

20-12-2017

Daredevil - Marvels vovehals



Medietyper- og Teori
Eksamensopgave

23.980 anslag inkl. mellemrum

Mads Clausen
AARHUS UNIVERSITET

Indhold

| | |
|--|----|
| Indledning..... | 2 |
| Marvel Cinematic Universe | 2 |
| Streamingtjenesten Netflix | 4 |
| Daredevil som resultat af algoritmer | 5 |
| Daredevil som narrativ | 6 |
| Daredevil som sprog..... | 9 |
| Konklusion | 11 |
| Litteraturliste..... | 12 |

Indledning

”With great power comes great responsibility”. Således lyder en kendt frase, som stammer fra Marvels ikoniske superhelt Spiderman. Det er et citat, der nærmest er blevet genredefinerende og en kode, som ikke bare Spiderman, men alle superhelte lever efter og er formet af. Det er det i hvert fald, hvis man tager udgangspunkt i Marvel Cinematic Universe (fremover refereret til som MCU), hvis franchise i 2008 begyndte med lanceringen af spillefilmen *Iron Man*. Herefter fulgte en række superheltefilm inden for samme univers, der alle karakteriserede den retskafne og heltedige protagonist, der med sine kræfter på retfærdig vis bekæmpede det onde og forsvarede de svage. Disse film kulminerede i 2012 i den store blockbuster *Avengers*, hvor alle heltene fandt sammen og forsvarede jorden imod en invasion fra rummet.

Dette blev en kæmpe succes og fik MCU til at udvide deres univers. Det affødte blandt andet serien *Daredevil*, der i 2015 blev lavet i samarbejde med Netflix og lagt ud på deres streamingtjeneste. Det er netop *Daredevil* og platformen Netflix, som vil være min case i denne opgave. *Daredevil* skiller sig nemlig ud fra MCU og dets konventionelle superhelt ved at være en antihelt. Jeg vil i min opgave undersøge præcist, hvordan begrebet ’antihelt’ bliver manifesteret i serien *Daredevil* med særligt fokus på episode 2 i første sæson med titlen ”Cut Man”. Jeg vil komme ind på Meyrowitz’ tre mediemetaforer, hvor jeg først vil analysere mediet som miljø med fokus på Netflix som en streamingtjeneste. Derefter vil jeg se på mediet som kanal, og hvorledes *Daredevil* på indholds niveau bliver skildret som en antihelt. Til sidst vil jeg analysere mediet som sprog, for at undersøge, hvordan de filmtekniske virkemidler bliver benyttet, men også hvordan de understøtter indholdssiden og vidner om *Daredevils* indre splid og konflikt med sig selv.

Marvel Cinematic Universe

Daredevil er blot en gren af den narrative verden, som Marvel har konstrueret. Denne serie indgår nemlig i Marvels transmediale storytelling. ’Transmedia storytelling’ er et begreb af Henry Jenkins, der definerer det som værende ”et narrativ, der udfolder sig over flere medieplatforme, hvor hver enkelt tekst bidrager med en markant og værdifuld del af et samlede hele” (Waade & Toft-Nielsen 2015, 60). MCU skildrer netop et narrativ, der udfolder sig over flere medieplatforme, hvor hver enkelt medietekst, ifølge Jenkins terminologi, tilføjer noget unikt til den samlede narrative verden gennem narrative

forlængelser (Waade & Toft-Nielsen 2015, 60). Historien bliver igangsat af en række spillefilm, der i 2008 startede med *Iron Man*. Efter at de i 2012 lavede crossoveren af deres foregående spillefilm, nemlig *Avengers*, udvidede Marvel deres univers til andre medieplatforme. Dette startede med, at TV-serien *Agents of S.H.I.E.L.D* i 2013 blev udgivet på den amerikanske tv-kanal ABC. Senere i 2015 introducerede Marvel så serien *Daredevil* på Netflix, hvilket vil sige, at de også ekspanderede deres tværmediale medieplatforme til at indeholde streamingtjenester. *Daredevil* forlænger Marvels narrativ, ved at dets plot finder sted umiddelbart efter filmen *Avengers*. Nok har superhelte afværget ruminvasionen, men i kølvandet af dét ligger halvdelen af New York i ruiner efter kampens følgeskader. Kaoset får kriminaliteten til at stige i byen, hvilket giver incitament for *Daredevil* til at gribe ind.

