

It ain't over 'till it's over



## De functie van post-credits scenes in Marvel's Cinematic Universe

Nathanja Smit | 3486192

Bachelor Eindwerkstuk

28 Januari 2019

Begeleider: Clara Pafort-Overduin

## Samenvatting

Deze scriptie verkent de functies van de post-credits scene binnen het cinematografisch universum gecreëerd door Marvel Studios, genaamd het Marvel Cinematic Universe (MCU). Tot nu toe zijn er twintig films verschenen, die allemaal één of meerdere post-credits scenes hebben, die de kijker helpen om het verhaal van iedere film binnen het grotere overkoepelende verhaal te plaatsen. Dit onderzoek laat zien hoe de post-credits scenes zich hebben ontwikkeld van promotioneel middel tot een volwaardig onderdeel van de narratieve structuur in termen van fabula en syuzhet. In het analyseren van de narratieve structuur is gebleken dat de syuzhet op drie niveaus functioneert, namelijk op het niveau van de franchise, de filmserie en de individuele film. Voor film narratologie betekent dit dat fabula informatie zich ontvouwt over meerdere syuzhet niveaus en dat kennis van alle niveaus nodig is om de fabula volledig te kunnen construeren. De verhaalelementen in de post-credits scene maken deel uit van de syuzhet op franchise niveau, maar kunnen ook een rol spelen in de syuzhet op het niveau van de individuele film. Het concept van de paratekst helpt betekenis te geven aan deze nieuwe toepassingen van de post-credits scene. Toch dekt de theorie niet helemaal de lading wanneer we kijken naar de nieuwe manieren waarop Marvel Studios de post-credits scenes inzet om verhalen te vertellen. Een herziening van het concept van de paratekst in het licht van de recente toepassingen van de post-credits scene zou ons kunnen helpen om beide verder te verkennen en te definiëren.

## Inhoudsopgave

Samenvatting.....	2
Afbeeldingen.....	4
1. Inleiding.....	5
2. Theoretisch kader.....	6
3. Methode.....	10
4. Analyse.....	12
4.1. Sneak preview.....	12
4.2. Ontwikkeling van een personage.....	14
4.3. Ineengevlochten narratieve vorm.....	15
5. Conclusie.....	19
6. Literatuurlijst.....	22
7. Filmografie.....	23
Bijlagen.....	25
Figuur 1.....	26
Figuur 2.....	27
Figuur 3.....	29
Figuur 4.....	30
Figuur 5.....	31
Figuur 6.....	32

## Afbeeldingen

Afbeelding 1.....1

Nick Fury vertelt Tony Stark over het Avenger initiatief. Digitale afbeelding. Meme. 14 Januari, 2017. <https://me.me/i/who-the-hell-are-you-a-ong-ers-g-nick-7176063>.

Afbeelding 2.....15

Dimitreze. "Disintegration scenes | Avengers: Infinity War (2018) and Ant-Man and the Wasp (2018)". YouTube Video, 2:32. Oktober 2, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=Cz1XhQivGcc>.

## 1. Inleiding

Met de release van *IRON MAN* (2008) heeft *Marvel Studios* een serie van succesvolle superhelden films gelanceerd die gebaseerd zijn op gelijknamige strips van *Marvel Comics*. Tien jaar later zijn er door *Marvel Studios* in Phase One, Phase Two en Phase Three twintig films verschenen en meer dan tien superhelden geïntroduceerd binnen dit *Marvel Cinematic Universe (MCU)*. Het bijzondere van deze specifieke franchise is dat (bijna alle) verschillende superhelden eerst worden geïntroduceerd in een individuele film – wat weer een franchise op zich wordt bij het verschijnen van meerdere films met hetzelfde hoofdpersonage – en de verhalen en personages vervolgens samenkomen in een crossover film aan het einde van iedere fase. Onderling is er sprake van een zekere narratieve samenhang en een bewustzijn van het bestaan van meerdere personages en verhaallijnen zonder dat de films een direct vervolg zijn op elkaar. De manier waarop films aan elkaar gekoppeld worden met terugkerende personages en verhaallijnen, en iedere film in meer of mindere mate een open einde heeft, wordt door Frank Krutnik en Kathleen Lock ook wel cinematic seriality genoemd. Elke film staat op zichzelf, maar deelt als het ware zijn DNA met de rest van de films in de serie.<sup>1</sup> Hoewel dit een bruikbare theorie is in het bestuderen van de relatie tussen de films binnen het MCU is het een minder bruikbaar concept voor dit specifieke onderzoek. De nadruk ligt namelijk op een opvallende manier waarop *Marvel Studios* de kijker bewust maakt van de plaats van een film binnen het bredere universum van *Marvel*. Door het gebruik van *post-credits scenes*.

Het gebruik van *post-credits scenes* is niet nieuw, maar de functie van deze korte fragmenten wel. In plaats van blooper reels of het aan elkaar knopen van losse eindjes, zijn het als het ware verlengstukken van de vertelling die zich niet alleen verhouden tot het verhaal van de film zelf, maar ook verwijzen naar andere personages en verhaallijnen buiten de betreffende film, zoals naar andere films of naar de stripverhalen. Met de introductie van het personage Nick Fury en het *Avengers* initiatief in de *post-credits scene* van *IRON MAN* (2008) heeft *Marvel Studios* laten zien dat een *post-credits scene* veel meer kan zijn dan een komische eindnoot of verwijzing naar een vervolg. Het personage van Fury zorgt voor continuïteit door in de films van verschillende superhelden een kleine rol te spelen of slechts te verschijnen in een *post-credits scene*. De *post-credits scenes* na iedere *Marvel* film maken de kijker op deze manier bewust van de relaties tussen de verschillende films binnen het *Marvel Cinematic Universe (MCU)*.

Bart Beaty onderzoekt in “Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster” de strategieën die *Marvel* heeft toegepast om de films binnen het *MCU* tot een commercieel succes te maken.<sup>2</sup> Hij benoemt hierbij een aantal

---

1 Frank Krutnik en Kathleen Lock, “Exploring film seriality: an introduction,” *Film Studies* 17, no. 1, (2018): 1.

2 Bart Beaty, “Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster,” *The Information Society* 32, no. 5, (2016): 322.

continuïteitsprincipes die Marvel in de films en met de post-credits scenes hanteert om een samenhangend verhaal te creëren binnen het cinematografische universum: het creëren van narratieve continuïteit tussen films en personages, het promoten van andere films, het gebruik van Easter eggs en het verbinden van gebeurtenissen, waarvan het effect verspreid wordt over verschillende films.<sup>3</sup> Als je naar de post-credits scenes alleen kijkt, zie je dat al die principes samenkomen in dit ene formele middel. Dit is dan ook de focus van dit onderzoek.

Hoewel de narratieve functie van de scènes in relatie tot de continuïteit binnen het fictieve universum wel is benoemd door Beaty, is de functie van de scènes binnen de narratieve structuur nog niet voldoende uitgediept. De hypothese voor dit onderzoek is dat de narratieve vorm van de post-credits scene van Marvel zich heeft ontwikkeld van promotioneel fragment tot een volwaardig en onmisbaar onderdeel in het construeren van het overkoepelende verhaal dat alle individuele verhaallijnen samenbrengt. Ik wil op het onderzoek van Beaty uit 2016 inhaken door in mijn onderzoek te kijken naar hoe alle elementen die Beaty beschrijft, samen functioneren in de verschillende post-credits scenes en de manier waarop de scènes gaandeweg een grotere rol hebben gekregen in het construeren van de verhaallijnen in de verschillende films en de overkoepelende vertelling in het fictieve universum. De onderzoeksvraag luidt: “Op welke manier hebben de post-credits scenes van Marvel’s Cinematic Universe zich ontwikkeld in verhouding tot de narratieve structuur van de overkoepelende vertelling?”.

## 2. Theoretisch kader

Het bepalen van de theorie waarbinnen de post-credits scenes moeten worden geanalyseerd is niet eenvoudig. De films uit het Marvel Cinematic Universe zijn namelijk onderdeel van een groter verhaal dat zich afspeelt op meerdere platformen dan binnen het medium film alleen. De verhaallijnen binnen het fictieve universum worden ook verder uitgewerkt in televisieseries, games en strips. Wanneer verhaalelementen systematisch zijn verspreid over verschillende platformen met als doel een samenhangende ervaring te creëren, dan is er sprake van transmedia storytelling.<sup>4</sup> In zijn boek *Convergence Culture* behandelt Henry Jenkins dit relatief nieuwe fenomeen aan de hand van THE MATRIX (1999), waarbij films, korte animaties, video games en strips allemaal een ingang bieden in de franchise en alle uitingen nodig zijn om het volledige verhaal te begrijpen. Hoewel transmedia storytelling zeker van toepassing is op de franchise van Marvel als geheel wordt het lastiger om de theorie te raadplegen als er, zoals in dit onderzoek, alleen naar de films wordt gekeken en het voorvoegsel ‘trans’ – wat het overschrijden van grenzen inhoudt – ineens misplaatst lijkt.

---

<sup>3</sup> Ibidem.

