uz domenu filma, no koji su jednako važni subjekti istraživanja zbog onog što propitkuju. Pregledom svih ovih elemenata još jednom sam naglasio da bogata ponuda filmske umjetnosti ne staje na samom filmu, već se nastavlja širiti i razvijati preko utjecaja zajednice koja, posredstvom interneta, sudjeluje u neprekidnom procesu obogaćivanja javne sfere kroz film.



Sveučilište
Sjever



SVEUČILIŠTE
SJEVER



IZJAVA O AUTORSTVU

I SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Moris Šulj pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor diplomskog rada pod naslovom Transformacija recepcije filmova baziranih na stripu - primjer Marvel Cinematic Universea te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Moris Šulj neopozivo izjavljujem da sam suglasan s javnom objavom diplomskog pod naslovom Transformacija recepcije filmova baziranih na stripu - primjer Marvel Cinematic Universea čiji sam autor.

Student/ica:

(vlastoručni potpis)

9. Literatura

Knjige:

- [1] Ajanovi Ajan, Midhat. 2018. *Film i Strip*. Kvadrat Plus. Bizovac.
- [2] Barker, Martin. 1989. *Comics: Ideology, Power, and the Critics*. Manchester University Press. Manchester.
- [3] Danner, Alexander; Mazur, Dan. 2017. *Svjetska povijest stripa*. Sandorf. Zagreb.
- [4] Jauss, Hans Robert. 1978. *Estetika recepcije, Izbor studija*. Nolit. Beograd.
- [5] Munitić, Ranko. 2010. *Strip, deveta umjetnost*. ART 9. Zagreb.
- [6] Solar, Milivoj. 2004. *Predavanja o lošem ukusu*. Politička kultura. Zagreb.

Mrežni i elektronički izvori:

- [1] Abad-Santos, Alex. 2017. [Thor: Ragnarok finally makes Thor a hero worth rooting for](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [2] Abrams, Simon. 2013. [Thor: The Dark World](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [3] Berninger, Mark; Ecke, Jochen; Haberkorn, Gideon. 2010. [Comics as a Nexus of Cultures](#). Critical explorations in science fiction and fantasy, Vol. 22. (pristupljeno 8. srpnja 2021. godine)
- [4] Bukač, Zlatko. 2018. [Analiza diskursa različitosti u američkoj popularnoj kulturi na primjeru stripova o superjunacima](#). Doktorski rad. Sveučilište u Zadru. Zadar. (pristupljeno 7. srpnja 2021. godine)
- [5] Bukač, Zlatko. 2016. [The Marvel of the American Dream in The X-men Graphic Novels and Comic Books](#). Working Papers in American Studies, Vol 2. (pristupljeno 7. srpnja 2021. godine)
- [6] Collis, Clark; Vary, Adam. 2008. [The success of „Iron Man”](#). (pristupljeno 8. srpnja 2021. godine)
- [7] Crook, Simon. 2006. [The Incredible Hulk Review](#). (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)

- [8] Di Placido, Dani. 2019. [Why Superhero Fatigue Is A Myth](#) (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)
- [9] Dyer, James. 2016. [Doctor Strange Review](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [10] Gemmell, Bethany. 2021. [Here's How Marvel Can \(Begin to\) Address its Whitewashing Problem](#). (pristupljeno 12. srpnja 2021. godine)
- [11] Hornaday, Ann. 2015. ['Avengers: Age of Ultron' gets the Marvel band back together](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [12] [How The Internet Changed The Way We Watch Movies](#) (pristupljeno 8. srpnja 2021. godine)
- [13] Ilić, Vlatko; Vuksanović, Divna. 2018. [Prostor-mediji-umjetnost. Jedan pogled na suvremenost](#). Filozofska istraživanja, Vol. 38 No. 1. (pristupljeno 6. srpnja 2021. godine)
- [14] [IMDb](#) (pristupljeno 13. srpnja 2021. godine)
- [15] Jones, Damian. 2021. [Marvel's Kevin Feige says he regrets whitewashing Tilda Swinton's character in 'Doctor Strange'](#). (pristupljeno 12. srpnja 2021. godine)
- [16] Kermode, Mark. 2015. [Ant-Man review – where the bold meets the bland](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [17] Kostanjšak, Domagoj. 2018. [Diversity, Political Correctness and Social Justice in Contemporary Marvel Comics](#). Diplomski rad. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb. (pristupljeno 7. srpnja 2021. godine)
- [18] Kubincanek, Emily. 2020. [The Evolution of Watching Movies at Home](#). (pristupljeno 8. srpnja 2021. godine)
- [19] Labaš, Danijel; Mihovilović, Maja. 2011. [Masovni mediji i semiotika popularne kulture](#). Kroatologija, časopis za hrvatsku kulturu, Vol. 2 No. 1. (pristupljeno 6. srpnja 2021. godine)
- [20] Lang, Nico. 2016. [The real costs of a „Marvel body“: How the pressure to look like Thor and Captain America is hurting men](#). (pristupljeno 12. srpnja 2021. godine)
- [21] Madans, Gillian. 2020. [Superhero Fatigue Isn't a Problem YET – Here's How to Keep It That Way](#) (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)

