



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Kandidatuppsats

Oförglömliga karaktärer

En analys av karaktärsskildringar i fornnordiska myter och filmer om superhjältar



Författare: Erika Angelsmark
Handledare: Johan Adetorp
Examinator: Kristina Myrvold
Termin: HT13
Ämne: Religionsvetenskap
Nivå: Grundnivå
Kurskod: GI1203

Abstract

By conducting a text analysis this study analyzes possible similarities in the portrayal of story characters between historical Norse myths and contemporary film productions. The chosen historical texts are two stories from Norse mythology which render a myth about Thor and a giant named Hrunga as well as the myth *Trymskvädet*. The selected movies are two of the comic company Marvel's productions about super heroes – *Thor* and *The Avengers*. Different categories that this study compares are how the characters are defined by their possessions or artefacts, the actions and the choices which the characters make, and also how their relations, roles and origins are being portrayed. As the result of study shows, there are some similarities between the historical texts and the movies with regard to how the stories portray the characters.

According to cognitive theories, a story becomes more memorable if there is a balance between what readers intuitively expect and does not expect from the story while it unfolds in texts or multimedia productions. The reason for these similarities between textual and visual material created in different times may not only be that historical texts serve as the inspirational base for contemporary productions, but also relates to how myths have some unforgettable characters by striking a balance between intuitiveness and counter-intuitiveness features, and that the movies use character portrayals with a similar balance between the features.

Keywords

Fornnordisk myt

superhjärte

minimal motintuitivitet

karaktärsskildring

Norse myth

Super hero

Minimal counter-intuitiveness

Character portrayal

Innehåll

1 Inledning	1
1.1 Syfte och problemformulering	1
1.2 Tidigare forskning	2
1.3 Teori	4
1.3.1 Karaktärer i fornnordisk religion	4
1.3.2 Minimalt motintuitiva egenskaper	5
1.3.3 Textbegreppet	7
1.4 Metod	7
1.5 Material och urval	8
2 Fornnordisk religion	10
2.1 Eddorna	11
2.2 Trymskvädet och myten om Hrunge	12
3 Superhjältar	14
3.1 Marvels karaktärer	14
3.2 Filmerna <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	15
4 Resultat och analys	17
4.1 Fysiska kännetecken	21
4.1.1 Trymskvädet och myten om Hrunge	21
4.1.2 <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	22
4.2 Fysiska tillhörigheter	23
4.2.1 Trymskvädet och myten om Hrunge	23
4.2.2 <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	24
4.3 Karaktärernas handlingar	26
4.3.1 Trymskvädet och myten om Hrunge	26
4.3.2 <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	27
4.4 Sociala relationer	29
4.4.1 Trymskvädet och myten om Hrunge	29
4.4.2 <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	30
4.5 Normal hemort	31
4.5.1 Trymskvädet och myten om Hrunge	31
4.5.2 <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	32
4.6 Sammanfattande analys	32
4.6.1 Liknande identifierande drag	32
4.6.2 Intuitivitet och motintuitivitet	33
5 Slutsatser	36
6 Referenser	I
6.1 Tryckta källor	I
6.2 Bilder	II

6.3 Digitala källor	III
6.4 Filmer	III

1 Inledning

Den riktning som superhjältar och deras skildringar i filmer har tagit i dagens samhälle har skapat diskussioner om de skulle kunna anses vara modern mytologi.¹ Diskussionen kretsar kring hur både myter och filmer har starka minnesvärda karaktärer i fokus, presenterar berättelser som består av stort antal färgrika karaktärer som har egna bakgrundshistorier och besitter övermänskliga krafter. Samtidigt kan karaktärerna sättas in och formas in i princip vilken sorts berättelse som helst, och dessa berättelser kan återberättas i oändlighet för att passa olika typer av åhörare.² Om superhjärteuniversumen kan anses moderna mytologier eller inte behandlas inte i denna uppsats utan istället undersöks en aspekt av dessa eventuella likheter: karaktärsskildringarna.

När Captain America än en gång ska axla rollen som superhjärte efter nästan 70 års avbrott frågar han sig om inte dräkter och masker är lite gammalmodigt. Svaret han får är: "People might just need a little old-fashioned."³ Kanske är det så, att människor har ett behov att se tillbaka, att förändringarna ska vara påtagliga men långsamma och inte för annorlunda. Hur är det då med berättandet i alla deras former och varianter? Kan det finnas likheter i hur karaktärer byggs upp och skildras i moderna filmer om superhjältar och gamla fornnordiska myter? Finns det något i dessa karaktärsskildringar som har levt kvar in i dagens kultur? Karaktärer är ofta så starka och minnesvärda att de stannar kvar, om än i olika former. De blir karaktärer som aldrig glöms bort.

Inspirationen till denna uppsats kommer från mina personliga intressen av forntida mytologi, filmvetenskap och superhjältar. Jag har även ett stort intresse av litteratur och skildringar av karaktärer. Det är helt enkelt en sammanblandning av alla dessa intressen och den moderna debatten om riktningen som superhjältar har tagit i populärkulturen som fick mig att börja fundera på likheter och skillnader mellan just superhjältar och mytologiska gudar. Processen till fokus på karaktärerna och deras skildringar var lång och mina idéer har vandrat fram och tillbaka. Slutligen hamnade jag här, i frågan om karaktärerna kan vara oförglömliga.

1.1 Syfte och problemformulering

Mitt syfte med denna uppsats är att undersöka om karaktärer kan vara skildrade på ett sätt som gör dem så minnesvärda att de stannar kvar i berättandet under väldigt långa tidsperioder, samt om detta i så fall kan ha skett med skildringar av karaktärer i myter. Undersökningen önskar att se om det finns liknande identifierande drag i karaktärsskildringarna. Vad jag åsyftar med identifierande drag baserar jag på litteraturprofessor Margaret Clunies Ross tankar om hur grupper och gruppmedlemmar i fornnordisk mytologi kan identifieras efter ursprung och genealogi.⁴ För att finna dessa identifierande drag gör jag en närläsning av utvalda myter och filmer för att sedan leta

¹Ett axplock av sidor som tar upp diskussionen är Sam Julian, "Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme, and Technique. Superheroes: Archetypes for the Modern Myth", Salem Press, http://salempress.com/store/samples/critical_survey_gn_history/critical_survey_gn_superheroes.htm, (hämtad 2013-12-16); "Modern Mythology: What Superheroes Can Show Us About Humanity", Hubpages, <http://witnessing101.hubpages.com/hub/Modern-Mythology-What-Comic-Books-Can-Tell-Us-About-Humanity>, 2012, (hämtad 2013-12-16); Sean Fitzpatrick, "Soberheroes: A Critical Look at Modern Mythology" - Crisis Magazine, <http://www.crisismagazine.com/2013/soberheroes-a-critical-look-at-modern-mythology>, 2013, (hämtad 2013-12-16).

²Julian, (hämtad 2013-12-16).

³*The Avengers*, DVD, Regisserad av Joss Whedon, Marvel Studios, Burbank, 2012, 00:28.

⁴Margaret Clunies Ross, *Hedniska ekon: myt och samhälle i fornnordisk litteratur*, Anthropos AB, Gråbo, 1996, s. 57.

efter uttryck för följande kategorier; karaktärers fysiska kännetecken, fysiska tillhörigheter, olika handlingar som utförs, sociala relationer samt karaktärers hemorter. Resultatet analyseras därefter utefter teorier om ihågkommandet av karaktärer och berättelser och minimalt motintuitiva egenskaper.

Med detta i avseende utgår uppsatsen ifrån följande frågor:

1. På vilket sätt återfinns liknande identifierande drag i karaktärsskildringar i fornnordiska myter och moderna filmer om superhjältar?
2. Hur kan de liknande identifierande dragen att skildra karaktärer förklaras utifrån kognitionsforsknings idéer om intuitiva och motintuitiva berättelser?

1.2 Tidigare forskning

Mytforskning och teorier om myter kan anses gå tillbaka till antiken men det är inte förrän 1800-talet som har dessa teorier inorporerat vetenskapliga perspektiv, särskilt från antropologin, psykologin och sociologin.⁵ Under 1800-talet ansågs myt handla helt om den fysiska världen. Föregångare var antropologen Edward Burnett Tylor (1832-1917) och antropologen J.G. Frazer (1954-1941) som båda ansåg att religion var den primitiva formen av vetenskap.⁶ 1900-talets forskning förändrade mytbegreppet. Antropologen Bronislaw Malinowski (1884-1942) menade att vad han kallade primitiva kulturer använde sig av religion för att kontrollera naturen snarare än för att förklara den. Dess funktion ansågs då inte vara motsvarigheten till vetenskap.⁷

Den strukturalistiske antropologen Claude Lévi- Strauss (1908-2009) ansåg att människan från ett intellektuellt perspektiv är homogen och skillnader i klassifikationer och kategoriseringar beror på omgivningen människan har att begrunda.⁸ Han anses vara grundaren till den antropologiska metoden *strukturalismen*, som handlar om att utläsa mönster och strukturer i texter och myter. Tillvägagångssättet är ofta att undersöka myterna enskilt och skriva om dem till de minsta betydelsefulla bärande elementen, mytens *mytem*, för att på så sätt finna mytens funktion och hur den är kopplad till ett tema eller ett ämne.⁹ Myter enligt strukturalismen skapar mening genom mönster och strukturer och dessa mönster byggs upp genom motsatspar. Mellan dessa motssatspar existerar ofta en förmedlare som hela tiden måste förhålla sig till de två extremerna. Strukturalister menar att denna metod på detta sätt möjliggör utläsning av hur myters motiv och händelser kan förhålla sig till varandra på andra sätt än ett orsak-verkan förhållande.¹⁰ Detta synsätt undersöker de bärande elementen, mytemen och möjliggör för undersökningar som inte hindras av hur myter ofta finns i flera olika versioner och varianter över tid. Strukturalismen menar att en myts mönster och underliggande teman är desamma oavsett variation. Det är dessa som överlever återberättandet oavsett skillnader i detaljer. Därför är det inte intressant för strukturalister att undersöka vilka versioner av myter som kan anses mest sann eller äldst.¹¹ Metoden fick dock kritik eftersom metoden kan anses osäker när det inte finns

⁵Robert A. Segal, *Myth: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford, 2004, s. 1.

⁶Segal, s. 14, 23, 137.

⁷Segal, s. 27,137.

⁸Jan Ovesen, "Claude Lévi-Strauss", Nationalencyklopedin, <http://www.ne.se.proxy.lnu.se/lang/claude-levi-strauss>, (hämtad 2014-01-05).

⁹Jörgen Podemann Sörensen, Mytologi, I: M. Rotstein et al., *Humanistisk religionsforskning: en introduktion till religionshistoria och religionssociologi*, Nya Doxa, Nora, 1999, s.63; Claude Lévi-Strauss, *The Structural Study of Myth*, 1963. I: William, Lessa, Evon, Vogt, (red.), *Reader in comparative religion: an Anthropological Approach*, Harper & Row, New York, 1979, s.188-189.

¹⁰Podemann Sörensen, s.64; Ingvild Saelid Gilhus, *Metodisk mangfold: utforskningen av en religiös tekst*, I: S.E. Kraft, R.J. Natvig (red.), *Metode i religionsvitenskap*, Pax, Oslo, 2006, s.97.