<sup>4</sup> Henry Jenkins, “Transmedia Storytelling 101,” *Confessions of an ACA fan* (blog), Maart 21, 2007, [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

Transmedia storytelling, ook wel aangeduid als transmediality of transmedia narrative, heeft echter geen eenduidige, onomstreden definitie. Volgens Jenkins is de theorie nog volop in ontwikkeling en is een uitbreiding van de definitie belangrijk om uiteindelijk een goed werkbaar concept te hebben om de grote variatie aan mogelijkheden te kunnen bespreken.<sup>5</sup> Karin Kalinov doet in haar onderzoek een poging om de definitie uit te breiden, wanneer zij kritiek uit op de definitie van Jenkins. Het idee van Jenkins dat iedere toevoeging aan een franchise op zichzelf zou moeten kunnen staan zou volgens haar alles behalve de norm moeten zijn. Als onderdeel van een overkoepelende vertelling zou het volgens Kalinov zeker tot de mogelijkheden moeten kunnen behoren, maar vanwege het organische karakter van een verhaal kan er niet worden uitgegaan van een ideale vorm waarin een verhaal zou moeten worden verteld.<sup>6</sup> Aangezien er in dit onderzoek wordt onderzocht of de post-credits scenes zorgen voor een complexere, ineengevlochten narratieve vorm die de grenzen van de verschillende films overschrijdt, is dit idee van een zekere afhankelijkheid tussen de filmteksten een belangrijk aandachtspunt. Elizabeth Evans hanteert een definitie die het begrip van transmediality nog verder oprekt: “ ‘transmediality’ describes the increasingly popular industrial practice of using multiple media technologies to present information concerning a single fictional world through a range of textual forms”.<sup>7</sup> De focus op meerdere media technologieën en het verdelen van informatie over meerdere tekstuele vormen in plaats van verschillende media, zorgt voor een herinterpretatie van het voorvoegsel ‘trans’ nu het ook over het overschrijden van de grenzen tussen tekstuele vormen kan gaan. Hierbij kan een post-credits scene worden gezien als een andere tekstuele vorm dan de film waartoe die behoort. Hoewel een analyse van de relatie tussen twee tekstuele vormen binnen één medium dus in letterlijke zin geen transmedia kán zijn, is de wijze waarop de theorie inmiddels verder is uitgewerkt wel behulpzaam bij het begrijpen van de relaties en mate van afhankelijkheid tussen de films en de post-credits scenes.

Om een theoretisch raamwerk te hebben waarbinnen de post-credits scenes begrepen kunnen worden, zal de transmedia storytelling theorie worden aangevuld met het concept van de paratekst: “an intertextual modality found in the fuzzy threshold that exists between the diegetic and non-diegetic worlds, between products and by-products, between monomedia and transmedia, between ownership and creative freedom and between content and promotional material.”<sup>8</sup> Deze definitie van Raúl Rodríguez-Ferrándiz wijst op een zekere fluiditeit van de functie en inhoud van een paratekst en de mogelijkheid om zowel onderdeel uit te maken van de hoofdttekst als er aan

---

<sup>5</sup> Henry Jenkins, “Transmedia 202: Further Reflections,” *Confessions of an ACA fan* (blog), Juli 31, 2011, [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html).

<sup>6</sup> Karin Kalinov, “Transmedia Narratives: Definitions and Social Transformations in the Consumption of Media Content in the Globalized World,” *Postmodernism Problems* 7, no. 1, (2017): 64.

<sup>7</sup> Elizabeth Evans, *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life* (New York: Routledge, 2011), 1.

<sup>8</sup> Raúl Rodríguez-Ferrándiz, “Paratextual activity: Updating the Genettian approach within the transmedia turn,” *Communication and Society* 30, no.1 (2016): 165.

ondergeschikt te zijn. In het bijzonder de omschrijving van de ruimte tussen monomedia en transmedia en de ruimte tussen inhoudelijk en promotioneel materiaal die de paratekst inneemt, is treffend voor de post-credits scene. Rodríguez-Ferrándiz herziet het concept van de paratekst zoals deze is vormgegeven door Gérard Genette in zijn boek *Paratexts: Thresholds of Interpretation* uit 1997 evenals de herinterpretatie van het concept door Jason Mittel, John Caldwell, Ellen McCracken en Jonathan Gray. Hoewel met name Mittel, Caldwell en Gray het concept hebben herzien voor televisie en film lijkt de interpretatie van Genette met betrekking tot literatuur nog altijd het beste om de post-credits scenes te analyseren, omdat hij de enige lijkt te zijn die categorieën parateksten heeft gemaakt waarbinnen de post-credits scene een duidelijke plek heeft. Volgens Genette is de paratekst namelijk in te delen in *peritexts* en *epitexts*, waarbij de eerste het meest direct verwant zijn aan de hoofdtekst, zoals het voorwoord en de epiloog, en de tweede eerder verband houdt met de tekst dan er inhoudelijk aan toevoegt, zoals interviews en privé correspondentie tussen auteur en uitgever.<sup>9</sup>

Opvallend is dat Genette promotionele teksten categoriseert als **epit**tekst, terwijl Rodríguez-Ferrándiz de post-credits scene – in het bespreken van de termen volgens Genette – specifiek noemt als **perit**tekst. Hierbij benadrukt hij echter wel het promotionele karakter van de scènes wanneer ze door televisieproductie maatschappijen worden gebruikt om kijkers aan zich te binden voor meerdere afleveringen.<sup>10</sup> Er lijkt een discrepantie te zijn in het categoriseren van de post-credits scene als perittekst en het definiëren van de post-credits scene als promotioneel middel, wat in Genette's indeling onder de epittekst valt. Dit is te verklaren doordat er hier wordt uitgegaan van een beperkte toepassing van de post-credits scene, namelijk als promotioneel middel. Marvel Studios lijkt echter met de post-credits scenes zowel kijkers aan zich te willen binden door middel van previews, crossovers van personages, en gebeurtenissen die zich over verschillende post-credits scenes ontwikkelen – zodat kijkers naar alle films gaan die worden geproduceerd binnen het MCU – als een nieuwe manier te willen vinden om verhalen te structureren binnen het medium film. Met andere woorden, Marvel Studios gebruikt de post-credits scenes op twee manieren. Ik probeer dan ook allerminst om in dit onderzoek de post-credits scene eenduidig te definiëren als paratekst, zij het als perittekst of als epittekst, maar te onderzoeken hoe juist het schijnbaar ondefinieerbare karakter van de functie van de post-credits scenes binnen het MCU en hun plaats binnen of buiten de diëgetische wereld ervoor zorgt dat de definitie van de post-credits scene als paratekst eigenlijk direct weer ter discussie komt te staan. Ondanks de beperkingen biedt het begrip paratekst dus toch handvatten om uitspraken te doen over de nieuwe functies en mogelijkheden die Marvel voor dit formele middel gecreëerd lijkt te hebben. Ook de status ten opzichte van de filmtekst – als onderdeel ervan of

---

<sup>9</sup> Rodríguez-Ferrándiz, "Paratextual activity," 167.

<sup>10</sup> Idem, 168.



ondergeschikt eraan – kan zo goed worden onderzocht om zo meer inzicht te verkrijgen in zowel de mogelijkheden van de post-credits scene voor het medium film als het herinterpreteren en uitbreiden van het concept van de paratekst.

Volgens Jonathan Gray heeft het concept van de paratekst raakvlakken met transmedia storytelling en is het zelfs breder dan het concept van transmedia storytelling van Jenkins. Dit komt doordat het analyseren van alle uitingen van het productie -, distributie -, vertonings- en marketingproces van een transmedia narrative – en niet alleen de onderdelen die direct bij lijken te dragen aan de ontwikkeling van het verhaal – en de verspreiding hiervan over verschillende media platformen een beter beeld kan geven van een transmedia narrative als geheel.<sup>11</sup> Zeker wanneer de lijnen tussen hoofdtekst en neventekst mijns inziens zo lijken te vervagen als bij de post-credits scenes. De positie van de post-credits scene na de aftiteling maakt dat het fragment zich namelijk bevindt buiten de diëgetische wereld, maar niet buiten de film zelf. In dit onderzoek zal er met de post-credits scenes binnen het MCU worden gekeken of er zelfs een stap verder zou kunnen worden gegaan in het positioneren van de inhoud van de post-credits scene, namelijk binnen de diëgetische wereld.

Binnen zowel de opvattingen over de transmedia storytelling theorie van Jenkins, Kalinov en Evans en het concept van de paratekst volgens Rodríguez-Ferrándiz en Gray wordt er veel aandacht besteed aan het bespreken van de specifieke kenmerken van elk medium – de mediumspecificiteit – in het vertellen van verhalen en de uitbreiding en verdieping van content in verschillende media. Aangezien het een belangrijk onderdeel is in transmedia storytelling en voor het concept van de paratekst, en die allebei belangrijk zijn voor dit onderzoek zal er ook aandacht worden besteed aan de specificiteit van het medium film in het bepalen van de mogelijke functies van de post-credits scenes. Marie-Laure Ryan benadrukt het belang van de keuze voor een specifiek medium om te bepalen wat voor soort verhalen er kunnen worden verteld, op welke manier, voor wie en waarom.<sup>12</sup> In het definiëren van een paratekst schrijft Genette dat de locatie van de (para)tekst eveneens van belang is – voor, in of na de ‘hoofdtekst’ – en het moment waarop de (para)tekst beschikbaar is.<sup>13</sup> De manier waarop er verhalen kunnen worden verteld, hangt in het bijzonder samen met dit onderzoek naar de toepassing van de post-credits scenes binnen het medium film. Hoewel er binnen televisie ook post-credits scenes zijn die met name bij televisieseries zorgen voor narratieve continuïteit en het aansporen van mensen om meerdere afleveringen te kijken, is dit seriële karakter bij film minder gebruikelijk. Natuurlijk is iedereen bekend met het concept van de sequel – het vervolg op een film –, maar het idee dat er een scène aan het einde van een film (*IRON MAN*, 2008) doorverwijst naar een

---

<sup>11</sup> Idem, 171.