I og med at narrativerne på tværs af medieplatformene er så internt konsistente, skaber Marvel, hvad Jenkins kalder en 'storyworld', hvilket er et kernekaraktistikum ved transmedial storytelling (Waade & Toft-Nielsen 2015, 60). De skaber en kontinuitet, der giver en sammenhæng mellem de forskellige medietekster. Dette giver også fans muligheden for at fordybe sig i universet, ved at fravige sig 'the main story line' med spillefilmene, og se hvilke konsekvenser *The Avengers'* gerninger har fra et andet plan. Det er en tværmedial strategi, Jenkins kalder 'additiv forståelse', nemlig at den enkelte fortælling udbygger helhedsindtrykket af den samlede verden, men samtidigt fungerer som isoleret selvstændig historie (Waade & Toft-Nielsen 2015, 63).

MCU består altså af en tværmedial storyworld af de tre audiovisuelle medieplatforme; film, tv og streamingtjeneste. Værd at nævne er også, at deres univers er baseret på karaktererne fra Marvel Comics. *Daredevil* er f.eks. en karakter, der i 1964 blev introduceret i tegneserien *Daredevil #1* (Marvel.com, "Daredevil"). Det vil sige, at MCU er en adaptation af Marvel Comics. Denne adaptation eller "repurposing", som Jay David Bolter og Richard Grusin kalder det, er, når man tager indholdet fra et medium og bruger det i et andet (Bolter & Grusin 2001, 45).

Selvom Marvel opererer på så mange medieplatforme for at kreere deres transmediale storytelling, vil mit hovedfokus i denne opgave være fikseret på *Daredevil* og denne series medieplatform, Netflix.

Streamingtjenesten Netflix

Netflix er en amerikansk streamingtjeneste, der har nydt stor succes de sidste mange år og har flere millioner brugere verden over. Især i Danmark er Netflix populær. En undersøgelse viser, at 33% af de danske husstande har et abonnement til streamingtjenesten (Flixfilm.com 2017, ”33% har Netflix i Danmark”). Hvad der gør netop denne medieplatform så vellidt blandt danskere, kan man analysere ud fra Joshua Meyrowitz’ teori om mediet som miljø. Selv forklarer han om denne mediemetafor, at: ”Medie-som-miljø opfattelsen fokuserer opmærksomheden på de relativt faste kendetegn ved et givent medie, som gør det til et unikt kommunikationsmiljø, og adskiller sig det fra andre medier og fra personlig interaktion.” (Meyrowitz 1997, 63). Det, der gør, at netop Netflix adskiller sig fra andre medier, er, at streamingtjenesten er en remediering af den klassiske tv-serie og flow-tv. ”Again, we call the representation of one medium in another *remediation* (...).” (Bolter & Grusin 2001, 45). Som dette citat af Bolter og Grusin afslører, så er remediering defineret som repræsentationen af ét medie i et andet. Det er her, hvor den traditionelle tv-serie bliver repræsenteret i Netflix. Før havde man nemlig flow-tv, hvor tv-stationerne sendte programmer på bestemte tidspunkter, og man måtte være i nærheden af tv-apparat på det pågældende tidspunkt for at se det (Lauridsen 2015, 229). Streamingtjenester som Netflix inkorporerer derimod programmerne i deres brede udvalg af film og serier på deres online hjemmeside, hvilket gør, at man kan se dem på egne præmisser. Dette gør brugeren tidsmæssigt uafhængig af tv-stationers programlægning. Man kan også streame hvor man vil, fordi Netflix, modsat tv’et, er en mobil medieplatform. Man kan derfor streame film og serier med alle internetkompatible enheder, hvilket yderligere gør brugeren rumligt uafhængig.

Streamingtjenesten bryder også med tv’ets medieplatform som værende hverdagsstrukturerende. Programmer og tv-serier er typisk karakteriseret ved serialitet, altså, at det er tilbagevendende fænomener med daglige eller ugentlige mellemrum, hvilket man kan strukturere sin hverdag omkring. Netflix lægger derimod samtlige afsnit af en serie ud, når de har købt rettighederne til den.