¹¹Lévi-Strauss, s. 191.

några direkta tillvägagångspunkter att utgå ifrån när det kommer till att skriva om myterna till kortast möjliga betydelsefulla punkter, eller att få dessa meningar och punkter till generella teman. Osäkerheten kommer från frågan om två forskare, oberoende av varandra, skulle komma fram till samma slutsatser i en strukturalistisk analys av samma myt.¹²

Teologen Rudolf Bultmann (1884-1976), teologen Hans Jonas (1903-1993) och författaren Albert Camus (1913-1960) hade ett mer filosofiskt perspektiv på mytbegreppet. Enligt dem analyserades myten som en text utan omgivande ritualer och teorier och tolkades existentialistiskt. Bultmann läste myter symboliskt för att finna den sanna symboliska betydelsen. Det handlade inte om att finna historiska händelser efter vad som beskrevs i myterna, utan om att finna en symbolisk betydelse.¹³ Namn som psykologen Sigmund Freud (1856-1939) och psykiatrikern Carl Gustav Jung (1875-1961) menade att myter varken handlade om att förklara världen istället för vetenskap eller att läsa ut symbolik ut myterna. De drog istället paralleller mellan myter och drömmar.¹⁴

Robert A. Segal menar att modern mytforskning bör applicera vetenskapliga tankar och perspektiv på religion och myter.¹⁵ Segal diskuterar modern mytbildning och menar att kändisar kan anses ha blivit gudar i det moderna sekulära samhället. Han jämför biobesök med att gå till kyrkan genom att påstå båda kan betraktas vara ett besök "to a set-off, self-contained place where God is likeliest to be found. Cinema-going combines myth with ritual and brings gods, hence myths, back to the world – and does so without spurning science."¹⁶ Denna teori grundar han på psykoanalytikern Donald Wood Winnicott som menade att lek (play), är accepterat som icke-verklighet men samtidigt är mer än fantasi eller eskapism. Winnicott ansåg att lek var en konstruktion av en personlig verklighet där den lekande tar något från verkligheten och använder detta för att skapa något mer. Detta sätt att leka menade han är människans sätt att övergå från barn till vuxen. Segal i sin tur anser att även ett mytperspektiv kan appliceras på dessa tankar, där myt har funktionen att för vuxna bygga vidare på lekandet. Myter blir de vuxnas sätt att hantera en värld så mycket större än barndomens.¹⁷ Som han skriver "Just as the child knows that the teddy bear is not Mummy yet it clings to it as if it were, so the adult recognizes that the myth is not reality yet adheres to it as if it were. Myth is 'make-believe'."¹⁸

Richard Reynolds menar i *Super Heroes: a Modern Mythology* att de flesta serier på olika sätt refererar till olika mytologier och att superhjältserierna inte är något undantag.¹⁹ Superman har likheter med bibliska Samson och romerska Herkules och olika superhjältserietidningsförfattare har använt sig av olika legender och karaktärer för att legitimera mediet. Samtidigt använder sig de flesta superhjärteberättelserna av vetenskap för att förklara och mystifiera karaktärernas krafter. Reynolds menar att i just superhjärtegenren får vetenskap bli substitut för magi.²⁰ Reynolds undersöker och analyserar flera olika aspekter av mytinslag i superhjärteberättelser, både när de sker i

¹²Hämtat från inledningstexten av: Claude Lévi-Strauss, "The Structural Study of Myth", 1963, I: William, Lessa, Evon, Vogt, (red.), *Reader in Comparative Religion: an Anthropological Approach*, Harper & Row, New York, 1979.

¹³Segal, s. 43-44, 47, 52.

¹⁴Segal, s. 91,137.

¹⁵Segal, s. 138.

¹⁶Segal, s. 142.

¹⁷Segal, s. 138-139.

¹⁸Segal, s. 139.

¹⁹Richard Reynolds, *Super Heroes: a Modern Mythology*, University Press of Mississippi, Jackson, 1994.

²⁰Reynolds, s. 53.

referenser och vid intertextualitet men även vid mer direkta inspirationer som vid karaktären Thor från fornnordisk mytologi.

1.3 Teori

I denna teoridel redogör jag för de teorier som är centrala för uppsatsen. Först presenterar jag Margaret Clunies Ross teori om hur karaktärer i fornnordisk mytologi är uppbyggda och fungerar. Sedan förklarar jag begreppet ”minimal motintuitivitet” som jag i undersökningens resultat- och analysdel använder för att förklara hur dessa karaktärsskildringar kan ha fortlevt till moderna skildringar av karaktärer i superhjältefilmer. Slutligen redogör jag för den här uppsatsens syn på begreppet text, som grundar sig i teori från semiotiken.

1.3.1 Karaktärer i fornnordisk religion

Margaret Clunies Ross är professor i det engelska språket och i *Hedniska ekon – myter och samhälle i fornnordisk litteratur* använder hon sig av olika källor och metoder för att få djupare kunskaper om hur det fornnordiska mytiska universumet var uppbyggt samt vad som kan utläsas om det fornnordiska samhället ur litteraturen. Hon förklarar syftet med *Hedniska ekon* som ett försök till en analys av världen bortom myt och för att finna kulturella kategorier i den fornnordiska mentaliteten. I sin undersökning och analys utgår hon ifrån strukturella metoder. Clunies Ross menar att strukturalismen har gett mytforskningen stor kunskap om strukturer och grundkategorier. Även om hon själv inte gör en utpräglad strukturalistisk analys så använder hon sig av den kunskap metoden gett forskningen för att sedan försöka placera denna kunskap i ett större sammanhang. Genom tillgängliga källor om det fornnordiska samhället vill hon skapa en större social kontext om det fornnordiska samhället och dess mytiska universum.²¹

Clunies Ross påverkan av strukturalismen återspeglas i hennes grundteorier, men hon har även ett genomgående genusperspektiv. Hon menar att det fornnordiska mytologiska universumet är uppbyggt av tre centrala begreppspår som är motsatser och förhåller sig hela tiden till varandra: natur-kultur, kvinnligt-manligt och ordning-oordning, där natur-kvinnligt-oordning står i motsats till kultur-manligt-ordning. Det manliga, kulturella och ordningen är ansett som positivt i myterna medan det kvinnliga, naturliga och nästan kaosartade är negativt. Dessa begreppspår, menar Clunies Ross, står till grund till hela uppbyggnaden av det fornnordiska mytologiska universumet, även karaktärernas funktioner i myterna. Gruppen vaner menar Clunies Ross representerade först natur-kvinnlig-oordning men under kriget med asarna, de som symboliserar de positiva begreppen kultur-manlig-ordning, togs vanerna upp i gudagemenskapen och genomgick en förbättring. De gick från naturkrafter till något nyttigt för samhället och blev då kultur. Jättarna är den grupp som står i konstant kontrast till gudarna. De är naturkrafterna och oordningen.²²

De tre grupperna asar, vaner och jättar, menar Clunies Ross, är underordnade i en strikt hierarki med asar överst, sedan vaner och jättar lägst i rang. Denna hierarki framträder när karaktärer presenteras, med asar före vaner, män före kvinnor och äldre före yngre.²³ Även alla äktenskapliga förbindelser inom den fornnordiska mytologin menar Clunies Ross sker enligt denna hierarki. Ingen av de manliga i grupperna är tillåtna att gifta sig neråt i rang. Därför måste manliga asar gifta sig med asynjor, manliga vaner är inte längre tillåtna att gifta sig incestuöst och blir tvungna att gifta sig

²¹Clunies Ross, s.98.

²²Clunies Ross, s. 66, 98, 100, 258.

²³Clunies Ross, s. 51-52.

neråt i jättarnas grupp. Jättarna å andra sidan kan bara gifta sig inom den egna gruppen, men önskar samtidigt ofta att gifta sig uppåt.²⁴

Källorna skriver sällan ut detaljer eller beskriver karaktärerna och omgivningen mer än absolut nödvändigt. Istället blir det korta presentationer baserade på tidigare nämnda hierarki, dynasti och familj. Clunies Ross menar att detta delvis kan bero på att Snorre Sturlasson utgick ifrån att människor i fornnordiska samhällen döpte sina gudar efter egna föreställningar om deras bedrifter, ägodelar och genealogier.²⁵ Hon menar att karaktärerna och grupperna därefter kan analyseras utefter deras ursprung och genealogi.

Klassernas symboliska betydelser förstås genom deras traditionella miljöer och omgivningar. Grupper och gruppmedlemmar kan identifieras efter ursprung och genealogi, fysiska kännetecken, typiska tillhörigheter, normal hemort, sociala relationer samt handlingar och resor.²⁶

Det är dessa tankar om karaktärernas uppbyggnad som jag i denna undersökning främst utgår ifrån vid närläsningen av de olika texterna för att bilda en uppfattning om skildringarna av karaktärerna bygger på liknande punkter, som presenteras närmare i metodkapitlet.

1.3.2 Minimalt motintuitiva egenskaper

Religionshistoriker Olav Hammer och Jesper Sørensen ställer frågan varför gudar ofta liknar människor och refererar till den grekiska filosofen Xenofanes (ca 570-480 f.v.t), som menade att människor konstruerar gudar liknande människor och andra varelser skulle konstruera gudar i sina egna avbilder.²⁷ Hammer och Sørensen menar att det kan bero på att människor är sociala varelser beroende av varandra för att överleva.²⁸ Hammer och Sørensen diskuterar religiösa föreställningar och hur dessa existerar genom att förmedlas mellan människor. De refererar till antropologen Pascal Boyer och menar att dessa föreställningar handlar om hur varelser eller föremål bryter förväntningar inom sina kognitiva kategorier.²⁹ Brotten mot dessa förväntningar kallar Boyer för motintuitiva egenskaper (*counter-intuitive*). Dessa kategorier som människan använder utgår till viss del från människans egen erfarenhet men är i huvudsak teoretisk kunskap om världen. Kategorierna fungerar kausalt; tigern äter eftersom den är hungrig – den är hungrig eftersom den behöver mat för att överleva, och så vidare.³⁰ Människan använder sig konstant av kognitiva kategorier för att processera nya företeelser och koncept och lägger automatiskt in förväntningar och egenskaper i den nya företeelsen som passar in på övrigt i kategorin. Det är brytningar mot dessa förväntningar som blir mot människans intuitiva kunskap, så kallade motintuitiva egenskaper.³¹ Denna motintuitivitet behöver nödvändigtvis inte vara chockartad eller konstig. För en kristen är exempelvis idén om en omnipotent gud inte konstig, men den motsäger sig kategorin

²⁴Clunies Ross, s.114,116, 118.

²⁵Clunies Ross, s. 51-53.

²⁶Clunies Ross, s.57.

²⁷Olav Hammer, Jesper Sørensen, *Religion: i människors medvetanden och samhällen*, Studentlitteratur, Lund, 2010, s. 90.

²⁸De baserar detta på Marcel Mauss (1872-1950) tankar där han ansåg att människor överlever genom ett system av utbyte och att detta utbyte ofta omges av religiösa föreställningar.

²⁹Hammer, Sørensen, s. 86.

³⁰Pascal Boyer, *Religion Explained: the Human Instincts that Fashion Gods, Spirits and Ancestors*, Vintage, London, 2001, s. 70.

³¹Boyer, s. 68-69.

för till exempel hur en person ska vara.³² Exempel på sådana brott är hur ett spöke bryter hur människan förväntar sig hur varelser eller föremål agerar inom kategorin levande varelser. Det är en varelse som lever i och med att den kan röra sig, ibland tala och röra föremål, men den är ändå inte levande som människan.