<sup>12</sup> Marie-Laure Ryan, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, (Lincoln en Londen: University of Nebraska Press, 2014), 25.

<sup>13</sup> Rodríguez-Ferrándiz, “Paratextual activity”, 169.

film van een andere franchise (THOR, 2011) ligt niet in de lijn der verwachting. Daarnaast wordt er niet alleen doorverwezen naar andere films, maar zal in de analyse sectie ook blijken dat er verhaalelementen uit de films integraal gekoppeld zijn aan verhaalelementen in de post-credits scenes. Het moment waarop er verhaalelementen worden prijsgegeven in relatie tot het moment waarop films en post-credits scenes worden uitgebracht, heeft ook voor film compleet andere implicaties dan voor televisie, wanneer de verbanden zo intensief als binnen het MCU tussen verschillende franchises worden gelegd. De positie van het soort post-credits scenes met een narratieve functie, zoals we die soms zien binnen het medium televisie en nu binnen het medium film, is een belangrijk inzicht, verkregen door het betrekken van het concept van mediumspecificiteit bij dit onderzoek.

### 3. Methode

Om een verhaal te kunnen vertellen moet een filmmaker zich bedenken hoe hij of zij de informatie wil organiseren binnen de speeltijd van een film. Om onderscheid te kunnen maken tussen de verhaalelementen, en de manier waarop deze worden gepresenteerd, stelt David Bordwell voor om respectievelijk de termen *fabula* en *syuzhet* te gebruiken, geïnspireerd door het Russisch formalisme.<sup>14</sup> Het proces waarbij de kijker de aanwijzingen uit de *syuzhet* volgt om de *fabula* te construeren en daarbij door filmische stijlelementen wordt geleid of misleid, is volgens Bordwell de juiste opvatting van cinematografische narratologie.<sup>15</sup> Om te kijken op welke manier de informatie in de post-credits scenes en de films waartoe zij zich verhouden, is verdeeld in termen van *fabula* en *syuzhet* is het belangrijk om te kijken naar de manier waarop de verhaalelementen causaal en temporeel zijn gestructureerd. Dat wil zeggen, welke informatie wanneer wordt gegeven of wordt achtergehouden en de wijze waarop de kijker uiteindelijk antwoorden krijgt op de vragen die de film gaandeweg heeft opgeroepen. De combinatie van het moment waarop informatie wordt verstrekt over een hypothese die de kijker eerder heeft gevormd en de film of de post-credits scene waarin deze informatie wordt gegeven, kan inzicht geven in de rol die de post-credits scenes spelen in de constructie van de *fabula* van het overkoepelende verhaal dat alle films bindt binnen het MCU.

Voor een overzicht van de positie van alle films binnen de drie fases in het MCU zal ik een schematisch overzicht bijvoegen, waarin alle films zijn opgenomen, met het jaar van uitgave en de verbindingen tussen de post-credits scenes en de films waartoe zij zich verhouden. Om vervolgens aan te tonen dat de post-credits scenes naar mate de drie fases zich ontwikkelen een grotere rol spelen in de narratieve afwikkeling van de overkoepelende vertelling, en in relatie tot de vertelling van de individuele films zal ik een matrix maken waarin de inhoud van de post-credits scenes wordt

---

<sup>14</sup> David Bordwell, *Poetics of Cinema* (New York: Routledge, 2007), 14.

<sup>15</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985), 48.

gecodeerd. Dit doe ik aan de hand van vijf categorieën die gebaseerd zijn op de bevindingen van Beaty gevolgd door twee die gebaseerd zijn op mijn eigen bevindingen. De categorieën zijn als volgt: Easter egg, comical, foreshadowing, narrative continuity & linked repercussions en sneak preview & recounting.<sup>16</sup> De laatste twee categorieën zijn ontstaan doordat ik na het kijken van alle post-credits scenes een aantal scènes tegenkwam, waarvoor de categorieën van Beaty naar mijn mening niet toereikend waren. De “sneak preview” laat een gebeurtenis zien die in de syuzhet van een andere film gaat plaatsvinden en “recounting” houdt in dat eenzelfde gebeurtenis opnieuw wordt getoond vanuit het perspectief van een ander personage. Alle categorieën krijgen een symbool, zodat de ontwikkeling in de matrix duidelijk waarneembaar zal zijn. Verdere toelichting van de categorieën is te vinden in figuur 2.

Vervolgens zal ik kijken welke post-credits scenes opvallen door hun inhoud en daarvoor fabula en syuzhet elementen uiteenzetten om te analyseren op welke manier de verhaalelementen van de scènes zich verhouden tot de films in termen van *bound motifs* en *free motifs*. Dit laatste houdt in dat sommige verhaalelementen noodzakelijk zijn voor de voortgang voor de vertelling (bound) en andere niet essentieel zijn in de voorstuwing van de syuzhet (free).<sup>17</sup> Om uitspraken te kunnen doen over de mate waarin de post-credits scenes zich als paratekst in de loop van de drie fases binnen het MCU hebben ontwikkeld tot onderdeel van de diëgetische wereld is het namelijk belangrijk om te kijken of de informatie die in de scènes wordt gegeven onmisbaar is voor een begrip van de fabula en syuzhet constructie van de films, en andersom, of dat er niet echt sprake is van een essentieel verband tussen de narratieve ontwikkeling binnen de fabula en syuzhet van de scènes en de films.

---

<sup>16</sup> De termen van Beaty zijn vanuit het Engels overgenomen, omdat vertaling naar mijn mening alleen maar voor verwarring zal zorgen. Mijn twee eigen categorieën heb ik daarom ook in het Engels in de tekst opgenomen. Wanneer de termen verder in de tekst als categorie genoemd worden, staan ze tussen aanhalingstekens. Toelichting bij alle categorieën is terug te vinden in de matrix van figuur 2.

<sup>17</sup> Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor* (Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1988), 38.

## 4. Analyse

Na het bespreken van het theoretisch referentiekader en de aanpak van dit onderzoek is het nu tijd om tot de analyse over te gaan. Om een antwoord te formuleren op de hoofdvraag is er in figuur 1 een pictogram opgenomen, waarin alle post-credits scenes van Phase one tot en met Phase three zijn weergegeven en de verbanden onderling. In een matrix in figuur 2 zijn de post-credits scenes eveneens opgenomen met een codering die aangeeft welke rol de post-credits scenes spelen ten opzichte van de films waartoe ze zich verhouden. De pictogram en de matrix zullen worden besproken en opvallende elementen zullen nader worden toegelicht. Vervolgens worden de meest opvallende post-credits scenes besproken om te kijken in welke mate de verhaalelementen uit de post-credits scenes verweven zijn met de syuzhet en fabula van de films waartoe die zich verhouden.

### 4.1. Sneak Preview

In Phase One zijn er vier superhelden in een eigen film geïntroduceerd – Iron Man, The Hulk, Thor en Captain America – waarbij de meeste post-credits scenes vooruitwijzen ter promotie van de eerste crossover film *THE AVENGERS* (2012), waarin alle personages van de eerdere films bij elkaar komen. Een uitzondering hierop is de post-credits scene van *IRON MAN 2* (2010) waarin een bijzondere hamer wordt gevonden. Fans die bekend zijn met de strips zullen die hamer direct identificeren als Mjölfnir, de magische hamer van Thor, terwijl kijkers, die niet bekend zijn met de strips, zullen opmerken dat er iets bijzonders aan de hand is met die hamer, maar tot de aankondiging van de film *THOR* (2011) zullen moeten wachten om erachter te komen wat de vondst van die hamer betekent. In de matrix is de categorie “sneak preview” hierbij aangevinkt, omdat de scène niet alleen de komst van Thor aankondigt. De gebeurtenis in de post-credits scene loopt namelijk voor op een gebeurtenis die pas halverwege in *THOR* zal plaatsvinden. De hamer die gevonden wordt in de post-credits scene van *IRON MAN 2* bevindt zich in de scène namelijk op aarde, terwijl de hamer zich in het begin van *THOR* nog bevindt op de planeet Asgard, waar Thor woont en pas verderop in de film op aarde terecht komt. De scène die we pas na de aftiteling zien, geeft dus eigenlijk alvast informatie over hoe het verhaal in de film *THOR* zich zal ontwikkelen, terwijl die film pas een jaar later zou worden uitgebracht. In dit voorbeeld is het echter niet noodzakelijk dat de kijker de post-credits scene gezien heeft om de ontwikkeling van het verhaal in *THOR* te kunnen volgen. Er is dus geen sprake van een hoge mate van afhankelijkheid zoals Kalinov dat omschrijft in haar definitie van transmedia storytelling.