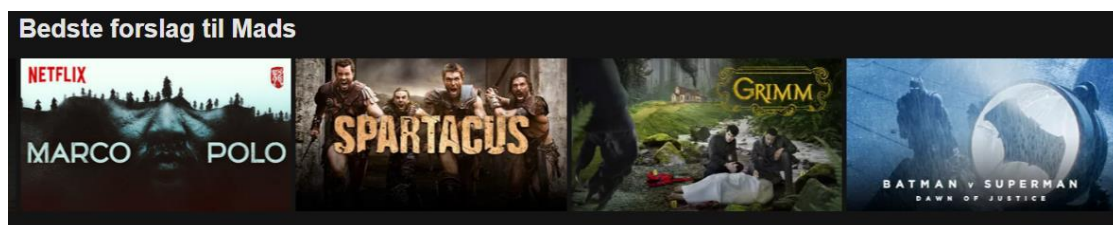
I stedet for at være hverdagsgenerende, kan man argumentere for, at Netflix som miljø i højere grad er brugergenerende. Man har nemlig på Netflix hver sin bruger, der alle lagrer data for hvilke film, man har set og vist interesse for. Derefter skræddersyer Netflix

så udvalget af anbefalede film til nøjagtig den pågældende bruger. Det er noget streaming-tjenesten gør ved hjælp af algoritmer.

Daredevil som resultat af algoritmer

Hvis man analyserer Netflix' kommunikationssituation, kan man karakterisere den som værende en asynkron many-to-one kommunikation (Jensen & Helles 2017, 18). En many-to-one kommunikation er vigtig i beskrivelsen af moderne medier, hvor samspillet mellem mediesystemer og den individuelle bruger spiller en stor rolle. Denne many-to-one kommunikation består ikke af flere individers direkte kommunikation til ét individ, men ifølge Jensen og Helles derimod af "en akkumulering af brugerreferencer over tid, der driver anbefalinger af genrer og titler i systemer som Amazon, Netflix og Spotify [min oversættelse]." (Jensen & Helles 2017, 18). Dermed kan man sige, at det ikke er Netflix' brugere, der intentionelt kommunikerer til individet, men derimod registreringen af brugers data, der er med til at skabe en vis kommunikation og anbefalingsdesign til individet.

Denne registrering og benyttelse af brugerdata er også kaldet algoritmer. De kan regne ud, hvilken serie eller film, der er mest anbefalelsesværdig ud fra andre brugers valg, der har samme præferenceramme. Disse algoritmer optager og registrerer brugerens aktivitet på Netflix, der både kan tælle, hvilken type film og serier, der ses, og hvilken vurdering de tildeles. Men de registrerer også noget så småt som, hvor lang tid kunden tøver mellem valgmuligheder, og hvor meget pause og spolen frem og tilbage man benytter sig af (Finn 2017, 91). Denne registrering af brugeradfærd er essentiel for Netflix' programmering og for medieplatformen som miljø.



Men det er ikke kun anbefalinger af film, Netflix bruger deres algoritmer til. I 2013 begyndte de nemlig at kreere egne shows med lanceringen af *House of Cards*. Denne series oprindelse afhang stadig af algoritmiske analyser. Netflix skulle efter sigende have haft et væsentlig statistisk materiale til at forudse, at deres kunder ville tage godt imod en reboot af BBC's politiske drama. (Finn 2017, 98).

Det samme kan man overveje angående lanceringen af *Daredevil*. Som nævnt tidligere, så er *Daredevil* en antihelt. Dette karaktertræk har været et tilbagevendende tema i mange succesfulde tv-serier i de seneste år. Her kan man blandt andet nævne serier som *Mad Men*, *Dexter* og *Breaking Bad*. Disse tre serier er også at finde på Netflix. Så hvis Netflix har registreret en brugeradfærd, der alle har vist stor begejstring for disse serier, samt det faktum, at superheltefilm er så aktuelle, så har Netflix haft mulighed for at lave en hybrid af de to. Ved at lancere *Daredevil*, kan de appellere til et bredere og sandsynligvis ældre publikum.

Daredevil som narrativ

Joshua Meyrowitz' teori om 'mediet som kanal' skildrer den opfattelse, at mediet er en slags kanal, der leverer indhold. Indholdssiden er altså i fokus her, og ikke mediet som bringer det.