- [22] McDuling, John. 2014. [*The Glorious Year Before the Internet Ransacked Hollywood*](#). (pristupljeno 8. srpnja 2021. godine)
- [23] Mileta, Silvestar. 2009. [*Visoko u popularnom i popularni intertekst – primjer Bonellijevih stripova*](#). Autsajderski fragmenti, časopis za kulturu, umjetnost i znanost, No. 1-2. (pristupljeno 6. srpnja 2021. godine)
- [24] Morgan, Chris. 2021. [*The best and worst comic book movies outside the Marvel or DC universes*](#). (pristupljeno 8. srpnja 2021. godine)
- [25] O'Hara, Helen. 2018. [*Avengers Infinity War review*](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [26] Orr, Christopher. 2018. [*Black Panther Is More Than a Superhero Movie*](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [27] Orr, Christopher. 2017. [*Spider-Man: Homecoming Is One of the Best Superhero Movies in Years*](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [28] Patches, Matt. 2019. [*Black Panther becomes Marvel Studios' first Oscar winner*](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [29] Rasquinha, Reagan Gavin. 2016. [*Captain America: The Winter Soldier*](#). (pristupljeno 10. srpnja 2021. godine)
- [30] Riesman, Abraham. 2013. [*Marvel's Diversity Issue: Screen Output Doesn't Reflect Open-minded Comics*](#). (pristupljeno 13. srpnja 2021. godine)
- [31] [*Robert Downey Jr.'s heroic recovery: From addict to Iron Man*](#) (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)
- [32] Robledo, Jhoanna. 2012. [*The Avengers*](#). (pristupljeno 13. srpnja 2021. godine)
- [33] Smiljanić, Damir. 2017. [*Sumrak pop idola ili Kako se filozofira Thorovim čekićem*](#). In medias res, časopis filozofije medija, Vol. 6. No. 10. (pristupljeno 7. srpnja 2021. godine)
- [34] Starling, Claire. 2020. [*Whitewashing in the U.S. Film Industry*](#). (pristupljeno 8. srpnja 2021. godine)
- [35] [*Superheroes, Super Battles, Super Egos*](#) (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)

- [36] Tkalec, Gordana. 2010. [*Primjenjivost teorije recepcije na medij interneta*](#). FLUMINENSIA, časopis za filološka istraživanja, Vol. 22 No. 2. (pristupljeno 6. srpnja 2021. godine)
- [37] Tkalec, Gordana; Rosanda Žigo, Iva. 2017. [*Film Reception by Means of New Media or How The Film Escaped from the Cinema*](#). European journal of interdisciplinary studies (2062-3795) 9 (2017), 2; 105-111 (pristupljeno 4. srpnja 2021. godine)
- [38] Torlak, Nada. 2013. [*Novi mediji – nova pravila i nova recepcija kulture i umjetnosti*](#). In medias res, časopis filozofije medija, Vol. 2 No. 3. (pristupljeno 6. srpnja 2021. godine)
- [39] Travers, Peter. 2019. [*'Avengers: Endgame' Review: The MCU's Long Goodbye Is an Emotional Wipeout*](#). (pristupljeno 11. srpnja 2021. godine)
- [40] [*Urban dictionary – Superhero Fatigue*](#) (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)
- [41] Zeegers, Madilyn. 2021. [*'Superhero Fatigue' Is Real, But MCU Fans Aren't Feeling It Now – They're Ready for More*](#) (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)
- [42] Zoller Seitz, Matt. 2018. [*Avengers: Infinity War*](#). (pristupljeno 11. srpnja 2021. godine)
- [43] Zoller Seitz, Matt. 2013. [*Iron Man 3*](#). (pristupljeno 9. srpnja 2021. godine)

10. Popis slika i grafikona

Graf 6.1. Omjer muških i ženskih ispitanika

Graf 6.2. Omjer dobnih skupina ispitanika

Graf 6.3. Stupanj obrazovanja ispitanika

Graf 6.4. Čitaju li ispitanici stripove?

Graf 6.5. Čije stripove čitaju ili su čitali?

Graf 6.6. Što ispitanici misle o filmovima o superherojima?

Graf 6.7. Filmovi o superherojima prije MCU-a

Graf 6.8. Zašto ljudi prate/ne prate MCU

Graf 6.9. Utjecaj interneta na popularnost MCU-a; prema ispitanicima

Graf 6.10. Odabir najboljeg filma MCU-a

Graf 6.11. Odabir najgoreg filma MCU-a

Graf 6.12. Najozbiljniji filmovi MCU-a

Graf 6.13. Gdje i kako se gledaju Marvelovi filmovi

Graf 6.14. Marvelovi filmovi i percepcija filmova o superherojima