Phase Two heeft zes films, waarvan er slechts twee geen vervolg zijn op een film uit Phase One. In deze fase worden de post-credits scenes met name gebruikt om vooruit te wijzen naar de laatste ensemble film *AVENGERS: INFINITY WAR* (2018), wat opmerkelijk is aangezien er nog een andere ensemble film, *AVENGERS: AGE OF ULTRON* (2015) aan vooraf gaat. Één van de post-credits scenes van

ANT-MAN is ook gecodeerd als “sneak preview” en is samen met de post-credits scene van CAPTAIN AMERICA: THE WINTER SOLDIER (2014) gebruikt om de ontwikkeling van het personage Bucky Barnes uit CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER (2011) te volgen tot aan het eindgevecht in de laatste crossover film in Phase Three. We zien Barnes in de eerste Captain America film doodgaan, om hem vervolgens in THE WINTER SOLDIER weer terug te zien keren als de antagonist met geheugenverlies. In de tweede post-credits scene van THE WINTER SOLDIER zien we dat Barnes zijn ware identiteit herontdekt bij een tentoonstelling in een museum. Deze scène heeft als belangrijkste functies om vooruit te wijzen naar deel twee van de Captain America trilogie en hint ook naar de narratieve ontwikkeling van het personage van Barnes. Voordat de laatste film van de trilogie uitkomt, CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR (2016), laat de tweede post-credits scene van ANT-MAN (2015) alvast zien wat Barnes in CIVIL WAR te wachten staat in de vorm van een “sneak preview” zoals dat bij de hamer van Thor in IRON MAN 2 ook het geval was. Dit keer is het echter niet alleen een object dat wordt getoond en verwijst naar een nieuw personage, maar een fragment van een scène die rechtstreeks uit de volgende film in de filmreeks komt. In de post-credits scene van ANT-MAN hebben Captain America en Falcon Barnes gevangen genomen om erachter te komen aan welke kant hij staat. Bij het zien van CIVIL WAR wordt het duidelijk dat de post-credits scene van ANT-MAN een fragment is van een scène die in de film CIVIL WAR zit (1:11:05). Wanneer Falcon aan het einde van de post-credits scene tegen Captain America zegt “I know a guy” dan weten we bij het zien van dezelfde scène in CIVIL WAR dat hij Ant-Man bedoelt, wat betekent dat de scène zowel opnieuw een voorproefje geeft van het verloop van de fabula in CIVIL WAR als dat het hint naar de rol van Ant-Man in die film. De scène is wederom niet essentieel voor het construeren van de fabula of voor een begrip van de syuzhet. Het is slechts een voorproefje van een scène, waarbij de informatie die wordt gegeven dezelfde is als in de film.

In de post-credits scene van DOCTOR STRANGE (2016) in Phase Three gaat het echter een stapje verder. Op enkele variaties in montage, belichting en wijze van voordracht van de dialoog na zit er niet alleen een fragment van deze scène in een andere film, maar zit de hele post-credits scene in THOR: RAGNAROK (1:56:43) die twee jaar later werd uitgebracht. Om dit te verhelderen is er in figuur 3 een syuzhet-segmentatie opgenomen van het verloop van de scène waarin Thor en Loki de aarde bezoeken om hun vader Odin te vinden en Doctor Strange ontmoeten die hen hierbij gaat helpen. Ook opgenomen in figuur 3 is de segmentatie van de post-credits scene van DOCTOR STRANGE en de manier waarop deze past in de syuzhet van RAGNAROK. De scène is eveneens gecodeerd als “sneak preview”, maar anders dan de post-credits scene met Barnes uit ANT-MAN, wat eigenlijk een gedeelte was van de scène als geheel, is de post-credits scene van DOCTOR STRANGE dus de gehele scène rechtstreeks uit Ragnarok. In figuur 3 wordt duidelijk dat de verhaalelementen uit de post-credits scene eigenlijk onderdeel uitmaken van de syuzhet van RAGNAROK. In figuur 4 wordt duidelijk dat het gaat over één gebeurtenis die verdeeld is over verschillende tekstuele vormen. De post-credits scene

is alleen niet essentieel voor de ontwikkeling van de syuzhet van RAGNAROK. Het laat slechts zien dat de personages Thor en Doctor Strange elkaar op een moment zullen ontmoeten en samen op zoek gaan naar Odin. Het voegt dus niet zozeer informatie toe aan de fabula, maar het hint wel naar de ontwikkeling van de verhaallijnen in de toekomst van het MCU.

## 4.2. Ontwikkeling van een personage

In de drie voorbeelden van de hamer van Thor, het fragment met Captain America, Falcon en Barnes en de herhaling van de ontmoeting tussen Dr. Strange en Thor – van Phase One tot Phase Three – is een toename te zien van de verbanden tussen de post-credits scenes en de films waartoe ze zich verhouden. De scènes hebben echter geen invloed op de ontwikkeling van de personages en verhaallijnen van de films waartoe ze behoren of waarnaar ze verwijzen. Zonder de post-credits scenes kan de kijker nog altijd de complete fabula construeren met het kijken van de films alleen. In Phase Three komt daar echter verandering in met de ontwikkeling van de verhaallijn van het personage van Bucky Barnes. Die zet zich namelijk voort in twee post-credits scenes in Phase Three, die belangrijk zijn om te begrijpen hoe Barnes van de laatste scène in CIVIL WAR in de laatste crossover film AVENGERS: INFINITY WAR (2018) terecht komt. Het personage van Barnes is aan het einde van CIVIL WAR namelijk gewond geraakt in Siberië tijdens een gevecht tussen de superhelden onderling en wordt door Captain America ondersteund en meegenomen, maar waar naartoe is onduidelijk. In de eerste post-credits scene van CIVIL WAR wordt Barnes met behulp van Captain America ingevroren, omdat hij zichzelf niet meer vertrouwd nadat hij is gehersenspoeld en getraind is door Russische agenten om zijn vrienden te vermoorden. De scène valt zowel in de categorie “foreshadowing” als “narrative continuity”, aangezien er wordt vooruitgewezen naar de eerste individuele film van het in CIVIL WAR geïntroduceerde personage Black Panther. Barnes wordt namelijk ingevroren in het fictionele Afrikaanse land Wakanda, waar Black Panther vandaan komt. Barnes komt vervolgens in de film BLACK PANTHER (2018) niet voor, maar duikt in de tweede post-credits scene van BLACK PANTHER wel weer op. De eerstvolgende keer dat Barnes weer in een film verschijnt, is aan het begin van AVENGERS: INFINITY WAR, de laatste crossover film tot nu toe. Om die reden is de tweede post-credits scene van BLACK PANTHER gecodeerd als “linked repercussions”, omdat de kijker zonder het zien van de post-credits scenes van CIVIL WAR en BLACK PANTHER niet zou kunnen verklaren waarom Barnes in INFINITY WAR in Wakanda opduikt. De kijker heeft hem immers voor het laatst in Siberië gezien in CIVIL WAR samen met Captain America. De post-credits scenes waar Barnes in voorkomt, zijn hier gebruikt om de verhaallijn van Barnes te construeren en zijn samen essentieel voor het begrip van de ontwikkeling van zijn verhaallijn van CIVIL WAR tot INFINITY WAR. De fabula elementen uit CIVIL WAR zijn dus doorontwikkeld in de bijbehorende post-credits scenes en het

gedeelte van de syuzhet van INFINITY WAR waar Barnes in voorkomt, is alleen te begrijpen als de kijker de post-credits scenes van zowel CIVIL WAR als BLACK PANTHER heeft gezien.

### 4.3. Ineengevlochten narratieve vorm

In Phase Three zijn er nog twee post-credits scenes waarbij de grenzen tussen films steeds minder zijn afgebakend en de narratieve vorm meer en meer ineengevlochten raakt. In de post-credits scene van ANT-MAN AND THE WASP (2018) zien we hoofdpersonages Scott Lang – Ant-Man – en Hope Van Dyne – The Wasp – met haar ouders Dr. Hank Pym en Janet van Dyne een transportatie van Lang als Ant-Man naar het Quantum Realm voorbereiden op het dak van een gebouw. Ant-Man's superkracht is om zo klein te worden als een mier en toch dezelfde kracht te behouden. Om een transportatie naar het Quantum Realm mogelijk te maken moet Ant-Man dit keer krimpen tot op moleculair niveau om de andere dimensie te kunnen betreden. Wanneer Ant-Man in het Quantum Realm zijn opdracht heeft voltooid, namelijk het verzamelen van "Quantum Healing Particles", reageren zijn partners niet op zijn oproep om hem terug te halen. De kijker ziet vervolgens wat Ant-Man niet ziet en dat is dat de drie achtergebleven personages in rook zijn opgegaan. Er zijn slechts zwarte vlokken achtergebleven die dwarrelen in de wind. In de tweede post-credits scene van deze film zien we verlaten straten, het lege huis van Scott Lang en de televisie die een noodsignaal uitzendt. Op het drumstel van Lang zit de gigantische mier te drummen, die ook in de film voorkomt, als het enige wezen dat er nog is overgebleven. Het antwoord op de vraag wat er is gebeurd met The Wasp en haar ouders in de eerste post-credits scene en met de overige bevolking in de tweede is te vinden in de laatste scène van AVENGERS: INFINITY WAR (2018) die drie maanden eerder in april is uitgekomen. Dat het antwoord in die film te vinden is, terwijl Ant-Man en The Wasp niet in die film voorkomen, is opmerkelijk.