Daredevil er egentlig en føljetonserie, der viser en række afsnit, der alle er forbundet i et samlet narrativ, men episode 2 bliver, lidt utypisk for resten af serien, skildret som et afsnit med en afsluttet handling. Det starter med, at *Daredevil*, eller civilt kendt som Matt Murdock, bliver fundet hårdt såret i en container. Kvinden, der finder ham, hedder Claire, og hun bringer ham med op i sin lejlighed og behandler hans sår. Under behandlingen genvinder *Daredevil* bevidstheden og fortæller Claire, at det mislykkedes ham at redde et bortført barn, og at han bliver nødt til at finde drengen igen. En antagonist havde imidlertid prøvet at spore *Daredevil* for at gøre en ende på ham. *Daredevil* finder dog skurken først. Han binder og torturerer ham for at få ham til at afsløre drengens lokation. Det lykkedes ham at få informationerne, og han ender med at redde drengen i sidste øjeblik.

Dette resumé omhandlede episodens plot. David Bordwell og Kristin Thompson skelner dog mellem både 'story' og 'plot' i en historie. "Plottet er fortællingen, som den præsenteres i filmen, mens story er den kronologiske fortælling, tilskueren kan slutte sig til på baggrund af den information, som plottet stiller til rådighed." (Haastrup 2009, 235). Denne information får vi hovedsageligt afsløret igennem dialog med Claire, hvor *Daredevil* afslører, at antagonisterne havde lokket ham i en fælde, og han kun med nød og næppe nåede derfra med livet i behold. Deraf kan vi slutte os til, at episodens story begynder med, at *Daredevil* har forsøgt at redde en bortført dreng, men bliver lokket i en fælde og flygter derfra hårdt såret. Han søger tilflugt i en container, hvorefter han bliver fundet af

Claire, og plottet begynder. Af den grund kan man også konstatere, at 'story duration' bliver et par timer længere end 'plot duration'. (Bordwell & Thompson 2001, 66).

"Cut Man" episoden er narrativt struktureret som en klassisk Hollywoodfilm. Det er en ordensgenre, hvor "den mandlige helt genopretter den sociale orden ved at eliminere modstanderen" (Lauridsen 2015, 244). Den har sit anslag med et in medias res, hvor Daredevil bliver fundet hårdt såret. Derefter er den så klimatisk opbygget ved først at uddybe situationen, for til sidst at have en last-minute-rescue og en happy ending.

Som Bordwell og Thompson også definerer den narrative struktur, så forekommer der et overvejende brug af årsags- og virkeforhold (Haastrup 2009, 236). Normalt er det karaktererne, der udløser denne kausalitet, og det er det også i denne episode, hvor den dominerende og handlingsskabende årsag selvfølgelig er drengens bortførelse. Virkningen bliver, at Daredevil skal redde ham. Der forekommer selvfølgelig flere eksempler på denne kausalitet i løbet af plottet. Vi bliver blandt andet præsenteret for en række flashbacks til barndommen, der viser Daredevils far, der er bokser. Efter et sviende nederlag lærer han Matt: "It ain't how you hit the mat... It's how you get up." (Abraham 2015a, 08:13). Dette er et citat, der motiverer Daredevil og resulterer i den virkning, at han, på trods af at have været døden nær, stadig tager kampen op mod antagonistene og redder drengen.

Ligesom resten af MCU, så har vi også at gøre med en superheltegenre i *Daredevil*. Meget karakteristisk for Daredevil er nemlig, at han er blind. Han blev blændet af radioaktivt affald som barn, da han prøvede at redde en ældre mand fra at blive påkørt af lastbilen, der transporterede det. Men i samme uheld blev hans andre sanser skærpede i overmenneskelig stil. Et eksempel på hans overmenneskelige sanser ser man i slutningen af episode 1. Han befinder sig på en af New Yorks hustage og ved hjælp sin hørelse lytter han til New York, og som en radar modtager han lyde fra folk, der er i nød. Det er også her, han først hører drengen desperat skribe "Daddy!" (Abraham 2015b, 51:26), hvilket faktisk er starten på episode 2's story. Seeren hører selv disse lyde synkront med Daredevil. Det betyder, at vi bliver tildelt en form for perceptuel subjektivitet (Bordwell & Thompson 2011, 73).