Boyer menar att motintuitiva egenskaper är det som gör att människor uppmärksammar religiösa föreställningar.³³ De motintuitiva dragen har syftet att göra berättelsen mer intressant och blir lättare ihågkommen. Det är detta som skapar en fördel i kampen om människors uppmärksamhet.³⁴ Vid återberättning av historier kommer människor bäst ihåg de motintuitiva detaljerna och beskrivningar som innehåller artefakter, personer eller djur.³⁵ Ett exempel är Muhammeds resa till Allah och deras förhandling om antal böner i islamsk tradition. Det som är motintuitivt är den otroligt snabba resan som dessutom görs på ett okänt fabeldjur tillsammans med ett övernaturligt väsen. Muhammed stiger dessutom till himlen och har samtal med döda människor. En berättelse kan dock inte bryta för mycket mot människans redan etablerade kategorier. Den kräver intuitiva egenskaper; Allah är en person som kan samtalas med och förhandlas med, de döda beter sig i övrigt som helt normala människor. Är en berättelse för motintuitiv strider den mot syftet och sprids inte lika väl.³⁶

Det blir alltså en förutsättning för religiösa föreställningar att innehålla en balans mellan intuitiva och motintuitiva drag, vara minimalt motintuitiv (*minimally counter-intuitive*). Samtidigt finns det fiktiva karaktärer som i sin framställning påvisar en sådan balans, får människors uppmärksamhet och blir ihågkomna utan att rimligtvis kallas för religiösa. Vad är det då som skiljer mellan dessa icke-religiösa karaktärer, som Musse Pigg och Jultomten, och religiösa karaktärer? Vad gör att den ena gruppen blir dyrkad och den andra anses som underhållning?³⁷ Hammer och Sörensen menar att det kan ha att göra med till vilken grad karaktären kräver inblandning i människors vardagliga liv. Musse Pigg har ingen insyn i människors vardag. Jultomten påverkar till viss del barns moraliska status angående julklappsutdelning men är samtidigt förväntad att försvinna och inte längre existera som en verklig figur i människans vuxna ålder. Religiösa figurer förväntas att stanna kvar. Dessa karaktärers inblandning är dessutom mycket större än jultomtens utdelning av julklappar och behandlar ofta centrala aspekter av livet.³⁸ Det behöver inte finnas någon direkt skillnad i ursprunget mellan det övernaturliga och det religiösa och koncepten kan skifta mellan varandra. Boyer beskriver det som att övernaturlighet blir religiöst i och med sociala aspekter; ritualer måste utföras och människor skapar gruppidentiteter i samhörighet med det övernaturliga.³⁹

Teologen Theodore Vial menar dock att det finns olika motintuitiva egenskaper som uppfyller Boyers tankar om strategisk social inblandning utan att anses religiösa. Han menar att spel, fiktion och religion är mer än socialt; de är institutionella och historiska. Han använder exemplet hur han vid ett flertal tillfällen har presenterat karaktären Buddha i religionsvetenskapliga studier som en karaktär med just inflytande över människans sociala liv, till skillnad från ett spel eller som fiktion. Vials poäng är att denna presentation av karaktären inte fick studenterna att bli buddhister. Han menar att

³² Boyer, s. 74.

³³ Hammer, Sörensen, s. 86.

³⁴ Hammer, Sörensen, s. 86-88.

³⁵ Boyer, s. 92.

³⁶ Hammer, Sörensen, s. 86-88.

³⁷ Hammer, Sörensen, s. 95.

³⁸ Hammer, Sörensen, s. 95.

³⁹ Boyer, s. 104-105.

något som fortfarande saknas i forskning om motintuitiva egenskaper är just frågan varför vissa föreställningar blir föremål för religiositet medan andra inte blir det.⁴⁰

1.3.3 Textbegreppet

Uppsatsens perspektiv på textbegreppet grundar sig på semiotikens. Semiotik härstammar från teckentolkning och hur tecken kommunicerar med varandra. Tecken inom semiotiken är något som symboliserar något annat, exempelvis bokstäver. Samtidigt kan bilder räknas som tecken inom semiotiken. Med detta perspektiv blir semiotiken ett språk som skulle kunna vara applicerbart på bildtolkning.⁴¹ Semiotiken är, precis som många andra tolkningsmetoder, beroende av tolkarens förkunskaper. Tolkaren läser in och tolkar utefter sin egen kunskap och erfarenhet. Det som tolkaren inte vet kan denne inte heller tolka in. Ett tecken kan eventuellt med metoden utläsas, men utan kunskap om tecknets betydelse kan fortfarande inte en tolkning göras.⁴² Vad betyder detta för den här uppsatsen som jämför myter med film? Film är i viss mån ett visuellt medium men grundar sig samtidigt på en skriven text, manuset. Filmen har dialog och ett tydligt händelseförlopp. Det blir en hybrid av bild och text vilket jag anser passar sig väl för en semiotisk syn på tecken och dess kommunikation. I denna uppsats förekommer användande av ordet text i ett bredare ordalag än vad som kan anses traditionellt. Precis som bokstäver, ord och bilder kan anses vara tecken inom semiotiken behandlas filmen, en blandning av dessa medier, som en kommunikation mellan tecken. Detta betyder inte nödvändigtvis att film anses vara detsamma text, men att film anses kunna läsas och analyseras utefter en textanalytisk metod.

1.4 Metod

För att undersöka på vilket sätt liknande identifierande drag i karaktärsskildringar förekommer i fornnordiska myter och moderna filmer om superhjältar utför jag i denna uppsats en innehållsanalys, en form av textanalys. I en kvantitativ innehållsanalys väljs ett kodschema eller en ordlista där sedan dessa ord och begrepps frekvens räknas ut och mäts för att slutligen hamna i ett diagram. Jag utgår istället ifrån en kvalitativ innehållsanalysmetod där förekomsten av orden i kodschemat inte mäts eller räknas men istället registreras och beskrivs.⁴³ Jag arbetar utifrån utvalda kategorier och genom närläsning beskriver inslagen i sina sammanhang. Detta för att sedan sammanställa resultaten och ställa dem mot varandra i syftet att se på likheter och skillnader inom kategorierna hos texterna. Jag vill även försöka se texterna och de utvalda kategorierna i ett större sammanhang och försöka tolka resultatet efter redan existerande teorier, främst i de fornnordiska myterna. Detta för att få en så helhetlig bild av karaktärsskildringarna som möjligt.

Innehållsanalys utgår ifrån att finna manifesta inslag i texter och mönster i större material.⁴⁴ De kategorier som bildar mitt kodschema och som jag registrerar och beskriver är följande:

⁴⁰Theodore Vial, "How does the cognitive science of religion stack up as a big theory à la Hume?", I: *Method & Theory in the Study of Religion*, volume 18, issue 4, s. 351-371, 2006 Janvier 01, 2006, s. 364.

⁴¹Anne D'Alleva, *Methods and Theories of Art History*, Laurence King, London, 2005, s. 28-29.

⁴²D'Alleva, s. 34; Christine Hasenmueller, "Panofsky: Iconography and Semiotic", I: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol 36, No 3, Critical Interpretation, 1978, s. 295.

⁴³Kristina Boréus, Göran Bergström, "Innehållsanalys", I: Göran Bergström, Kristina Boréus (red.), *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*, Studentlitteratur, Lund, 2000, s. 50, 54-55.

⁴⁴Boréus, Bergström, s. 51.

- Karaktärernas fysiska kännetecken; hur de beskrivs och om det är i positivt eller negativt laddade ordalag.
- Karaktärernas fysiska tillhörigheter; om karaktärerna äger och använder några, vad de är för något, vad de gör och har för syfte eller ändamål.
- Karaktärernas handlingar; om handlingarna utförs av list, våld eller en blandning av de båda.
- Karaktärernas sociala relationer; hur karaktärerna förhåller sig till varandra, om de har roller eller funktioner som är satta, om dessa roller bryts och om det i så fall framgår varför.
- Karaktärernas normala hemorter; om karaktärerna har en uttalad plats de härstammar ifrån, om denna säger något om karaktären och i så fall vad.

Dessa kategorier baseras på professor Margaret Clunies Ross teorier om hur karaktärer i fornnordisk mytologi kan identifieras och analyseras utefter dessa punkter. Dessa kategorier bildar mitt kodschema som jag utgår ifrån i min kvalitativa innehållsanalys. Jag letar upp och beskriver omständigheterna runt dessa kategorier och analyserar sedan dessa för att se om det finns några likheter i skildringarna av karaktärerna i fornnordiska myter och superhjältefilmer.

Vid en innehållsanalys finns det en del aspekter av metoden att ta hänsyn till. Genom att undersöka och plocka ut det manifesta, det som faktiskt står i texten, riskerar det outtalade, det som står mellan raderna, att försvinna från tolkaren. I vissa texter kan det som inte sägs rakt ut vara det som är det mest väsentliga, vilket gör det viktigt att ta hänsyn till vilken sorts text som behandlas. Vid en innehållsanalys undersöks även endast det som på förhand har valts att behandlas. Undersökningen utgår ifrån ett utarbetat kodschema bestående av på förhand utvalda delar av texten (i mitt fall mina olika karaktärskategorier) och dessa kan inte ändras under arbetets gång. Det är även viktigt att vara medveten om att dessa koder i kodschemat riskerar att ryckas ur sina sammanhang i denna typ av analys. I en innehållsanalys är det bara koderna som plockas ut ur texten och inte kodernas sammanhang.⁴⁵ Detta försöker jag i denna undersökning undvika genom att utgå ifrån en kvalitativ innehållsanalys där jag inte bara plockar ut koderna ur texterna men även beskriver händelserna och omständigheterna kring dem. Ett annat tillvägagångssätt för att försöka undvika att plocka koderna ur sitt sammanhang är hur jag genomför analysen manuellt och inte datoriserat. På detta sätt kan jag läsa runt de utvalda koderna och utläsa deras kontext. Vid tolkning av texter är det även av betydelse att beakta hur texter läses och hur texter kan ha olika betydelse och tolkas olika av olika läsare. Det är viktigt att som läsare hålla ett vetenskapligt perspektiv på sina tolkningar och tydligt redogöra för de resonemang som görs.⁴⁶

1.5 Material och urval

Undersökningen baseras på ett par utvalda myter från fornnordisk mytologi och ett par utvalda superhjältefilmer ägda av företaget Marvel vilket är ett av de största produktionsbolagen, med DC Comics som största konkurrent, som arbetar med superhjärteberättelser. Av dessa två är det just Marvel som i dagsläget har inlett skapandet av ett eget superhjärteuniversum även i sina filmer och som har möjliggjort

⁴⁵Boréus, Bergström, s. 80-86.

⁴⁶Göran Bergström, Kristina Boréus, "Samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys", I: Göran Bergström, Kristina Boréus (red.), *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*, Studentlitteratur, Lund, 2000, s. 31-32.

en undersökning som denna.⁴⁷ DC Comics ryktas även det vara på väg att arbeta fram en sådan filmserie, men under skrivandet av denna uppsats har sådana filmer ännu inte släppts från företaget.⁴⁸

Valen och hantering av texterna är inriktade på de som innefattar karaktären Tor. Tor är aktuell i populärkulturen genom Marvel och myterna är rika på material om karaktären. De utvalda filmerna är *Thor* samt *The Avengers* och de historiska myterna är *Trymskvädet* från *Den poetiska Eddan* (cirka 1270-tal) samt myten om jätten Hrunge från *Snorres Edda* (cirka 1220-tal). Texterna har även ett par likheter i berättelsernas händelseförlopp som har påverkat urvalsprocessen. Texterna *Thor* och *Trymskvädet*, följer huvudpersonen Tors resa för att få tillbaka sin förlorade hammare. I *The Avengers* och myten om Hrunge är Tor istället en bland andra karaktärer (även om han i myten om Hrunge har en framträdande roll) och han nämns dessutom senare i berättelsen än de andra karaktärerna. I *The Avengers* och myten om Hrunge bekämpar Tor ett aktuellt hot mot gruppen. Dessa två filmer och två myter utgör denna undersökningens empiriska material och är de texter som analyseras genom en kvalitativ innehållsanalys i kommande delar.

I denna undersökning använder jag mig av Björn Collinders översättningar av de historiska fornnordiska myterna. Verken är *Den poetiska Eddan* utgiven år 1964 samt *Snorres Edda* utgiven år 1970.⁴⁹ För tydlighetens skull använder jag mig av hans översättningar av namn på karaktärerna när jag diskuterar de valda myterna. Vad gäller de samtida filmproduktionerna använder jag istället karaktärernas engelska namn såsom de används i filmerna när jag diskuterar dessa. På så sätt hoppas jag att resultatet och diskussionen blir enkel att följa.

⁴⁷På företagets hemsidor kan man se hur Marvel, till skillnad från DC Comics, anspelar på ett gemensamt filmuniversum. På Marvels hemsida finns rubriken ”Marvels cinematic universe” där de olika filmerna som bygger upp företagets universum presenteras – bland annat de filmer som behandlas i den här uppsatsen. ”Marvels cinematic universe”, Marvel, <http://marvel.com/movies> (hämtad 2013-12-16). På DC Comics hemsida presenteras istället endast filmerna som separata; Movies, DC Comics, <http://www.dccomics.com/movies> (hämtad 2013-12-16).