In deze laatste crossover film, tegen het einde van Phase Three, vechten de Avengers eerst op de planeet Titan en daarna in Wakanda tegen antagonist Thanos wiens komst vanaf de post-credits scene van THE AVENGERS (2012) al was aangekondigd. Wanneer Thor tegen het einde van het gevecht een grote bijl in het hart van Thanos steekt, knipt Thanos met zijn vingers en teleporteert hij weg van de aarde. Vervolgens beginnen er Avengers te desintegreren en blijven er zwarte vlokken achter in hun plaats. Aan het begin van de film wordt duidelijk dat Thanos op een missie is om de helft van de bevolking binnen het universum uit te roeien en met de knip van zijn vingers is deze opdracht voltooid. Ook de helft van de Avengers zijn hiermee in rook opgegaan, zowel op het slagveld in Wakanda als op de planeet Titan. In de post-credits scene van INFINITY WAR zien we ook het effect van de vingerknip van Thanos op de levens van Nick Fury – een terugkerend personage in meerdere films en post-credits scenes, die zorgt voor narratieve continuïteit tussen de personages en

de films – en zijn collega Maria Hill, die ook in eerdere films als nevenpersonage verscheen. Fury en



**Afbeelding 2a: Falcon desintegreert in Wakanda in INFINITY WAR**



**Afbeelding 2b: Fury desintegreert in New York in de post-credits scene van INFINITY WAR**



**Afbeelding 2c: Zwarte vlokken blijven achter waar The Wasp en haar ouders stonden in de post-credits scene van ANT-MAN AND THE WASP**

Hill zitten echter niet in INFINITY WAR. Ze rijden in de post-credits scene samen in de auto in New York als zij een vreemd signaal boven het Afrikaanse land Wakanda oppikken vergelijkbaar met de straling die in THE AVENGERS te meten was bij de aanwezigheid van buitenaardse wezens in het eindgevecht in die film. Kort na het signaleren van de straling worden Fury en Hill aangereden door een auto waarvan de passagiers in rook lijken te zijn opgegaan. Al zoekend naar de oorzaak van de vreemde gebeurtenis begint Hill te desintegreren en even later Fury ook, beide een wolk van zwarte vlokken achterlatend. Opvallend is de wolk van zwarte vlokken die in zowel de eindscène in de film als de post-credits scenes duidelijk herkenbaar is als het gevolg van eenzelfde gebeurtenis (zie afbeelding 2a, b en c). Hoewel de kijker The Wasp en haar ouders in de eerste post-credits scene van ANT-MAN AND THE WASP niet heeft zien verdwijnen op dezelfde manier als

de personages in INFINITY WAR en de bijbehorende post-credits scene komt het beeld van de zwarte vlokken duidelijk overeen. Dit betekent dat de vingerknip van Thanos in INFINITY WAR ervoor heeft gezorgd dat er personages in de post-credits scene van ANT-MAN AND THE WASP zijn verdwenen, terwijl de films drie maanden na elkaar zijn uitgekomen en The Wasp en haar ouders aan het begin van de film ANT-MAN AND THE WASP nog ongedeerd rondlopen. Het is duidelijk dat er iets bijzonders aan de hand is met de temporele structuur van de twee films en de bijbehorende post-credits scenes. Als de vingerknip het verdwijnen in gang heeft gezet, dan betekent dat dat de post-credits scene van ANT-MAN AND THE WASP zich gelijktijdig afspeelt met de laatste scène van INFINITY WAR. In figuur 5 is de gebeurtenis van de vingerknip van Thanos in een tabel weergegeven, verspreid over Titan en Wakanda waar de Avengers zich bevonden in de laatste scènes van INFINITY WAR, de post-credits scene van INFINITY WAR en de twee post-credits scenes van ANT-MAN AND THE WASP. Hierin wordt duidelijk weergegeven wat de volgorde is waarin de films en scènes zijn uitgebracht en de verhaalelementen die zij bevatten. In figuur 6 is de fabula volgorde van de vingerknip schematisch en



met kleuren weergegeven. Wat in deze figuur te zien is, is dat de fabula elementen rondom de vingerknip van Thanos zijn verdeeld over meerdere tekstuele vormen – zoals in Evans opvatting van transmediality – maar eigenlijk gelijktijdig plaatsvinden. Om te weten wat er met alle personages uit het fictieve universum gebeurt tijdens en na de vingerknip is het van belang om zowel de film als de post-credits scenes te zien. In termen van syuzhet zou er kunnen worden gezegd dat de films individueel een syuzhet hebben – met een begin, midden en eind – maar dat er ook sprake is van een overkoepelende syuzhet dat zich ontvouwt over de grenzen van de verschillende films en beetje bij beetje alle fabula informatie vrijgeeft binnen het MCU. Zo bekeken, zijn er eigenlijk drie niveaus waarop een syuzhet binnen het MCU kan worden geanalyseerd, namelijk op franchise niveau, op het niveau van de series van films die elkaar direct opvolgen – zoals IRON MAN 1, 2 en 3 – en op het niveau van de individuele films. In dit onderzoek ligt de focus op het franchise niveau en de relatie tot de individuele films, waarbij de volgorde waarin de films zijn uitgebracht en de fabula die wordt uitgebreid in de post-credits scenes vormgeven aan wat ik de franchise syuzhet zou willen noemen. Het concept van deze franchise syuzhet wordt duidelijk in de gebeurtenis van de vingerknip die zich ontvouwt over de verschillende filmscènes en post-credits scenes binnen de franchise syuzhet en pas compleet is aan het einde van de post-credits scene van ANT-MAN AND THE WASP.

Natuurlijk zijn er nog andere verhaallijnen die open zijn gelaten en die verder worden afgewikkeld in volgende films van Marvel Studios, die pas uit zullen komen na de afronding van dit onderzoek, maar het effect van de vingerknip van Thanos op alle reeds geïntroduceerde personages in het MCU is bij de kijker bekend na het zien van de laatste post-credits scene van de laatste film uit het fictieve universum tot nu toe. De mate van afhankelijkheid tussen de post-credits scenes van INFINITY WAR en ANT-MAN AND THE WASP en de film INFINITY WAR is dus hoog. De post-credits scenes kunnen absoluut niet op zichzelf staan, aangezien de oorzaak van de desintegratie van de personages in die twee scènes dan onbekend blijft. Andersom wordt er met de desintegratie van Fury, Hill en The Wasp en haar ouders, die samen met Ant-Man allemaal niet in INFINITY WAR voorkwamen, belangrijke informatie toegevoegd aan de fabula, niet in de film waarin de oorzaak van de desintegratie terug te vinden is, maar in de post-credits scenes.

In de matrix is te zien dat de post-credits scenes van INFINITY WAR en ANT-MAN AND THE WASP gecodeerd zijn als “recounting”: het opnieuw vertellen/ laten zien van een gebeurtenis vanuit een ander perspectief. In tegenstelling tot de categorie “narrative continuity” gaat het hierbij niet zozeer over het effect van een gebeurtenis in een film of post-credits scene die uitwerkt over meerdere films of post-credits scenes, maar als het ware over het teruggaan in de tijd om de gebeurtenis te herhalen en te laten zien vanuit het perspectief van een personage die zich op een andere plek bevindt. Zoals “narrative continuity” een voorbeeld zou zijn van de rimpelingen in het water (gevolg) die ontstaan doordat persoon A er een steen in gooit (gebeurtenis) in de aanwezigheid van persoon

B, is “recounting” een voorbeeld van het opnieuw gooien van de steen in het water door A (herhalen van de gebeurtenis zelf), maar dan vanuit het perspectief van B of persoon C die niet eens in de buurt was van het water toen de steen erin werd gegooid, maar wel door het effect getroffen is. In de vorige alinea is vooral aandacht besteed aan de temporele structuur van de presentatie van de verschillende verhaalelementen en de verdeling over meerdere tekstuele vormen, namelijk de film en de post-credits scenes, maar de gebeurtenis van de vingerknip in INFINITY WAR wordt dus niet alleen úitgewerkt in de post-credits scenes, maar ook opnieuw verteld. Nadat de vingerknip van Thanos zelf is getoond vanuit het perspectief van de Avengers die aanwezig waren bij het gevecht tegen Thanos, en de helft van de Avengers verdwenen zijn, ontmoeten we Fury en Hill aan het begin van de post-credits scene nog rijdend door een stad waar de ramp duidelijk nog niet heeft plaatsgevonden. Er wordt als het ware teruggegaan in de tijd om te laten zien wat er met Fury en Hill gebeurde vlak vóór, tijdens én na de vingerknip-gebeurtenis. Hetzelfde geldt voor de post-credits scene van ANT-MAN AND THE WASP. Aan het begin van de scène staan Scott Lang, nog niet in kostuum als Ant-Man, Hope van Dyne, Hank Pym en Janet van Dyne zich nog ongedeerd voor te bereiden op de toetreding van Ant-Man in het Quantum Realm. Momenten later verdwijnt de familie Pym en blijft Ant-Man achter in een andere dimensie als gevolg van de vingerknip. Het lijkt haast een flashback, het teruggaan in de tijd om een gebeurtenis te herbeleven, alleen is er niemand om de flashback te rechtvaardigen. Dat wil zeggen, geen personage van waaruit de scène is gefocaliseerd. De verhaalelementen van beide post-credits scenes dienen mijns inziens als aanvulling op de fabula van de film INFINITY WAR, ondanks dat de post-credits scene met Ant-Man aan het einde van de film ANT-MAN AND THE WASP zit. In dit voorbeeld zien we dat de post-credits scenes belangrijker zijn voor de constructie van de franchise syuzhet dan voor de constructie van de syuzhet van de individuele films, aangezien alle scènes samen vertellen wat er met alle personages binnen het MCU gebeurt en niet alleen met de personages die in de film INFINITY WAR voorkomen. Daarmee wordt duidelijk dat de scènes en de films integraal met elkaar verweven zijn en zonder elkaar niet het complete verhaal kunnen vertellen.