Vi får hurtigt at vide, at Daredevils hensigt i afsnittet er at redde et barn fra de onde antagonist. Derfor opbygges der alignment med ham (Haastrup 2009, 242). Det skaber nemlig en interesse for karakteren og anerkendelse af moral, da dette jo er en

heltegerning. Derudover føler vi også allegiance med Daredevil, da vi får indsigt i hans tanker og motivationer, nemlig at bekæmpe ondskab. Her stopper lighederne med de øvrige helte MCU dog. Midlerne han bruger til at bekæmpe ondskab, sætter nemlig vores følelse af allegiance på prøve. Daredevil torturerer de onde for at tilegne sig informationer. Dette er meget grafisk med indholdet af blod, hvilket ikke foregår i de mere børnenvenlige spillefilm i MCU. Han stikker en kniv ind i antagonistsens "trigeminalnerve", der er et særdeles smertefuldt sted over øjet, hvorefter det flyder med blod, forbryderen skriger, og man kan høre kniven skære i kødet (Abraham 2015a, 40:12). En sådan opførsel er meget utypisk superheltegenren, der som Spiderman mener, at "with great powers comes great responsibility". Superhelten er altid den retskafne med idealistiske motiver, der skal være hævet over forbryderen. Her falder Daredevil ned på antagonistsens niveau, på trods af, at det har et godt formål. Det er det, der gør ham til en antihelt. Daredevil sætter endda yderligere redundans under sin status som antihelt, da han fortæller antagonisten: "Listen, I need you to know why I'm hurting you. It's not just the boy. Im doing this 'cause I enjoy it." (Abraham 2015a, 40:50). Dette giver seeren indtrykket af, at Daredevil både er drevet af sine nærmest forbryderiske motivationer som sine heltemodige.

Daredevil er i det hele taget en meget splittet karakter. En af de største indre konflikter vi er vidne til, er ham værende "The Devil of Hell's Kitchen", og samtidig være stærkt troende katolik. Denne konflikt ser man især i begyndelsen af episode 1. Her befinder Matt Murdock sig i en skriftestol og har en samtale med en skriftefader. På dette meget intime sted for Matt Murdock, opnår vi især en vidensdybde, der afslører hans motiver fra en subjektiv vinkel, men også hans mørke sider. Han forklarer blandt andet, at hans bedstemor plejede at sige: "Be carefull of the Murdock boys. They got the devil in 'em." (Abarahm 2015b, 3:00). Det er her i skriftestolen, at han beslutter sig for at slippe sin indre djævel fri for at bekæmpe kriminalitet. Da han træder ud af skriftestolen, siger han yderligere: "Im not seeking penance for what I've done, Father. I'm asking for forgiveness... For what I'm about to do." (Abraham 2015b, 4:33). Dette citat bliver Daredevils antiheroiske svar på "with great powers comes great responsibility", fordi Daredevils intentioner helt klart er af mørkere dimensioner.

Daredevil som sprog

Angående Meyrowitz' teori om medier som sprog, så fokuseres opmærksomheden på hvert medies unikke grammatik (Meyrowitz 1997, 60). I forhold til streamingserien, så bliver det de filmtekniske virkemidler, der analyseres.

Det interessante ved *Daredevil* er, at de filmiske virkemidler i høj grad understøtter indholdssidens tema om splid og antiheroisme. Når man observerer fotograferingen, så opdager man hurtigt, at der optages med et håndholdt kamera. Når billedet fokuserer på Daredevil, så dirrer kameraet konstant, selvom det er i meget ringe grad. Dette kan tydes som hans indre konflikt og uro, der manifesteres i kamerabevægelserne. Dertil følger kameraet også Daredevils bevægelser, hvor der forekommer brug af især tracking og panorering. Dette kan tydeligt ses, når Daredevil sætter efter skurken, da han opdager Daredevils lokation (Abraham 2015a, 24:10).

Det eneste tidspunkt, kameraet er på et stativ og forholder sig i ro, er, da Daredevil i episode 1 befinder sig i skriftestolen. Men da han beder om forladelse for, hvad han skal til at gøre, gennemgår han en forvandling og indre konflikt, der netop understøttes af kameraets dirren.

Også kameravinklen medvirker til at skabe splid mellem Daredevil værende en helt eller antihelt. Vinkles varieres nemlig, fra enten at bruge frøperspektiv, der skal se op til ham som en helt, eller bruge et fugleperspektiv, til at se ned på ham som antihelt. Da Claire fortæller, at hun havde behandlet en pige, hvis liv Daredevil havde reddet, vender kameraet tilbage til ham, hvor han ses fra opadgående vinkel med oprejst pande (Abraham 2015, 30:20). Men da han torturerer antagonisten, ses han fra en lettere nedadgående vinkel, da det skal understøtte hans moralsk forkastelige handling (Abraham 2015a, 38:30).