⁴⁸Tidningen *Variety* skrev i juli 2013 om hur DC Comics kännogjort en kommande film innehållande både karaktärerna Batman och Superman, vanligtvis åtskilda i filmerna. Skribenten menar att detta kan vara början till en annalkande Justice League film som i så fall blir DC Comics svar på Marvels *The Avengers* där superhjältarnas historier binds samman till ett gemensamt universum. Mark Graser, Dave McNary, ”Comic-con: Superman and Batman team up in movie”, *Variety*, 2013-07-01, <http://variety.com/2013/biz/news/superman-and-batman-movie-comic-con-1200565858/> (hämtad 2013-12-16).

⁴⁹*Den poetiska Eddan*, Forum, Stockholm, 1964; Snorre Sturlasson, *Snorres Edda*, Forum, Stockholm, 1970.

2 Fornordisk religion

De källor som används för att studera den fornnordiska religionen berättar främst om vikingatiden, runt 750 – 1050 v.t. Sådana brytningspunkter till tidsperioder är dock alltid något osäkra. Skiftet till medeltid på 1000-talet brukar användas i och med kristendomens ökade auktoritet. Det var under 1000-talet som kristendomen enligt lag blev den enda tillåtna religionen i Norden. Vikingatiden anses börja vid 750/800-talet men denna brytningspunkt är något osäker, eftersom att källorna främst handlar om just vikingatiden är det svårt att gå så långt tillbaka och försöka hitta avgörande historiska brytningar under tidsperioden. Stora religionshistoriska brytningar som ofta står till grund för periods skiften tros kan ha skett så tidigt som runt 500 v.t., men så långt tillbaka blir källorna svåra och osäkra att utläsa.⁵⁰

Vikingatidens religionsutövning var en del av traditionen och historien. Religionen var en integrerad del av kulturen och att tillhöra gemenskapen var att tillhöra religionen. Det var ett stort fokus på gruppen och kollektivet. Religionens tyngdpunkt var kulten och utövningen snarare än tron, dogmer eller läror. Målet med det praktiska utövandet, kulten, var främst att bevara livet och vardagen – att se till att sådden växte, att gruppen hade mat och vatten och i ett större perspektiv även att den egna gruppen bevarades.⁵¹

Under vikingatiden användes inte ett särskilt ord för den fornnordiska religionen, utan det talades istället om sed eller skick. Sedan kristendomen vann fotfäste i norr och människorna i Norden kände av ett behov av att särskilja de olika sederna har den fornnordiska religionen kallats för flera olika termer. Det skildes först på gammal sed och ny sed. Under religionsskiftet till kristendomen blev det istället tal om det fornnordiska som hedendom. I norsk religionshistoria har religionen istället kallats norrön religion, från den norsk-isländska formen för det gamla talade språket. I Danmark har det varit tal om oldnordisk religion och i Sverige har religionen på senare tid ofta fått kallats fornnordisk religion eller fornskandinavisk religion. Religionsprofessor Gro Steinsland menar att den mest neutrala termen kanske skulle vara förkristen nordisk religion men hon menar samtidigt att detta mest pekar ut hur religionen är annorlunda gentemot kristendomen.⁵² Denna uppsats använder sig främst av termen fornnordisk religion, i likhet med den svenska översättningen av Steinslands verk *Fornordisk religion*.

Den fornnordiska religionen byggde på en muntlig tradition vilket påverkade myterna och myternas uppbyggnad. Muntlig tradition är mycket mer föränderlig än skriftlig och det fanns stor variation i myterna, även när det gällde komposition, stil och uppläggning. Även om den fornnordiska diktningen byggde på memorering varierades ändå myterna mycket mellan diktare. Denna memorering skedde antagligen snarare genom att minnas de betydelsebärande beståndsdelarna i myterna än att minnas hela berättelsen. Det som väl nedtecknades är antagligen inte heller den slutgiltiga eller mest sanna versionen.⁵³ Själva nedtecknandet av de muntliga traditionerna och resultatets stora variation påverkades av flera faktorer, såsom ekologiska (människan anpassar texten efter sin egen omgivning och omgivningar skiftar), ekonomiska (exempelvis en fiskares föreställningsvärld är inte densamma som jordbrukarens), regionala (olika regioner hade egna traditioner och egna syner på religionen), sociala (krigararistokratin hade en Odinkult och bönder dyrkade ofta Tor), släkttraditionella (släktens egna

⁵⁰Gro Steinsland, *Fornordisk religion*, Natur och Kultur, Stockholm, 2007, s. 9-10.

⁵¹Steinsland, s. 30-31.

⁵²Steinsland, s. 10-11.

⁵³Clunies Ross, s. 26-27.

traditioner och värderingar var värdefulla och påverkade), genus-, tids- och språkliga aspekter.⁵⁴

2.1 Eddorna

Det finns få källor tillgängliga för forskning av fornnordisk religion och det fornnordiska samhället. Arkeologiska källor, bildmaterial, ortnamn och runinskrifter är svårtolkade på grund av knapphändig dokumentation i en muntlig tradition. De skriftliga källor som används är istället nedtecknade under sen vikingatid eller medeltid, efter att kristendomen fått auktoritet i Norden.⁵⁵ Detta har skapat diskussion om möjligheten av att utläsa något annat än nedskrivna samtida från källorna, hur mycket källorna är påverkade av den samtida de är nedskrivna och om de kan användas för att forska om fornnordisk religion och föreställningsvärld. Argumenten för att använda källorna är främst att det är möjligt att få fram kunskap om de förkristna traditionerna genom att anta olika perspektiv och tillvägagångssätt.⁵⁶ Att texterna är möjliga att använda som källor har ökat inom forskningen under förutsättningen att källkritiska perspektiv appliceras på materialet. Det finns flera perspektiv och synsätt att lägga på texterna för att försöka avskala den medeltida föreställningsvärlden. Exempelvis är det möjligt att analysera texterna utifrån kunskaper om medeltidens skriftanvändning och ha en större medvetenhet om förhållandet mellan muntlig och skriftlig kultur.⁵⁷ Gro Steinsland, professor i religionshistoria, menar att ”man är medveten om hur viktigt det är att primärt analysera de skriftliga källorna som litterära dokument, nedtecknade under medeltiden, samtidigt som de används retrospektivt och komparativt.”⁵⁸

Före 1100-talet var den berättande traditionen i Norden i överlag muntlig och fördes vidare genom inläring. Det var med kristendomens intåg som den skriftliga traditionen upprättades allt mer. Det som skrevs ner var huvudsakligen kristet religiöst material men det fanns även ett intresse för det förflutna. Bland de litterära nedskrivna källorna räknas edda- och skaldediktningen som bland de mest betydelsefulla. De är två helt unika diktgenrer. Eddadiktningen är främst hämtad från *Codex Regius* av *Den äldre Eddan* ca 1270.⁵⁹ Ordet Edda kan betyda gammelfarmor/mormor och kan referera till hur det främst var kvinnor som hade i uppdrag att föra vidare traditionerna under fornnordisk tid. Ordet har även kopplats tillbaka till gamla ord för poesi och ”jag komponerar/jag författar”.⁶⁰

Codex Regius brukar delas upp i gudadikter och hjältedikter. Titeln betyder ”den kungliga boken” men verket har även kallats för *Den äldre Eddan*, i förhållande till *Snorres Edda*. Den troddes tidigare vara skriven av en isländsk historiker vid namn Sámund Frode och upphittades på Island av biskop Brynjólfur Sveinsson. Verket fördes till Danmark och gavs som gåva till danske kungen Fredrik III och hamnade på Kongelige Bibliotek i Köpenhamn. År 1971 fördes verket tillbaka till Island.⁶¹

Den yngre Eddan eller *Snorres Edda* är en lärobok i skaldekonst författad av den isländske historikern och hövdingen Snorre Sturlasson (ca 1178-1241) under 1220-

⁵⁴ Maths Bertell, *Tor och den nordiska åskan: föreställningar kring världsaxeln*, Stockholms universitet, Stockholm, 2003, s. 46-49.

⁵⁵ Steinsland, s. 36-37.

⁵⁶ Steinsland, s. 36-38.

⁵⁷ Steinsland, s. 38.

⁵⁸ Steinsland, s. 87.

⁵⁹ Steinsland, s. 43-45.

⁶⁰ Steinsland, s. 45.

⁶¹ Steinsland, s. 45.

talet.⁶² Steinsland menar att under Snorres tid var den fornnordiska religionen på väg att glömmas bort. Han lyckades genom sitt verk inte bara bevara mycket kunskap men även systematisera den fornnordiska mytologin. Det är dock viktigt att beakta hur Snorre var en man av sin tid. Som son till en ämbetsman är det inte omöjligt att han var vigd åt något prästämbete och således kunnig om de kyrkliga berättelserna. Snorre var och är väl ansedd av forskare i sitt arbete som historiker men detta betyder inte att han hade ett objektivt förhållningssätt. Han var historieskrivare på det sätt som var brukligt under medeltiden och därför är det viktigt att ha en källkritisk distans till hans arbete.⁶³

Denna uppsats delar Steinslands synsätt på hur källor kan användas och menar att även om både *Den äldre Eddan* och *Den yngre Eddan* är skrivna under den kristna medeltiden kan de fortfarande säga något om hur den fornnordiska religionen beskrev sina karaktärer.

Nedan delges en kort sammanfattning av de historiska myternas innehåll, efterföljt av en genomgång av de samtida filmerna med Thor som huvudkaraktär.

2.2 Trymskvädet och myten om Hrunge

Trymskvädet, eller *Trymskviða*, är en av myterna i *Codex Regius*, eller *Den äldre Eddan*. Texten är ett exempel på en form av gudadiktning, vilka utmärks för hur, genom sitt tillhörande av en muntlig tradition som ständigt förändrar materialet, är anonyma och tidlösa. Gudadikterna handlar om världens ordning samt händelser som gudarna utförde i urtiden. Dessa olika historiska myter har antagligen funnits i olika muntliga former över hela det förkristna Norden.⁶⁴ *Trymskvädet* kretsar kring guden Tor vars hammare blir stulen av jätten Trym, som vägrar att lämna tillbaka den om inte gudinnan Freja går med på att gifta sig med honom. Freja i sin tur vägrar att gå med på giftermålet, så för att få tillbaka sin hammare reser Tor i hennes ställe, förklädd till gudinnan. I slutet får Tor tillbaka hammaren och dödar jätten.⁶⁵

Snorres Edda är uppdelad i fyra delar; *prologen*, *Gylfaginning*, *Skáldskaparmál*, samt *Háttartál* (i Collinders översättning kallade *prolog*, *första delen*, *andra delen*, samt *förklaringar*). I *Skáldskaparmál* (betydande diktarspråket) berättas hur diktarspråket kom till och hur skaldediktningen användes inom fornnordisk religion.⁶⁶

Skaldediktningen är en unik konstform och Steinsland kallar den för ”den svåraste och egendomligaste som någonsin utvecklats i Norden.”⁶⁷ Språket kräver förkunskap om materialet för att kunna tolkas. Alliteration och rytm är i fokus i texterna och så kallade kenningar (omskrivningar) är vanligt förekommande. Även så kallad heiti, det vill säga när ett poetiskt ord ersätter ett vardagligt, används i texterna.⁶⁸ *Skáldskaparmál* är strukturerad som ett samtal mellan den trollkunnige Ägir och asaguden Brage. Ägir blir inbjuden till asarna och de två inleder ett samtal.⁶⁹ De två männen pratar om olika saker som hänt asarna och drivs av att Ägir ställer frågor som Brage besvarar. I myten om Hrunge har Brage precis förklarat olika kenningar som kan användas vid skaldediktning om de olika gudarna och går sedan vidare för att förklara sådant ”som ha nedskrivits och inte ha blivit förklarade.”⁷⁰ Berättelsen inleds med en hästkapplöpning mellan Odin

⁶²Steinsland, s. 45.