## 5. Conclusie

In dit onderzoek is er geprobeerd een antwoord te vinden op de volgende vraag: “Op welke manier hebben de post-credits scenes van Marvel’s Cinematic Universe zich ontwikkeld in verhouding tot de narratieve structuur van de overkoepelende vertelling?”. In Phase One werden de post-credits scenes voornamelijk gebruikt als promotie voor de crossover film THE AVENGERS. Aan de hand van personages en verhaallijnen van de individuele films die elkaar ontmoeten in post-credits scenes wordt de narratieve continuïteit bewaard binnen het MCU. Dit geldt eigenlijk ook voor de post-credits scenes van Phase Two. Hoewel er door middel van “sneak previews” al gebruik werd gemaakt van het aankondigen van verhaallijnen die betrekking hadden op nieuwe personages, werd de fabula informatie van de film waartoe de post-credits scene behoort niet verder uitgebreid in de scènes. De analyses van de post-credits scenes in de categorie “linked repercussions” in Phase Three laten zien dat de post-credits scenes een steeds grotere rol beginnen te spelen in het presenteren van de verhaalelementen in de syuzhet die essentieel zijn voor een degelijke constructie van de fabula. Een manier waarop dit kan worden gedaan is in de vorm van “recounting”, wat eigenlijk een eerste voorbeeld is van de mogelijkheden die de post-credits scene heeft wanneer er echt een verhaal mee wordt geprobeerd te vertellen. In termen van *bound motifs* en *free motifs* kunnen de post-credits scenes waarin het personage Bucky Barnes verder wordt ontwikkeld zeker begrepen worden als een bound motief, aangezien Thompson aangeeft dat de gebeurtenissen van een bound motief absoluut nodig zijn voor de ontwikkeling van de totale vertelling naar mate die dichterbij de afronding komt. Hetzelfde geldt voor de gebeurtenis van de vingerknip, beschreven in het laatste onderdeel van de analyse, die verspreid over meerdere tekstuele vormen zijn complete afwikkeling vindt. De scènes en de film waarin de vingerknip-gebeurtenis wordt verteld delen dus een hoge mate van afhankelijkheid en kunnen niet op zichzelf staan om het complete verhaal te kunnen construeren.

Het gaat hierbij echter niet over de constructie van de syuzhet van de film INFINITY WAR, maar over de constructie van de franchise syuzhet van het MCU. De discussie over de mate van afhankelijkheid tussen onderdelen van een franchise, waarover Jenkins en Kalinov spreken, komt hierdoor in een ander daglicht te staan. Wanneer iedere toevoeging van een franchise op zichzelf moet kunnen staan, zoals Jenkins zegt, klopt dat als we denken aan het MCU als één grote franchise naast andere franchises van Marvel in andere media, maar niet als we denken aan de verschillende individuele film series en hun directe sequels –zoals IRON MAN 1, 2 & 3 – als franchises, waarbij met name de geanalyseerde post-credits scenes een belangrijke rol spelen in het begrijpen van het gehele verhaal. Ook als we kijken naar de definitie van Evans en de vervanging van verschillende media door verschillende tekstuele vormen in het begrijpen van het voorvoegsel “trans” zien we dat

de verschillende tekstuele vormen binnen het MCU, inclusief de post-credits scenes, niet op zichzelf kunnen staan.

Wat verandert dit inzicht aan ons begrip van de paratekst als een tekstuele entiteit die verwant is aan de hoofdtekst, maar geen onderdeel is ervan? In de voorbeelden is duidelijk naar voren gekomen dat een aantal post-credits scenes in Phase Three meer zijn dan een promotioneel middel alleen en weldegelijk onderdeel uitmaken van de franchise syuzhet van het complete cinematografische universum. Een post-credits scene in die situatie is dan eigenlijk letterlijk nog een filmscène na de aftiteling en zodoende mét informatie die essentieel is voor de constructie van de fabula. Hoewel de term paratekst dan niet meer van toepassing lijkt, is dat niet helemaal terecht. De post-credits scenes worden door fans uitgebreid geanalyseerd en bediscussieerd op YouTube waar ze een tweede leven leiden. Als aparte scène na de aftiteling, hoe belangrijk voor de ontwikkeling van de verhaallijnen ze ook zijn, lenen post-credits scenes zich uitermate goed om los te bekijken van de films. Als tekstuele vorm gescheiden van de hoofdtekst door een aftiteling en tevens zelfstandig op een ander media platform te vinden, zijn de post-credits scenes van Marvel toch nog te interpreteren als paratekst, maar niet per definitie in termen van epitekst of peritekst. Beide categorieën lijken te beperkt om de post-credits scenes van Marvel volledig te kunnen bevatten. Ondanks de herinterpretatie van het concept door Rodríguez-Ferrandiz en zijn collega's om het concept van de paratekst te verhelderen en verder uit te diepen, blijft het een intertekstuele entiteit die zich als een kameleon verschillend kan presenteren in verschillende situaties. Toch denk ik dat juist het ongrijpbare, fluïde karakter van de paratekst ideaal blijft in het verkennen van de mogelijkheden van de post-credits scene, ook omdat het nu nog onduidelijk is wat die mogelijkheden kunnen zijn. De herinterpretatie van de paratekst door Mittel, Caldwell en Gray is misschien niet volledig genoeg om de functies van de post-credits scenes te vatten, maar in het combineren van hun inzichten zouden wel eens antwoorden kunnen zitten op de vragen die de post-credits scene als paratekst, met een narratieve functie voor de hoofdtekst, oproept.

Ik stel voor dat er verder onderzoek wordt gedaan naar wat het betekent dat post-credits scenes binnen het medium film kunnen worden gebruikt om verhalen te vertellen. Met de ontwikkeling van het personage Bucky Barnes en het opnieuw tonen van een gebeurtenis vanuit een ander perspectief met "recounting", heeft Marvel Studios een voorproefje gegeven van de mogelijkheden van de post-credits scene als deze actief wordt ingezet om een film syuzhet binnen een grotere franchise syuzhet te plaatsen. Steeds meer filmproductie maatschappijen volgen het voorbeeld van Marvel Studios en plaatsen scènes nadat de aftiteling is begonnen om hun films binnen een groter cinematografisch universum te plaatsen. Films als *SPLIT* (2016) van Blinding Edge Pictures en *AQUAMAN* (2018) van Warner Bros. hebben scènes na de afronding van de film syuzhet geplaatst om de kijker te informeren over de plek van de film binnen een grotere franchise. De

locatie van de scènes is niet altijd helemaal aan het einde van de aftiteling, maar de inhoud wordt iedere keer gebruikt om op een innovatieve manier te experimenteren met het presenteren van verhaalelementen. Het volgen en analyseren van de toepassing van post-credits scenes in de toekomst kan ons bovendien handvatten bieden om nieuwe mogelijkheden binnen filmnarratologie in kaart te brengen. Het volgen van aanwijzingen uit de film syuzhet om de fabula te construeren, wordt naar een ander niveau getild nu de aanwijzingen om de fabula te construeren ook buiten de film syuzhet kunnen liggen. De hypothesen die door de kijker worden gevormd tijdens het kijken van een film kunnen zo ook op franchise niveau pas worden bevestigd of ontkracht. De post-credits scene speelt hierbij een cruciale rol in het helpen navigeren tussen de verschillende niveaus van de vertelling en het leiden van de kijker van vraag naar antwoord. In het analyseren van de narratieve structuur van films die zich binnen een groter cinematografisch universum bevinden, denk ik dat de focus zou moeten komen te liggen op de relatie tussen de franchise syuzhet en de film syuzhet om recht te doen aan de innovatieve manier waarop steeds meer filmproductiemaatschappijen ons hun verhalen proberen te vertellen.

## Literatuurlijst

Beaty, Bart. "Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster." *The Information Society* 32 no. 5 (2016): 318-325. [https://doi: 10.1080/01972243.2016.1212616](https://doi.org/10.1080/01972243.2016.1212616).

Bordwell, David. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge, 2007.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

Evans, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. New York: Routledge, 2011.

Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling 101." *Confessions of an ACA fan* (blog), Maart 21, 2007. [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

Jenkins, Henry. "Transmedia 202: Further Reflections." *Confessions of an ACA fan* (blog), Juli 31, 2011. [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html).