Mise-en-scene betegner iscenesættelsen af alt det, som er foran kameraet (Haarstrup 2009, 257). Dette spiller også en betydelig rolle i beskrivelsen af Daredevil som antihelt. Meget karakteristisk for denne serie er nemlig, at Daredevil optages on-location i sidegader, pakhuse eller havne. Altså i slumkvarterer, hvor forbryderne holder til. Derudover er det altid nat, så Daredevil er altid omringet af mørke, der formentlig skal understøtte mørket og konflikten, der strider i ham. Ydermere er der brugt colorgrading i optagelserne

(Filmcentralen.dk, "colorgrading"). Der er altid et gulligt lys over ham, som formentlig skal give den effekt, at det er gadelamper i natten, der fungerer som eneste belysning.

Disse filmiske virkemidler har mange ligheder med den skandinaviske filmgenre Nordic noir, der også sætter en mørk stemning, er moralsk kompleks og har en protagonist med karakterbrister.



Klip fra henholdsvis *Aven- gers* og *Darede- vil* for at demon- strere Marvels kontrast i setup og belysning

Et andet punkt hvor *Daredevil* skiller sig ud fra resten af MCU er ved produktionens klipning. Den konventionelle superheltegenre benytter mange af de klassiske kontinu- tetsklipninger, hvor den filmiske konstruktion skal skjules for tilskueren. Men *Daredevil* har en 4-minutters kampscene i episode 2's last-minute-rescue, hvor der netop ikke bliver brugt nogen klip. Når man i andre superheltefilm bruger kontinuitetsklipning, skifter man hurtigt mellem klip, for at følge op på slag og hvem, der bliver ramt. Der skiftes også hurtigt mellem kameraindstillinger som close-ups og totalbilleder, alt afhængig af hvor slagene lander. Dette er kampscenen, vi som publikum er vant til, og samtidig med, at ingen af de involverede kigger på kameraet, så oplever man en følelse af immediacy. Det vil sige, at vi til en vis grad glemmer, at mediet eksisterer, og vi lever os ind i den visuelle verden (Bolter & Grusin 2001, 22). Når så *Daredevil* bryder med denne forestilling, vi har om konventionelle kampscener, så oplever vi en slags hypermediacy, hvor vi netop bliver opmærksomme på mediets eksistens. Det er en flot scene, og man bliver opmærk- som på, at det har krævet utrolig megen planlægning og koreografi, for at få denne scene til at lykkes.

Titlen på episoden er også interessant i denne henseende. Den hedder nemlig "Cut Man", hvilket kan indeholde flere betydninger. Først og fremmest er 'cutman' et engelsk begreb, der betegner titlen på personen, der sidder i en bokser's ringhjørne og behandler hans skader i pauserne. Denne funktion får Claire for *Daredevil*, da han i første omgang bliver hårdt kvæstet efter mødet med antagonistene. Hun får behandlet ham, hvorefter han er klar til 2. omgang. Derudover kan "Cut Man" med mellemrummet, der adskiller

de to ord, også referere til en metakommunikativ direktiv talehandling, hvor man i forundring over episodens sidste scene og dens flotte koreografi kunne udbryde noget som: ”Klip dog, mand!”. Titlen indikerer, ligesom det filmtekniske, at der er sammenfald mellem episodens semantik og dens stilistiske virkemidler.

Denne brug af ukonventionelle kampscener viser, at det ikke kun er på det indholdsmæssige tematiske plan, at *Daredevil* skiller sig ud fra MCU. Det er også på det praktiske og filmtekniske.

Konklusion

Jeg har i denne opgave undersøgt, hvorledes *Daredevil*, som en del af Marvels transmediale storytelling, bryder med MCU og den konventionelle superheltegenre. Hvis man ser på Meyrowitz’ mediet som kanal, så er *Daredevil* en antihelt. Dette kommer til udtryk ved, at *Daredevil* benytter sig af midler som tortur, for at opnå sine mål. Indholdet bliver meget grafisk, og han indrømmer selv, at han ikke kun gør det for drengens skyld, men fordi han nyder at påføre andre smerte. Mediet som sprog understøtter også denne splid mellem heroisme og antiheroisme ved at skifte mellem kameravinkler, der ser henholdsvis ned og op på *Daredevil* alt afhængig af hans handlinger.