⁶³Steinsland, s. 54,57,61.

⁶⁴Steinsland, s. 49.

⁶⁵*Den poetiska Eddan*, s. 121-125.

⁶⁶Steinsland, s. 56.

⁶⁷Steinsland, s. 51.

⁶⁸Steinsland, s. 52.

⁶⁹Sturlasson, s. 88.

⁷⁰Sturlasson, s. 98.

och jätten Hrungne där Odin vinner och de hamnar i Asgård för att hålla gille. Väl inne i Valhall blir Hrungne full och börjar hävda att han kommer att flytta Valhall till Jotunheim och döda alla asar förutom asynjorna Sif och Freja. Asarna tröttnar på sin gäst och åkallar Tor, som då blir utmanad av Hrungne på tvekamp. Tor vinner striden men får en flisa från en brynsten⁷¹ i ansiktet och Hrungnes tunga kropp hamnar över honom. De andra asarna kan inte flytta på jättens kropp och det blir upp till Tors son Mange att hjälpa sin far. Berättelsen avslutas med hur Tor bestämmer sig för att behålla brynet i pannan. Ägir går genast över till en ny fråga och Brage berättar en ny historia om asarna.

⁷¹Ett sorts slipverktyg.

3 Superhjältar

Superhjeltegenren definieras av sina trogna läsare. Karaktärerna har använts om och om igen och författare har klagat över att inte kunna skapa nya berättelser eller nya karaktärer eftersom de gamla riktigt populära karaktärerna fortfarande hålls så högt och är fortfarande så populära.⁷² Karaktärer som Batman, Superman, Spider-Man och Wonder Woman är några av de mest kända karaktärerna från fiktion som någonsin funnits. Trots att de ursprungligen skapades för serietidningar är de mer välkända från TV, film och populärkultur. Mediet där de härstammar, serietidningen, är trots all denna popularitet av karaktärerna ett litet lågkulturstämplat medium med relativt få användare. Detta har skapat känslan av säregenhet hos subkulturens vuxna serieanvändare.⁷³

Superhjälten kan anses ha fötts juni 1938 i och med Supermans första tidningsutgåva. Tidningen blev genast populär och fler karaktärer utvecklades, bland annat Batman och Wonder Woman. Supermans första serietidning etablerade flera av vad som skulle bli superhjelteklichéer och nästan definiera superhjeltegenren: det ensamma föräldralösa barnet och den komplicerade uppväxten, balansgången mellan att vara människa och nästan gudomlig, hjältarnas känsla och behov av rättvisa, mötet mellan människobrottsling och vad denne sedan inser är superkraftfull hjälte, den hemliga identiteten som alltid måste hållas, hjältens balansgång mellan rättvisa och laglighet samt hur vetenskap används som magi för att skapa förundran hos läsaren.⁷⁴

Under andra världskriget ansågs världen ha ett större behov för mer patriotiska serietidningar, och superhjältar som Captain America skapades. Under kriget var vad som kallats seriernas ”golden age”, och efter kriget föll serierna i popularitet. Endast de tre största karaktärerna Superman, Batman och Wonder Woman släppte serierutgåvor regelbundet och intresset för serietidningar hade skiftat till andra genrer. I mitten av 1950-talet fick superhjelteserierna ett uppsving i popularitet igen. Skräckgenren som hade dominerat till dess anklagades för att vara för våldsam och att negativt påverka sina läsare. Detta resulterade i vad som kallas för Comics Code – ett löfte av publikationsföretagen att inte ge ut serier med överdrivet våld, sex eller olyckliga slut.⁷⁵ Företaget Detective Comics (DC) beslutade sig för att expandera karaktärgalleriet med bland annat supergruppen the Justice League of America. Företaget Marvel Comics återvände och expanderade även de sitt superhjeltegalleri med bland annat karaktärer som Thor och the Hulk och återkomsten av Captain America. Denna period, kallad ”the silver age” skapade en stor sammansättning av superhjeltekaraktärer. Det var även under denna period som superhjältarna började byta medier. 1960-talets Batman-serie blev en stor succé.⁷⁶ Karaktärerna och dess medium blev aldrig desamma.

3.1 Marvels karaktärer

Serietidningarnas superhjältar på filmduken är ingen ny företeelse. Så tidigt som 1906 gjorde Edwin S. Porter en adaption av Winsor McCays seriestripp *Dreams of the Rarebit Fiend*. Större och mer välkända karaktärer som Superman och Batman har även de syns på filmduken långt före storfilmerna på 1970- och 1980-talet. Med åren har även statusen för serietidningar och serieromaner stigit. Tidningar som *New York Times* och *New York Review of Books* har positivt recenserat olika serieromaner. USAs två

⁷²Reynolds, s.7-8.

⁷³Reynolds, s. 7.

⁷⁴Reynolds, s. 12-16.

⁷⁵Reynolds, s. 8.

⁷⁶Reynolds, s.9.

största serietidningsföretag Marvel och DC Comics hade två olika tillvägagångssätt vid adaptation av deras karaktärer till film. DC Comics var redan en del av företaget Time Warner och producerade därför i deras filmbolag Warner Bros. Marvel hade inte detta naturliga tillvägagångssätt utan fick hitta andra vägar att gå.⁷⁷

De senaste åren har Marvel arbetat hårt för att förändra företags perspektiv. Istället för ett serietidningsföretag vill Marvel skapa sig ett namn som en samlingsplats för Marvelägda superhjeltekaraktärer med synergisk⁷⁸ potential i olika former av media. Marvels arbete för att igenkännandet av karaktärer i olika media har gjort att gränserna mellan serietidningstext och icke-serietidningstext har byggts om.⁷⁹ Under 1990-talet expanderade Marvel med företaget Disney som inspiration. Företaget ökade sin produktion och även synergien ökade. Exempelvis genom att placera sina karaktärer på olika samlarkort. Företagets satsning misslyckades dock och Marvel blev bankrutta 1996. Två år senare köptes de av Toy Biz, ett leksaksföretag, och lyckades hålla sig vid liv. I och med 2000-talet gjorde Marvel en ny satsning. Inte genom expansion denna gång utan genom att satsa allt på sina karaktärer. Synergiidén fanns kvar, men denna gång med karaktärerna i fokus istället för företagexpansion. Exempelvis karaktären Spider-Man dök upp på t-shirtar, serietidningar, spel, filmer och tv-serier. Marvel ville inte längre identifiera sig som skapare av serietidningar utan som skapare av karaktärer.⁸⁰

Marvel öppnade upp för en bredare målgrupp och siktade inte längre bara på serietidningsläsarna utan även den bredare massan som gick och såg filmerna. Detta ledde till en förändring även i hur de sålde och marknadsförde tidningar. Samlingsvolymerna och tjockare nummer gick före de måntaliga seriesläppen. Det fokuserades även mycket på de serier som direkt refererade till de filmer som släpptes av företaget och det skapades till slut ett helt nytt superhjelteuniversum i serietidningarna, som fungerade som ett parallellt universum till det redan etablerade superhjelteuniversumet. Detta nya ”ultimata” universum var designat att mer likna filmerna och börja om karaktärernas grundhistorier på ett nytt sätt.⁸¹

3.2 Filmerna *Thor* och *The Avengers*

Filmen *Thor* kom ut 2011 och är regisserad av Kenneth Branagh. Filmen har blivit nominerad till 15 priser och vunnit fem.⁸² Filmen kretsar kring två händelseförlopp; utvecklingen av karaktären Thor och utvecklingen av karaktären Loki. De är båda söner till Odin, kung av Asgard. Thor anklagas av sin far att önska krig, vara arrogant och elak och Odin förvisar honom till jorden. Väl där kommer han i kontakt med tre forskare, Darcy Lewis, Jane Foster och Erik Selvig, och lär sig att våld och krig inte är något som ska uppsökas. Loki får i sin tur reda på att han i själva verket är son till kungen av Asgards fiender, frostjättarna. Detta leder honom till att fundera över var hans lojalitet ligger. Under berättelsens gång utvecklas Loki till en allt mer desperat och våldsam karaktär.

⁷⁷Ian Gordon, Mark Janovich, Matthew P. McAllister, “Introduction”, I: Ian Gordon, Mark Janovich, Matthew P. McAllister (red.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, 2007, s. vii,viii,x.

⁷⁸Med synergi avser jag en form av samordnande effekt. Marvel önskade att expandera företaget för att få tillgång till flera olika företagsformer och möjligheter.

⁷⁹Derek Johnson, “Will the real Wolverine please stand up? Marvel’s Mutation from Monthlies to Movies”, I: Ian Gordon, Mark Janovich, Matthew P. McAllister (red.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, 2007, s. 66-67.

⁸⁰Johnson, s. 70-72.

⁸¹Johnson, s. 74-75.

⁸²”Thor”, Internet Movie Database, http://www.imdb.com/title/tt0800369/?ref =nv_sr_2 (hämtad 2014-01-06).

Filmen *The Avengers* kom ut 2012 och regisserades av Joss Whedon. Filmen nominerades för 55 vinster, bland annat en Oscar, och har vunnit 22 priser.⁸³ I *The Avengers* stjal Loki ett värdefullt föremål av organisationen SHIELD⁸⁴ och dessa, ledda av karaktären Nick Fury, samlar ihop en grupp av extraordinära människor för att få tillbaka föremålet och stoppa Loki från att förstöra och ta över jorden, och i förlängningen universum. Gruppen bestående av Iron Man, Captain America, Natasha Romanoff, Hawkeye, The Hulk och Thor är dysfunktionell och måste under händelsernas gång lära sig att samarbeta för att kunna stoppa Loki och hans allierade, utomjordingarna the Chitauri.⁸⁵

⁸³”The Avengers”, Internet Movie Database, http://www.imdb.com/title/tt0848228/?ref=mv_sr_1 (hämtad 2014-01-06).

⁸⁴Organisationen SHIELD presenteras närmare i Marvels film *Iron Man* och står för Supreme Headquarters International Espionage Law-enforcement Division: *Iron Man*, DVD, Regisserad av Jon Favreau, Marvel Studios, Burbank, 2008.

⁸⁵Förutom Thor och Iron Man har även karaktärerna Captain America och The Hulk haft en eller flera tidigare filmer som etablerat karaktärerna och deras bakgrunder.

4 Resultat och analys

Resultatet av textanalysen utgår ifrån de kategorier som innehållsanalysens kodschema består av. Under de olika kategorierna presenteras uttrycken för dessa kategorier. Samtidigt presenteras tolkning och analys av materialet. Kapitlet avslutas med en sammanfattande analys samt en diskussion om minimal motintuitivitet och dess applicerbarhet på resultatet. För en enklare överblick kommer först en tabell över karaktärerna utefter kategorierna. Detta resultat presenteras sedan närmare i olika underrubriker.

<i>Karaktär</i>	<i>Fysiska kännetecken</i>	<i>Fysiska tillhörigheter</i>	<i>Karaktärens handlingar</i>	<i>Karaktärens sociala relationer</i>	<i>Karaktärens normala hemort</i>
<i>Trymskvädet/myten om Hrunge</i>					
Freja i <i>Trymskvädet</i>	Fager	Brisingasmycket. Fjäderhamn.	Vägrar bytas och giftas bort. Aggression. Lånar ut sin fjäderhamn.	Njorders dotter. Bytesvara? Sejdanvändare.	Noatun. Asgård.
Heimdall i <i>Trymskvädet</i>	Den vite. Framsynt.		Den som listar ut planen att förklä Tor.		Asgård.
Hrunge i myten om Hrunge	Den mäktigaste jätten. Hjärta och huvud av sten. Respektingivande. Stor och tung.	Hästen Gullfaxe. Stensköld och brynstensvapen.	Utmanar Tor på tvekamp.		Jotunheim.
Jättarna i <i>Trymskvädet</i> och myten om Hrunge	Höga (långa och stora)		Skapar Mökkurkalfe eftersom de vill se Hrunge vinna.		Jotunheim.
Loke i <i>Trymskvädet</i>			Övertalar Tor att förklä sig till kvinna. Vis och listig. Den som håller charaden uppe inför jättarna. Har inga problem med att vara utklädd till kvinna.	Presenteras som Laufey's ättling. Medhjälparroll. Sejdanvändare.	Asgård.
Mange i myten om Hrunge	Endast tre nätter gammal. Mycket stark.	Får senare hästen Gullfaxe.	Genom rå styrka lyfter han bort Hrunge från Tor.	Tors son. Räddar Tor och får Gullfaxe som tack.	Osäkert. Möjligen Asgård.