Kalinov, Kalin. "Transmedia Narratives: Definitions and Social Transformations in the Consumption of Media Content in the Globalized World." *Postmodernism Problems* 7, no. 1 (2017): 60-68. [http://ppm.swu.bg/media/45765/kalinov\\_k\\_%20transmedia\\_narratives.pdf](http://ppm.swu.bg/media/45765/kalinov_k_%20transmedia_narratives.pdf).

Krutnik, Frank en Looock, Kathleen. "Exploring film seriality: an introduction." *Film Studies* 17, no. 1 (2018): 1-15.

Rodríguez-Ferrándiz, Raúl. "Paratextual activity: Updating the Genettian approach within the transmedia turn." *Communication and Society* 30, no. 1 (2016): 165-182. <file:///C:/Users/Eloyz/Documents/Nathanja/Scriptie%20MCU/Paratextual%20activity.pdf>.

Ryan, Marie-Laure, en Thon, Jan-Noël. *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln en London: University of Nebraska Press, 2014.

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. Princeton, New Jersey : Princeton University Press, 1988.

## Filmografie

Films met een \* worden specifiek in de tekst behandeld.

*Ant-Man*. DVD. Geregisseerd door Peyton Reed. 2015; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2015.\*

*Ant-Man and the Wasp*. DVD. Geregisseerd door Peyton Reed. 2018; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2018.\*

*Avengers: Age of Ultron*. DVD. Geregisseerd door Joss Whedon. 2015; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2015.

*Avengers: Infinity War*. DVD. Geregisseerd door Anthony en Joe Russo. 2018; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2018.\*

*Black Panther*. DVD. Geregisseerd door Ryan Coogler. 2018; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2018.\*

*Captain America: Civil War*. DVD. Geregisseerd door Anthony en Joe Russo. 2016; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2016.\*

*Captain America: The First Avenger*. DVD. Geregisseerd door Joe Johnston. 2011; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2011.\*

*Captain America: The Winter Soldier*. DVD. Geregisseerd door Anthony en Joe Russo. 2014; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2014.\*

*Doctor Strange*. DVD. Geregisseerd door Scott Derrickson. 2016; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2017.\*

*Guardians of the Galaxy*. DVD. Geregisseerd door James Gunn. 2014; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2014.

*Guardians of the Galaxy Vol. 2.* DVD. Geregisseerd door James Gunn. 2017; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2017.

*Iron Man.* DVD. Geregisseerd door Jon Favreau. 2008; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2008.\*

*Iron Man 2.* DVD. Geregisseerd door Jon Favreau. 2010; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2010.\*

*Iron Man 3.* DVD. Geregisseerd door Shane Black. 2013; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2013.

*Spider-Man: Homecoming.* DVD. Geregisseerd door Jon Watts. 2017; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2017.

*The Avengers.* DVD. Geregisseerd door Joss Whedon. 2012; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2012.\*

*The Incredible Hulk.* DVD. Geregisseerd door Louis Letterier. 2008; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2008.

*Thor.* DVD. Geregisseerd door Kenneth Branagh. 2011; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2011.\*

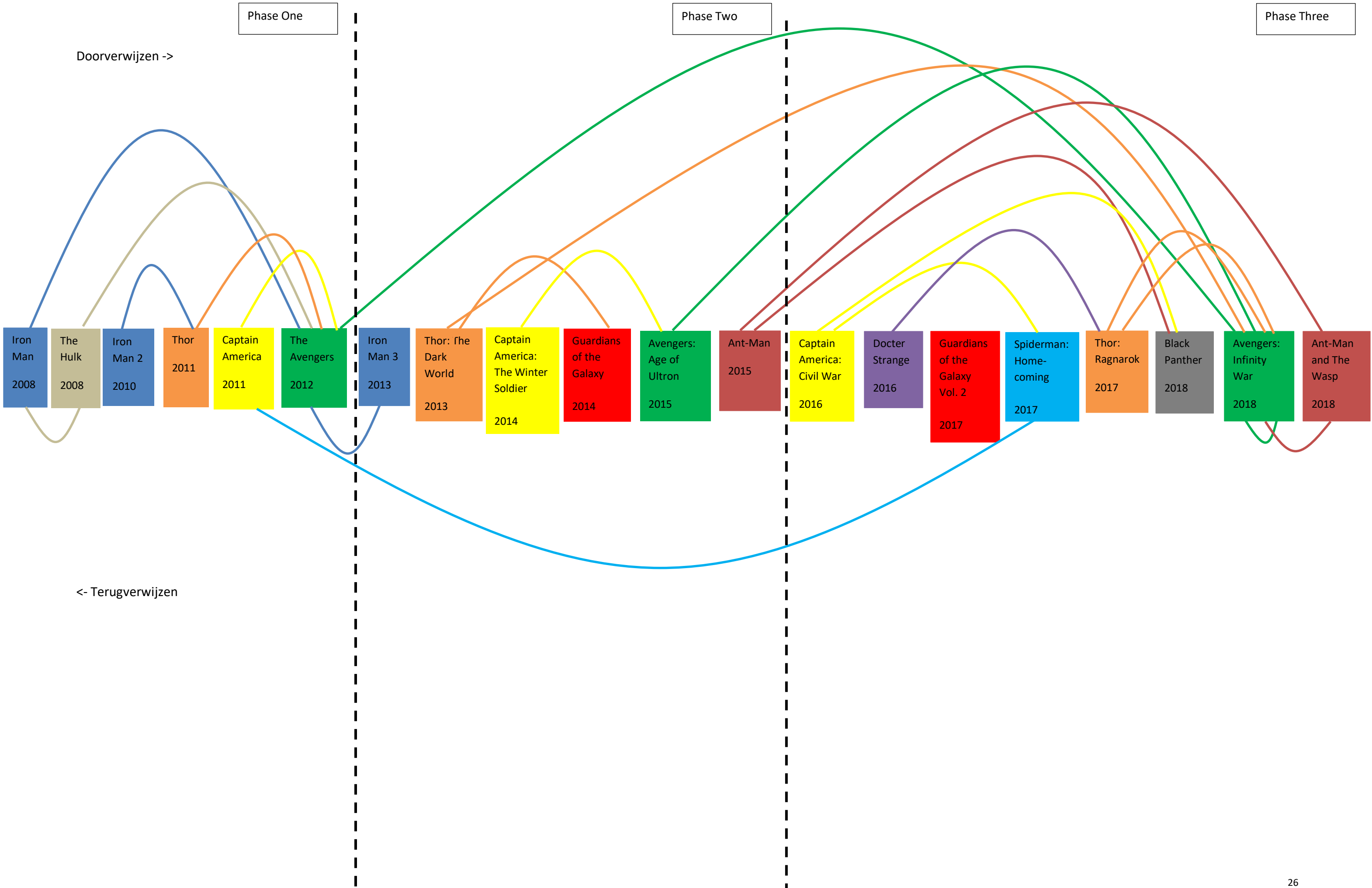
*Thor: Ragnarok.* DVD. Geregisseerd door Taika Waititi. 2017; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2018.\*

*Thor: The Dark World.* DVD. Geregisseerd door Alan Taylor. 2013; Verenigde Staten: Marvel Studios: 2014.



Bijlagen

Figuur 1



5/11/2

	Kolom1	Easter Egg	Comical	Foreshadowing	Narrative continuity	Linked repercussions	Sneak preview	Recounting
<b>Phase One</b>								
1	Iron Man							
2	PCS	■		●	⊕			
3	The Incredible Hulk							
4	PCS 1				⊕			
5	PCS 2	■		●	⊕			
6	Iron Man 2							
7	PCS	■		●	⊕		◇	
8	Thor							
9	PCS	■		●	⊕			
10	Captain America: The First Avenger							
11	PCS			●	⊕			
12	The Avengers							
13	PCS 1		▲					
14	PCS 2			●	⊕			
	Sum/count: 8	4	1	6	7	0	1	0
<b>Phase Two</b>								
15	Iron Man 3							
16	PCS		▲		⊕			
17	Thor: The Dark World							
18	PCS 1	■		●	⊕			
19	PCS 2				⊕			
20	PCS 3		▲					
21	Captain America: The Winter Soldier							
22	PCS 1	■		●	⊕			
23	PCS 2			●	⊕			
24	Guardians of the Galaxy							
25	PCS 1		▲					
26	PCS 2	■	▲		⊕			
27	Avengers: Age of Ultron							
28	PCS	■		●	⊕			
29	Ant-Man							
30	PCS 1			●	⊕			
31	PCS 2			●	⊕		◇	
	Sum/count: 11	4	4	6	9	0	1	0

	Kolom1	Easter Egg	Comical	Foreshadowing	Narrative continuity	Linked repercussions	Sneak preview	Recounting
Phase Three								
	32 Captain America: Civil War							
	33 PCS 1			●	+	■		
	34 PCS 2			●	+	■		
	35 PCS 3			●	+			
	36 Doctor Strange							
	37 PCS 1			●	+		◇	
	38 PCS 2	■		●				
	39 Guardians of the Galaxy Vol. 2							
	40 PCS 1		▲					
	41 PCS 2	■						
	42 PCS 3	■						
	43 PCS 4		▲					
	44 PCS 5		▲					
	45 Spiderman: Homecoming							
	46 PCS 1	■		●				
	47 PCS 2		▲		+			
	48 Thor: Ragnarok							
	49 PCS 1				+			
	50 PCS 2		▲					
	51 Black Panther							
	52 PCS 1			●	+			
	53 PCS 2				+	■		
	54 Avengers: Infinity War							
	55 PCS 1	■		●	+			└
	56 Ant-Man and The Wasp							└
	57 PCS 1			●	+	■		└
	58 PCS 2			●		■		
	Sum/count: 19	5	5	10	10	5	1	2