Daredevil bliver Marvels vovehals, fordi den skiller sig ud fra den ellers succesfulde genre, de har opstillet med den retskafne superhelt, der er hævet over forbryderen. Men *Daredevil* bliver mere relaterbar og realistisk motiveret. I stedet for at blive idealet, så bliver *Daredevil* mere jordnær, da han har fejl og mangler og oplever den indre konflikt, som vi mennesker også kan opleve. Man oplever især denne realisme, når *Daredevil* selv er kristen, ligesom hovedbestanddelen af Marvels publikum er, hvorimod guden Thor, fra nordisk mytologi, er med til at redde New York i *The Avengers*.

En af grundene til, at Marvel turde lancere denne serie, der bryder med deres egen genre, kan meget vel være på grund af Netflix. Ud fra deres algoritmer kan der have været materiale, der har understøttet, at der var efterspørgsel efter en hybrid mellem antihelten og superhelten. Ved at ekspandere deres storyworld til streamingtjenesten, producerer Marvel ikke bare en superhelt med relaterbare menneskelige fejl og mangler, men de når også ud til et større publikum, der har taget Netflix’ nye medie til sig og kan se serien uafhængigt af tid og rum.

Litteraturliste

Abraham, Phil. 2015. "Cut Man" i Goddard, Drew: *Daredevil*. Netflix. Hentet 17. december 2017 fra

<https://www.netflix.com/title/80018294>

Abraham, Phil. 2015. "Into the Ring" i Goddard, Drew: *Daredevil*. Netflix. Hentet 17. december 2017 fra

<https://www.netflix.com/watch/80018191>

Bolter, J. David & Grusin, Richard. 2001. "Immediacy, Hypermediacy, and Remediation" i Bolter, J. David & Grusin, Richard (red.): *Remediation - Understanding New Media*. Boston: MIT Press: 20-62.

Bordwell, David & Thompson, Kristin. 2001. "Narrative as a Formal System" i Butcher, Phillip A. et al (red.): *Film Art: An Introduction*, New York: McGraw-Hill: 59-92.

Filmcentralen.dk. "Colorgrading" i "Filmleksikon A-Z". Hentet 17. december 2017 fra

<http://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/colorgrading>

Finn, Ed. 2017. "House of Cards: The Aesthetics of Abstraction" i: *What Algorithms Want – Imagining in the Age of Computing*. Boston: MIT Press: 87-112

Flixfilm.dk. 27/04/2017. "33% har Netflix i Danmark – Dansk TV-branche har sovet i timen". Hentet 17. december 2017 fra

<http://www.flixfilm.dk/33-har-netflix-i-danmark-dansk-tv-branche-har-sovet-i-timen/>

Haastrup, Helle Kannik. 2009. "Filmanalyse" i Rose, Gitte & Christiansen, H. C. (red.): *Analyse af billedmedier – en introduktion*, Gylling: Narayana Press: 233-274

Jensen, Klaus Bruhn & Helles, Rasmus. 2017. "Speaking into the system: Social media and many-to-one communication" i *European Journal of Communication 2017, Vol. 32(1)*. Thousand Oaks, Californien: Sage Publications: 16-25

Lauridsen, Palle Schantz. 2015. "Tv – fra broadcasting til streaming" i Lauridsen, Palle Schantz & Svendsen, Erik (red.): *Medieanalyse*. Gylling: Narayana Press: 223-249.

Marvel.com. "Daredevil (Matthew Murdock)" i *Marvel Universe Wiki*. Hentet 17. december 2017 fra

[http://marvel.com/universe/Daredevil_\(Matthew_Murdock\)#axzz51TZDGLUu](http://marvel.com/universe/Daredevil_(Matthew_Murdock)#axzz51TZDGLUu)

Meyrowitz, Joshua. 1997. "Tre paradigmer i medieforskningen". Overs. af Wernbland Gunhild i Søndergaard, Henrik et al (red.): *Mediekultur* 26. Aarhus: Werk's Offset: 56-69.

Waade, Anne Marit & Toft-Nielsen, Claus. 2015. "Harry Potter som transmedia storytelling – franchise, fantasy og fans" i Lauridsen, Palle Schantz & Svendsen, Erik (red.): *Medieanalyse*. Gylling: Narayana Press: 60-82.