<i>Karaktär</i>	<i>Fysiska kännetecken</i>	<i>Fysiska tillhörigheter</i>	<i>Karaktärens handlingar</i>	<i>Karaktärens sociala relationer</i>	<i>Karaktärens normala hemort</i>
Mökkurkalfe i myten om Hrunge	Stor. Bär ett ostadigt sittandes hjärta från en häst.		Rädd. Kissar på sig vid åsynen av Tor.		Antagligen Jotunheim
Odin i myten om Hrunge		Guldhjälms. Hästen Sleipner.		Ogillar att Mange får Gullfaxe. Bryter social etikett där hästen bör ha givits till fadern.	Asgård
Tjalfe i myten om Hrunge			Lurar Hrunge om vart Tor kommer sikta.	Medhjälparroll.	Osäkert.
Tor i <i>Trymskvädet</i> och myten om Hrunge	Tor är så arg att hans hår skälver och skakar. Ögonen brinner som eld. Skräckinjagande.	Tors hammare Mjöllne.	Drivs av våld och aggression. Vägrar först att förklara sig till kvinna, men övertalas. Dålig på att spela kvinna.	Son till Jord, Odins son, Odinssonen, Sifs man. Räddad av sonen Mange. Manlig beskyddare.	Asgård.
Trym i <i>Trymskvädet</i>		Inget specifikt men framställs som förmögen. Önskar Freja.	Tänker ut planen att stjäla Mjöllne och byta ut den mot Freja. Misstänker utklädd Tor, men lurar av Loke.		Jotunheim.
<i>Thor och The Avengers</i>					
Captain America i <i>The Avengers</i>	Dräkt och sköld i färger och mönster som USAs flagga.	Sköld.	Eftertänksam. Vill planera och leta fredliga vägar i första hand. Den som gruppen vänder sig till när det krävs snabb strategisk planering.	Supersoldat. Världens första superhjälte. Avengers ledare, särskilt i strategisk planering. Arbetade med Iron Mans pappa i projektet att skapa supersoldaten.	Jorden.

<i>Karaktär</i>	<i>Fysiska kännetecken</i>	<i>Fysiska tillhörigheter</i>	<i>Karaktärens handlingar</i>	<i>Karaktärens sociala relationer</i>	<i>Karaktärens normala hemort</i>
the Chitauri i <i>The Avengers</i>		Önskar att få tesseracten.	Blandning av list och våld. Vill dominera genom krig och förstörelse men använder list för att ta sig dit.	Fienderoll.	Rymden på någon död planet.
Jane Foster i <i>Thor</i>				Den drivande i forskarlaget. Thors kärleksintresse.	Jorden.
Frostjättarna i <i>Thor</i>	Samma längd som asarna. Blå, tjock, skrovlig hud och röda ögon.	Önskar att återfå sin blå låda.	Har förlorat i krig mot asarna och arbetar istället med list. Smyger in i Asgard för att stjäla.	Fiender till asarna. Kungen Laufey är Lokis riktiga far.	Jotunheim.
Nick Fury i <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	Mörka, åtsittande kläder. Ögonlapp och lång kappa.		Manipulerar och ljuger få att få sin vilja fram.	Manipulerar Avengers för att ena dem. Ledarroll för SHIELD.	Jorden.
Hawkeye i <i>The Avengers</i>	Mörka, åtsittande kläder.	Koger och pilbåge.	List, mer tillbakadragen spion. Manipuleras av Loki men återvänder till gruppen.	Överblicksförmåga. Krypskytt med pil och båge. Spion. Har en nära relation med Romanoff.	Jorden.
The Hulk/Bruce Banner i <i>The Avengers</i>	Stor och grön som the Hulk.		The Hulk drivs helt av aggression och våld. Bruce Banner kallas av SHIELD först och främst för sin intelligens.	I strid får han uppdraget att slåss. Det okontrollerade. Är ett misslyckat experiment för att återskapa forskningen som skapade Captain America. Kan även känna Erik Selvig.	Jorden.

<i>Karaktär</i>	<i>Fysiska kännetecken</i>	<i>Fysiska tillhörigheter</i>	<i>Karaktärens handlingar</i>	<i>Karaktärens sociala relationer</i>	<i>Karaktärens normala hemort</i>
Iron Man i <i>The Avengers</i>	Metalldräkt i rött och guld.	Dräkten. Har en maskin vid hjärtat som håller honom vid liv.	Smart och kvicktänkt. Erkänt geni. Snabb till att slåss men gör så genom att lista ut fiendens svagheter.	Letar svagheter hos fienden. Den snabbtänkte och kvicktänkte. Fadern arbetade tillsammans med Captain America i projektet som skapade supersoldaten.	Jorden.
Darcy Lewis i <i>Thor</i>				Den kvicktänkta, sarkastiska i forskarlaget. Yngst.	Jorden.
Loki i <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	Mörkt hår och gröna ögon. Lång och gänглиg. Klädd i grönt och guld. Får attribut liknande frostjättarna när han använder krafter associerade med dem.	Stav han får av the Chitauri. Använder tesseracten för att bygga en portal.	Mer tillbakadragen än Thor, förklaras samtidigt vara en diva som kräver publik. Listig. Smider planer och manipulerar, även i strid.	Adopterad till Asgard, egentligen frostjätte. Son till Laufey. Den vältalige och manipulerande.	Asgard.
Natasha Romanoff i <i>The Avengers</i>	Mörka, åtsittande kläder.	Elektriskt armband.	Manipulerar för att få fram den information hon vill ha. Kan slåss men är mer tillbakadragen.	Spion som tillhör SHIELD. Har en nära relation till Hawkeye.	Jorden.
Odin i <i>Thor</i>	Ögonlapp.	Guldig hjälm. Stav. En blå mystisk låda tillhörde frostjättarna.	Förklaras vis och eftertänksam. Önskar fred. Sätter Thor i exil när denne söker krig.	Allfather – rollen som fader till alla undersåtar. Kung över Asgard. Far till Thor och Loki.	Asgard.

<i>Karaktär</i>	<i>Fysiska kännetecken</i>	<i>Fysiska tillhörigheter</i>	<i>Karaktärens handlingar</i>	<i>Karaktärens sociala relationer</i>	<i>Karaktärens normala hemort</i>
Erik Selvig i <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>				Något äldre, mer vis i forskarlaget. Fadersfigur till Jane Foster. Hintas om att han kan ha känt Bruce Banner.	Jorden.
SHIELD (och Phil Coulson) i <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	Går alla utom agent Phil Coulson i mörka, åtsittande kläder.	Önskar att använda tesseracten som energikälla. Stort flygplan.	Drivs av list och intelligens. Kan spela med i andras planer för att få mer information om vad som kommer att hända.	Sammanställer gruppen. Coulsons död enar gruppen. Coulson var ett stort fan av Captain America.	Jorden.
Thor i <i>Thor</i> och <i>The Avengers</i>	Blond, blåögd. Klädd i silver och rött. Lång och myskulös. Anses attraktiv.	Hammaren Mjolnir. Silvrig hjälm.	Söker först krig men ändrar inställning. Drivs av våld i första hand. Slår ner eventuella allierade för att nå sitt mål.	Odins son. Familjen av stor betydelse för honom. I strid är han mäktig.	Asgard.

Tabell 1, Karaktärernas egenskaper utefter de olika kategorierna.

4.1 Fysiska kännetecken

4.1.1 Trymskvädet och myten om Hrunge

I *Trymskvädet* får läsaren veta mycket lite om karaktärernas fysiska attribut. Det är vid några få tillfällen och utan några större detaljer. Tor är arg för att hammaren är stulen och detta märks även på hans hår och skägg som skälver och skakar. Hans ögon bränner som eld och är olik en kvinnas när han är förklädd till Freja.⁸⁶ Freja är den enda karaktären vars utseende värderas då hon omnämns som den fagra Freja, även om hennes attribut inte beskrivs närmare.⁸⁷ Beskrivningarna används närmast som presentationer av karaktärerna än själva fysiska skildringar för att måla upp en bild för läsaren. När gudarna håller möte beskrivs de som de mäktiga gudarna. Jättarna omnämns som höga och Trym själv presenteras ofta som deras kung. Heimdal presenteras som den vita och framställs som framsynt. Loke utklädd till trälkvinna förklaras vara vis och Tryms syster presenteras som hans arma syster.⁸⁸

Myten om Hrunge går precis som *Trymskvädet* inte in på detaljer om karaktärerna men en del aspekter beskrivs mer ingående än föregående myt. Tor är i denna myt arg och skräckinjagande. När Mökkurkalf, en karaktär som jättarna skapar för att hjälpa Hrunge i sin kamp mot Tor, ser honom för första gången kissar han på sig. Tor beskrivs

⁸⁶ *Den poetiska Eddan*, s. 121,124.

⁸⁷ *Den poetiska Eddan*, s. 121-122.

⁸⁸ *Den poetiska Eddan*, s. 122-124.

attackera i ren asavrede. Något som verkar vara ännu mer skräckinjagande än vanlig vrede. Mökkurkalfe är så stor att när jättarna ska ge honom ett hjärta får de ge honom det från en häst. Hjärtat nämns även fortfarande sitta ostadigt när det är dags för Tor och Hrunges strid.⁸⁹ Jätten Hrunge beskrivs som den mäktigaste av jättarna. Hans hjärta är av hård sten. Även hans huvud är av hård sten och alltså mycket tåligt och svårt att slå sönder. Han beskrivs som respektingivande med sina vapen. Han är så stor och tung att ingen av asarna kan lyfta eller flytta ens hans ben när det faller över Tor.⁹⁰ Tors son Mange är otroligt stark och otroligt ung. Inte mer än tre nätter gammal och samtidigt är han den enda som kan lyfta bort Hrunges ben från Tors kropp.⁹¹

4.1.2 Thor och The Avengers

I filmen *Thor* förhåller sig Thor och Loki hela tiden till varandra. Thor är blond, blåögd och klädd i silver och klarrött. Han är lång och muskulös. Reaktionen från andra karaktärer tyder på att Thor anses attraktiv. De båda kvinnliga mänskliga karaktärerna han möter när han anländer på jorden uttrycker positiva kommentarer om hans utseende.⁹² Loki är mörkhårig, har gröna ögon och klär sig i guld och mörkgrönt. Han är gänglig och inte lika muskulös som Thor.



Bild 1, Thor och Loki i filmen *Thor* (Hämtad från Internet Movie Database, 2014-02-18).

Vid de tillfällen som Loki använder krafter som är utmärkande för frostjättarna förändras hans utseende mot att närma sig deras.⁹³ Frostjättarna är, trots namnet jättar, inte längre än asarna men skiljer sig ändå mycket från sina motståndare. Jättarna har blå tjock skrovlig hud och röda ögon.

I filmen *The Avengers* bär Captain America en dräkt i färger och mönster för att efterlikna USAs flagga. Både dräkten och hans sköld skulle kunna visa hur hela hans karaktär blir en symbol för USA och patriotism. Iron Man bär en metalldräkt i guld och röd som är odiskret i likhet med hans karaktär. Dräkten visar hur han själv som karaktär gillar att synas och ta plats. Det görs flera paralleller mellan Iron Man och Lokis behov av att synas och vara i centrum. Den mest framträdande jämförelsen mellan karaktärerna gör Iron Man själv när han menar att Loki är en diva som vill stå i rampljuset på en stor byggnad med sitt eget namn på – något som Iron Man redan äger.⁹⁴

⁸⁹Sturlasson, s.99.