Categorieën	Toelichting
Easter Egg	■ Verwijzing naar de strips, zonder gevolgen voor de syuzhet ontwikkeling
Comical	▲ Komische eindnoot
Foreshadowing	● Hinten naar een volgende gebeurtenis of (de introductie van) een nieuw personage
Narrative continuity	⊕ Crossover van personages en het continueren van verhaallijn uit de syuzhet
Linked repercussions	■ Informatie over een gebeurtenis in een film/ postcredits scene is essentieel om de fabula te kunnen reconstrueren van een andere film/ postcredits scene
Sneak preview	◇ Gebeurtenis alvast laten zien, die in de syuzhet van een andere film gaat plaatsvinden
Recounting	└ Eenzelfde gebeurtenis opnieuw vertellen/ laten zien vanuit een ander perspectief

Figuur 3

Post-credits scene DOCTOR. STRANGE (2016)

Zitkamer

- A. Dr. Strange biedt Thor iets te drinken aan.
- B. Thor vertelt dat hij en Loki op zoek zijn naar Odin.
- C. Dr. Strange biedt aan om te helpen op voorwaarde dat Thor en Loki daarna de aarde verlaten.
- D. Thor gaat akkoord.
- E. Dr. Strange geeft aan dat hij weet waar Odin is, maar dat hij in ballingschap wenst te leven
- F. Thor geeft aan dat hij uit ballingschap mag komen
- G. Dr. Strange zegt dat Odin in Noorwegen is

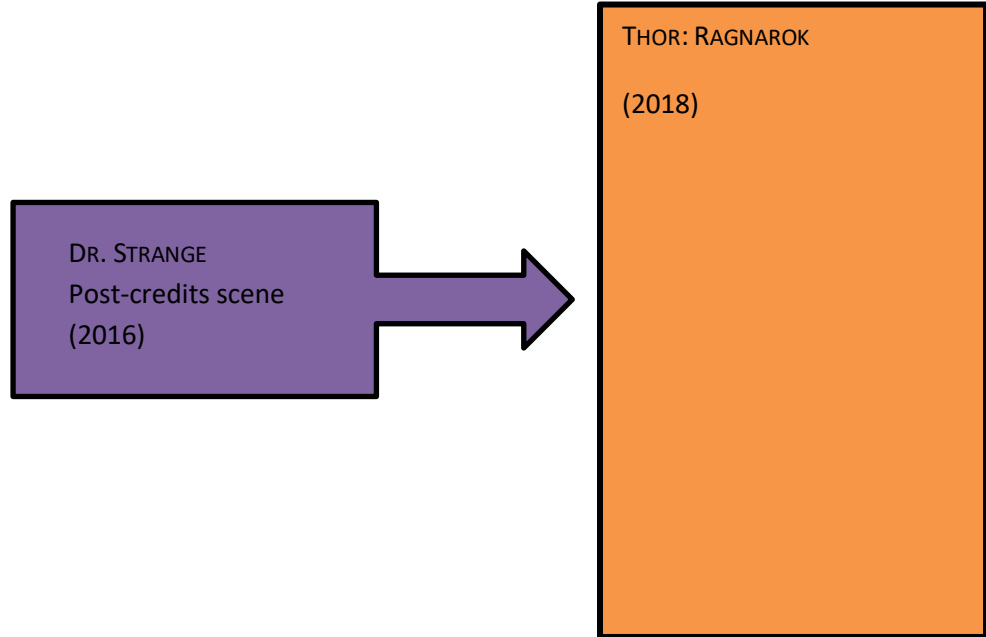
Syuzhet segmentatie van de scène met Doctor. Strange en Thor uit THOR: RAGNAROK (2018)

1. Shady Acres, New York
  - A. Thor en Loki staan voor een gesloopt verzorgingstehuis
  - B. Thor is boos op Loki, omdat hij niet meer weet waar Odin is
  - C. Loki verdwijnt in een dimensional hole
  - D. Er verschijnt een adreskaartje waar Loki stond
2. Bleecker Street 177A
  - A. Thor bezoekt het adres en wordt naar binnen geteleporteerd.
  - B. Thor ontmoet Dr. Strange.
3. Afrikaanse kunst kamer
  - A. Dr. Strange stelt zichzelf voor en zegt dat hij wat vragen heeft voor Thor
4. Zitkamer
  - A. Dr. Strange biedt Thor iets te drinken aan.
  - B. Thor vertelt dat hij en Loki op zoek zijn naar Odin.
  - C. Dr. Strange biedt aan om te helpen op voorwaarde dat Thor en Loki daarna de aarde verlaten.
  - D. Thor gaat akkoord.
  - E. Dr. Strange geeft aan dat hij weet waar Odin is, maar dat hij in ballingschap wenst te leven
  - F. Thor geeft aan dat hij uit ballingschap mag komen
  - G. Dr. Strange zegt dat Odin in Noorwegen is
5. Bibliotheek
  - A. Dr. Strange is op zoek naar de juiste bezwering om Thor naar Odin te krijgen
  - B. Dr. Strange teleporteert Thor de bibliotheek rond
  - C. Thor vraagt of Dr. Strange kan stoppen met de teleportaties
  - D. Dr. Strange pakt een plukje haar van Thor's hoofd en begint met het voorbereiden van de bezwering
6. Onderaan het trappenhuis
  - A. Thor rolt van de trap
  - B. Dr. Strange maakt een dimensional hole naar Noorwegen
  - C. Thor beveelt Mjöltnir om naar hem toe te komen
  - D. Dr. Strange haalt Loki terug door een dimensional hole
  - E. Loki wil Dr. Strange aanvallen
  - F. Dr. Strange plaatst Loki en Thor door het dimensional hole naar Noorwegen

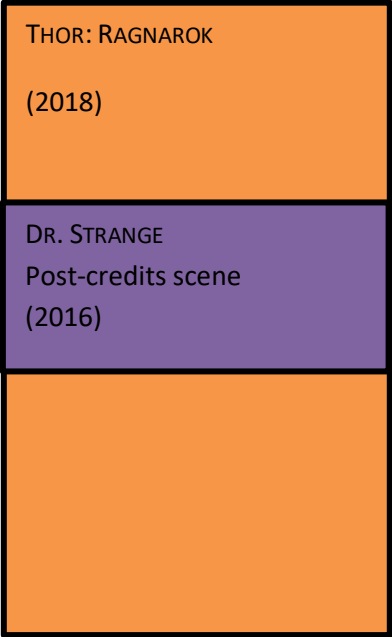
Figuur 3

guur 4

**Syuzhet** volgorde post-credits scene DR. STRANGE (2016) en THOR: RAGNAROK (2018)



**Fabula** volgorde post-credits scene DR. STRANGE (2016) en THOR:RAGNAROK (2018)



AVENGERS: INFINITY WAR		Post-credits scene AVENGERS: INFINITY WAR	Post-credits scene I ANT-MAN AND THE WASP	Post-credits scene II ANT-MAN AND THE WASP
1. Wakanda	3. Titan	5. New York	6. San Francisco	7. San Francisco
Thanos bemachtigt alle Infinity Stones		Maria Hill en Nick Fury rijden in de auto; Hill krijgt een bericht over een heftige straling boven Wakanda	Dr. Hank Pym, Janet Van Dyne en The Wasp bereiden zich voor om Ant-Man de Quantum Realm in te sturen; Ant-Man bemachtigt "Quantum Healing Particles"; Van Dyne telt af vanaf vijf om Ant-Man terug te halen	
Thor valt Thanos aan				
Thanos knipt met zijn vingers				
Thanos teleporteert weg van de aarde				
Bucky Barnes desintegreert	Mantis, Drax en StarLord desintegreren	Hill en Fury hebben een aanrijding; bestuurders andere auto zijn spoorloos; Hill desintegreert; Fury gebruikt zijn pager om Captain Marvel te bereiken; Fury desintegreert ook	Ant-Man is contact verloren met de familie Pym; familie Pym is gedesintegreerd	
Strijders van Wakanda desintegreren	Dr. Strange zegt tegen Iron Man dat er geen andere uitkomst mogelijk was en desintegreert			
Black Panther desintegreert	Spiderman uit zijn angst bij Iron Man en desintegreert			
Groot desintegreert				
Scarlett Witch desintegreert				
Falcon desintegreert				
Thor, War Machine, Rocket, Hulk, Captain America en Black Widow staan bij het lichaam van Vision	Nebula realiseert zich dat het desintegreren door Thanos komt; zij en Iron Man blijven achter		Ant-Man zit vast in de Quantum Realm	De televisie van Ant-Man geeft een noodsignaal; de grote mier speelt op het drumstel

F  
i  
g  
u  
r  
5

Figuur 6

*Fabula* volgorde van de vingerknip van Thanos verdeeld over AVENGERS: INFINITY WAR (APRIL 2018) en de post-credits scenes van AVENGERS: INFINITY WAR en ANT-MAN AND THE WASP (JULI 2018)