⁹⁰Sturlasson, s. 99-100.

⁹¹Sturlasson, s.100.

⁹²*Thor*, DVD, regisserad av Kenneth Branagh, Marvel Studios, Burbank, 2011, 00:37, 1:30.

⁹³Exempelvis när han fryser karaktären Heimdall: *Thor* 1:20.

⁹⁴*The Avengers*, 1:32.

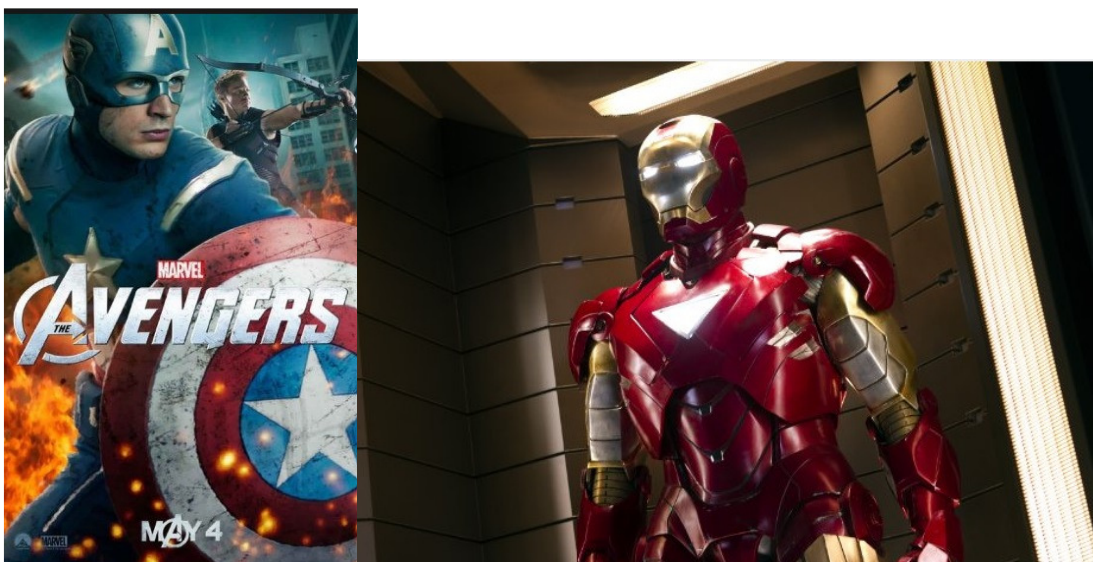


Bild 2 och bild 3, Captain America och Iron Man från filmen *The Avengers* (Hämtad från Internet Movie Database, 2014-02-18).

SHIELDs agenter, inklusive Hawkeye och Romanoff, beskrivs som spioner och klär sig alla i mörka åtsittande kläder. Ledaren Fury bär en lång mörk kappa och ögonlapp, vilket skulle kunna ses som en parallell till den allseende asaledaren Odin. Odin dyker själv inte upp i *The Avengers* men i *Thor* bär han alltid ögonlapp.



Bild 4, Nick Fury och Hawkeye i filmen *The Avengers*. Båda medlemmar i SHIELD och bär liknande mörka åtsittande kläder, (Hämtad från Marvel, 2014-02-18).

4.2 Fysiska tillhörigheter

4.2.1 Trymskvädet och myten om Hrunge

Den mest framträdande och mest beskrivna tillhörigheten i myten *Trymskvädet* är Tors hammare Mjöllne. Denna hammare har stor betydelse inte bara för Tor men för alla asar. Loke menar att jättarna kommer att kunna ta över Asgård om Tor inte har den i sin ägo.⁹⁵ Även Freja har några tillhörigheter som har betydelse i handlingen. Hon har en fjäderhamn som Tor ber att få låna, och som sedan Loke använder för att flyga till Jotunheim och leta efter hammaren.⁹⁶ Freja bär även Brisingsmycket. Om detta är ett särskilt smycke framgår inte men i handlingen används det av Tor som kännetecken för henne. Genom att klä sig i kvinnokläder och bära Frejas särskilda smycke tror jättarna

⁹⁵ *Den poetiska Eddan*, s. 123.

⁹⁶ *Den poetiska Eddan*, s. 121-122.

att han är asynjan.⁹⁷ Trym har inte någon särskild fysisk tillhörighet men nämns ha mycket ägodelar och vara en mycket rik man. Han menar att han äger så mycket vackert att Freja är det enda som saknas i hans samling. Hon i sig själv blir här nästan en tillhörighet som asarna äger och som Trym vill ha. Hon, till skillnad från en ägodel, har dock rätten att vägra giftermålet.⁹⁸

I myten om Hrunge beskrivs Odin med en guldig hjälm och ridandes sin häst Slepiner. Denne anses vara väldigt snabb och kan springa både i luften och på vattnet. Hrunge äger istället hästen Gullfaxe, som enligt honom är en mycket snabb och god häst, och detta startar en kapplöpning mellan jätten och asen.⁹⁹ I kampen med Tor nämns även Hrunges sköld och vapen, vilka precis som honom är av sten. Skölden och stor och tjock och vapnet är en brynsten.¹⁰⁰ Tor använder Mjöllne även i myten om Hrunge och slår jätten genom att kasta hammaren i hans huvud. Genom Tors vinst tillhör sedan Hrunges häst honom och Tor väljer att tilldela den till sonen Mange.¹⁰¹

4.2.2 Thor och *The Avengers*

Första gången den vuxne Thor dyker upp i filmen *Thor* bär han hammaren Mjøltnir, en silvrig hjälm med vingar på sidorna och en lång röd mantel. Mjøltnir beskrivs som skapad av en döende stjärna, en mäktig hammare med kraft att förstöra eller bygga upp. Thor använder den i strid genom att slå men även genom att kasta den. Mjøltnir har då kraften att återvända till hans hand. Han kan även använda den för att åkalla åska. När Thor har hammaren kan han även flyga, men det är något oklart om det är hans egen kraft eller Mjøltnirs.¹⁰² När Odin bestraffar Thor gör han det genom att ta alla Thors krafter, vilket resulterar i att Odin tar Mjøltnir från honom. Odin besvärjer Mjøltnir så att den som visas värdig ska kunna använda hammaren och få tillgång till Thors krafter. Den placeras på jorden och när Mjøltnir blir funnen kan ingen lyfta den. Flera försöker utan att lyckas, och även Loki försöker vid ett tillfälle. Inte heller efter att Thor återfått sin hammare kan andra bära eller lyfta den. Vid ett tillfälle lägger han Mjøltnir på Loki, som då inte kan förflytta sig eller hammaren.¹⁰³ Odin bär en stor guldig hjälm, stav och ögonlapp över ena ögat. Odin äger även en mystisk blå låda som han tog när han vann i kriget mot frostjättarna.¹⁰⁴

The Avengers kretsar runt en blå kub som kallas för *tesseracten*¹⁰⁵. Kuben beskrivs som en portal till andra världar men SHIELD hoppas även kunna använda den som energikälla. Loki stjälar den från SHIELD för att kunna bygga en portal till en värld där hans allierade, the Chitauri, befinner sig. Till hjälp ger the Chitauri honom en stav med olika användningsområden. Den kan användas som vapen i närstrid men är även en form av skjutvapen. Loki använder även staven för att styra och manipulera andra karaktärens hjärtan, bland annat Erik Selvig och Hawkeye.¹⁰⁶

⁹⁷Den poetiska Eddan, s. 122.

⁹⁸Den poetiska Eddan, s. 122-123.

⁹⁹Sturlasson, s. 98.

¹⁰⁰Sturlasson, s. 99.

¹⁰¹Sturlasson, s. 100.

¹⁰²*Thor*, 00:07, 00:21.

¹⁰³*Thor*, 00:28, 1:02, 1:38.

¹⁰⁴*Thor*, 00:05, 00:26.

¹⁰⁵En tesseract, eller hyperkub, är en benämning på en kub med fyra dimensioner. Detta till skillnad från en vanlig kub som har tre dimensioner. "Hyperkub", Nationalencyklopedin, <http://www.ne.se.proxy.lnu.se/hyperkub>, (hämtad 2014-01-03).

¹⁰⁶*The Avengers*, 00:04.



Bild 5, Tesseracten så som den framställs i filmen *The Avengers* (Hämtad från Internet Movie Database, 2014-02-18).

I ett montage visas hur medlemmarna i *The Avengers* gör sig redo för strid genom att ta sina tillhörigheter (förutom The Hulk som inte använder några fysiska tillhörigheter). Thor tar hammaren, Captain America bär sin dräkt och tar sin sköld, Hawkeye spänner på sig sitt koger, Romanoff aktiverar ett elektriskt armband (som hon senare använder i strid) och Iron Man fixar sin dräkt.¹⁰⁷



Bild 6, Gruppen Avengers och SHEILD-ledaren Nick Fury från filmen *The Avengers*. På bilden visas karaktärerna och deras framträdande fysiska tillhörigheter, förutom hos Natasha Romanoff som istället bär en pistol. Bilden är en del av en större affisch som användes för att marknadsföra filmen (Hämtad från Internet Movie Database, 2014-02-18).

Thors främsta tillhörighet är fortfarande hammaren. Mjøltnir återvänder upprepade gånger till hans hand och i *The Avengers* kan inte ens The Hulk lyfta hammaren.¹⁰⁸ Captain America bär en sköld som kan stå emot kraftfulla attacker. Vid ett tillfälle slår Thor Mjøltnir med all sin kraft rakt på skölden utan att skölden får minsta skråma. Skölden används även i strid. Captain America kastar skölden likt en frisbee och den

¹⁰⁷*The Avengers*, 1:33.

¹⁰⁸*The Avengers*, 00:46, 1:15.

kan även återvända till hans hand.¹⁰⁹ Iron Man har av anledningar förklarade i en tidigare film splitter som sitter vid hans hjärta och hotar att döda honom.¹¹⁰ På grund av detta har han byggt en uppfinning som på något sätt stoppar splittret. Denna uppfinning räddar även honom från Lokis manipulation. När Loki försöker ta över Iron Mans hjärta når inte kraften runt uppfinningen.¹¹¹



Bild 7, Iron Man från filmen *The Avengers*. På överkroppen kan urskiljas den apparat som håller honom vid liv genom att stoppa splitter att nå hjärtat (Hämtad från Internet Movie Database, 2014-02-18).

4.3 Karaktärernas handlingar

4.3.1 *Trymskvädet* och myten om Hrunge

Tors första reaktion på de flesta situationer i både texten *Trymskvädet* och myten om Hrunge är våld och aggression. *Trymskvädet* inleds med att han är så arg att han skakar och så fort han får tillbaka hammaren mördar han alla inblandade i stölden. Men utan hammaren är han maktlös. När Trym kräver Freja i utbyte för Mjöllne accepterar han genast, men backar inför Freja när hon vägrar. Det blir upp till de andra asarna att komma på en lösning. Heimdall förklarar vis när han kommer på planen att klä ut Tor till Freja. Tor, som ansåg det acceptabelt att gifta bort Freja till jättarna, vägrar först klä sig som kvinna och menar att det gör honom omanlig. Det blir upp till den andre karaktären som myten förklarar som vis och listig, Loke, att övertala honom.¹¹² Loke följer med Tor som trälinna, men till skillnad från Tor har han inga skrupler över att klä sig som kvinna. Han är även, till skillnad från Tor, övertygande i sin roll. Trym anklagar den utklädde Tor att äta och dricka för mycket för att vara kvinna och det blir upp till Loke att komma med förklaringar.¹¹³ Trym i kontrast försöker istället använda list för att få Freja. Istället för att bryta sig in och röva bort henne försöker han göra asarna så desperata att de kommer gå med på bytet.¹¹⁴

I myten om Hrunge får Tor ta rollen som argsint och våldsam när de andra asarna inte gör det. Precis som ingen av de andra asarna utförde våldshandlingar utan överlät det till Tor i *Trymskvädet* är asarna fredliga mot jätten Hrunge. När de sedan inte längre vill ha honom i sina salar kallar de på Tor. Han anländer omedelbart, arg och med hammaren redo, men när Hrunge menar att det inte är rätt att döda en vapenlös ger Tor

¹⁰⁹ *The Avengers*, 00:47.

¹¹⁰ *Iron Man*, 2008.

¹¹¹ *The Avengers*, 00:57, 1:37.

¹¹² *Den poetiska Eddan*, s. 121-125.

¹¹³ *Den poetiska Eddan*, s.124.

¹¹⁴ *Den poetiska Eddan*, s. 121-122.

med sig och de skjuter upp sin strid.¹¹⁵ Inför striden inser de andra jättarna att de kommer få problem om Hrunge förlorar eftersom han är den mäktigaste av dem och därför hjälper de honom. De skapar då lerjätten. Tor har även han en medhjälpare med sig, människopojken Tjalfe. Tor själv attackerar vilt och rakt på Hrunge men Tjalfe är listigare. Han lurar jätten att tro att Tor ska attackera underifrån istället för uppifrån och jätten får Tors hammare rakt i huvudet.¹¹⁶

4.3.2 *Thor* och *The Avengers*

Filmen *Thor* handlar om Thors resa från en pojke som söker krig till en man som är redo för det om det skulle komma. Redan som barn förklarar han krigsintentioner mot frostjättarna och i vuxen ålder när jättarna attackerar Asgard och förstör en ceremoni kräver Thor omedelbart hämnd. Han och hans vänner reser till Jotunheim för att kräva svar om hur frostjättarna kunde smyga sig in till Asgard, men det slutar med att jättarnas kung provocerar Thor till att börja slåss och starta ett krig som hans far Odin försökte undvika.¹¹⁷ För sitt oansvariga handlande förvisar Odin honom till jorden och tar alla hans krafter från honom. På jorden blir Thor tvungen att lära sig att våld och att slåss inte är den enda vägen. Det är inte förrän han stannar passiv, ber om fred och slutligen offerar sitt liv för att rädda andras som Mjøltnir återvänder till honom och han får tillbaka sina krafter.¹¹⁸ I filmen *The Avengers* försöker han, till skillnad från kriget med frostjättarna, stoppa kriget mot the Chitauri. Dock agerar han fortfarande främst utifrån våldshandlingar snarare än list. Han reser ner till jorden för att stoppa Loki och ta tillbaka tesseracten och anländer just när Iron Man och Captain America har tillfångatagit Loki. Istället för att diskutera, samarbeta eller lura dem att ge honom Loki slår han ner Iron Man, tar Loki och flyger därifrån. Ett annat exempel är hur Thors första instinkt när han blir instängd i en bur är att slå sönder burens väggar, även när han vet att det är just fysisk skada som kan få burens dörr att släppas rakt ner från ett flygplan.¹¹⁹

Odin i filmen *Thor* drivs istället av list, lägger stor vikt på vishet och menar händelserna igenom att en vis kung inte söker krig. När frostjättarna gör smygattacken på Asgard är han emot Thors förslag att kräva hämnd eftersom han och jättarnas kung har en vapenvila. Det är när Thor har riskerat krig mot jättarna som Odin tar bort hans krafter och skickar honom till jorden. Detta skulle kunna ses som en våldsam och drastisk handling, men även detta kan tolkas som en handling av list. Odins hustru menar att det finns en orsak till allt Odin gör och hon hoppas att Thor ska återvända till familjen snart.¹²⁰ Odin hoppas att Thor ska lära sig att bli en vis kung genom att ta bort det som gör honom så mäktig i strid, det vill säga hans hammare.

Loki och Thor är tydliga kontraster i utseende såväl som i personlighet och handlingar. Som barn när Thor förklarar krig mot frostjättarna är Loki mer tillbakadragen. Han försöker avråda Thor från att resa till Jotunheim och söka hämnd, och när de reser ändå följer han med, men låter en vakt veta att de ska åka så att Odin kan komma och rädda dem om det behövs.¹²¹ I strid använder han sig ofta av list och illusioner, även om han är kapabel att fysiskt slåss.¹²² Han tycker inte att Thor är redo att axla ansvaret som kung och är den som släpper in frostjättarna i början av filmen

¹¹⁵Sturlasson, s. 98-99.

¹¹⁶Sturlasson, s. 99-100.

¹¹⁷*Thor*, 00:06, 00:21.

¹¹⁸*Thor*, 00:28, 1:27.

¹¹⁹*The Avengers*, 00:42, 1:20.

¹²⁰*Thor*, 00:06, 00:11, 00:28, 00:52.

¹²¹Jmf scen med Loki och Thor som barn i *Thor*, 00:06; *Thor*, 00:12, 00:38.

¹²²*Thor*, 00:22.

Thor. När han sedan bestämmer sig för att ta över tronen själv och förstöra Jotunheim är det inte ett krig han planerar, utan tänker istället ut ett sätt att förråda frostjättarna och mörda deras kung.¹²³ När Odin inte samtycker om Lokis försök att förintä Jotunheim släpper Loki taget om hans hand, och försvinner ut i universum.¹²⁴ Det skulle kunna tolkas som om Loki släpper taget om Asgard och sin roll i Odins familj. I filmen *The Avengers* återvänder han med målet att istället styra över jorden. Han har blivit mer brutal sedan filmen *Thor* och dödar ett stort antal människor, samtidigt är det list och manipulation som främst är hans vapen. För att kunna regera jorden behöver han använda tesseracten för att öppna en portal till hans allierade the Chitauri, som i utbyte mot tesseracten har gått med på att kriga åt honom. För att kunna bygga portalen behövs några råvaror som är svåra att få tag på. Loki sätter sig då sig själv som lockbete medan hans medhjälpare stjälar det som behövs. Han blir frivilligt tillfångatagen av gruppen och utnyttjar tiden i fångenskap till att splittra gruppen så mycket som möjligt.¹²⁵

Organisationen SHIELD och dess mest framträdande agent Phil Coulson är av betydande vikt för handlingen i filmen *Thor* men kanske främst i *The Avengers*. De handlingar som görs genom organisationen bygger på information och intelligens. De drivs alltid av list. När Thor bryter sig in i deras läger för att ta tillbaka Mjolnir kämpar han sig fram hela vägen, men väl framme tar Coulson beslutet att låta Thor försöka lyfta hammaren. När sedan Selvig försöker få ut Thor ur deras förvar vet Coulson att Selvig ljuger om Thors identitet men låter ändå dem gå.¹²⁶ Organisationen är intresserad av den information som dessa handlingar kan ge, och får hellre informationen genom list och spionage än våldshandlingar. Det är SHIELD som samlar ihop gruppen och ledaren Nick Fury har inga skrupler för att manipulera och använda sig av list för att få det resultat han önskar. När Coulson dör spelar han på gruppens känslor för agenten för att få dem motiverade mot ett gemensamt mål.¹²⁷ Romanoff och Hawkeye som båda är SHIELD-agenter agerar även de med eftertanke och list. Under striden med the Chitauri är Hawkeye högt belägen för att kunna skjuta sina pilar men samtidigt för att kunna leta efter svaga punkter hos motståndarna. Romanoff lurar och manipulerar för att få tag i information. Vid ett tillfälle har hon frivilligt låtit sig bli fångad och bunden för att avvärja sitt mål och luska ut sin måltavlas planer. Det är även hon som lyckas manipulera Loki att berätta en del av sin plan för hur han tänkt bryta upp gruppen.¹²⁸

Iron Mans alter ego Tony Stark och The Hulks mänskliga person Bruce Banner är båda erkända genier i det universum filmen *The Avengers* utspelar sig i. Banner kallas främst till gruppen för sitt intellekt och sin förmåga att kunna lokalisera tesseracten. The Hulk handlar i kontrast helt på instinkt och den första instinkten verkar i de flesta fall vara att attackera.¹²⁹ Tony Stark som Iron Man har förmågan att slåss och vid vissa tillfällen attackerar han utan uttänkt plan. Vid ett tillfälle går han till attack mot Thor. Captain America försöker stoppa honom med betoningen att de behöver en plan. Iron Man svarar då att han har en plan: att attackera. När tesseracten har öppnat portalen till the Chitauri är hans första reaktion att försöka förstöra den – något som visar sig vara omöjligt. Han är samtidigt otroligt smart och under flera tillfällen under handlingens gång använder han list och intellekt för att lösa problem eller för att lista ut fiendernas

¹²³*Thor*, 1:09, 1:35.

¹²⁴Jmf *Thor*, 1:40.

¹²⁵*The Avengers*, 00:05, 00:41, 00:56.

¹²⁶Jmf *Thor*, 00:54, 1:05.

¹²⁷*The Avengers*, 1:25.

¹²⁸*The Avengers*, 1:49, 00:13, 1:01.

¹²⁹*The Avengers*, 00:17, 1:14.

svaga punkter.¹³⁰ Även Captain America är en karaktär som försöker planera och hitta olika utvägar före våldshandlingar. Som redan nämnt protesterar han mot hur Iron Man går till attack utan att först tänka igenom situationen och det är även han som får planera ut striden mot the Chitauri och placera ut gruppen där de olika medlemmarna gör mest nytta.¹³¹ Det är alltså till honom gruppen vänder sig när de behöver snabb strategisk planering.

4.4 Sociala relationer

4.4.1 Trymskvädet och myten om Hrunge

I myten *Trymskvädet* presenteras Tor vid flera tillfällen i relation till sin släkt. Han är sonen av Jord, Odins son och Sifs man.¹³² Även Loke presenteras utifrån sitt släktskap och nämns vid ett par tillfällen som Laufseys ättling.¹³³ Deras familjer blir ett sätt att förklara dem och få en bild av vilka de är. Margaret Clunies Ross menar i *Hedniska ekon* att exempelvis Lokes släktskap med Laufey, som tros vara asynja, och en manlig jätte har betydelse för hur han agerar i myterna. Hon menar att detta förhållande bryter mot normen (eftersom det oftast är manliga asar som har barn med kvinnliga jättinnor och inte tvärtom) och att detta gör Loke till en ambivalent och osäker karaktär.¹³⁴ Detta tydliggörs dock inte i *Trymskvädet* där Loke är den första Tor vänder sig till för hjälp när hammaren är stulen,¹³⁵ och Loke gör ingenting annat än hjälper till. I den här texten har han istället rollen som medhjälpare. I myten om Hrunge får istället Tjalfe rollen som medhjälpare. Dessa två karaktärer får ofta samsas om liknande roller i myterna.¹³⁶

Även Freja omnämns efter släktskap och presenteras vid ett tillfälle som Njorders dotter. Hennes större roll i handlingen i texten *Trymskvädet* är däremot som bytesvara mot Tors hammare. Trym anser att han har allt han önskar förutom henne och kräver henne som brud i utbyte mot att lämna tillbaka hammaren.¹³⁷ Margaret Clunies Ross diskuterar i *Hedniska ekon* om det kan ha varit så att Freja varit bytesvara tidigare, redan i det tidiga kriget mellan asar och vaner, men att asarna då ville ha Freja för hennes kunnighet i sejd medan vanerna vägrade lämna över henne.¹³⁸ I *Trymskvädet* är det hon själv som vägrar när Tor vill gå med på bytet, men hon hjälper honom i övrigt och lånar ut sin fjäderhamn så att Loke kan försöka leta reda på hammaren.¹³⁹

Trots att det är Tors hammare som är stulen och trots att det är Tor som ber om att få låna Frejas fjäderhamn är det Loke som använder den. Det skulle kunna vara på grund av att flygning och användandet av fjäderhamn ansågs vara att utöva sejd inom fornnordisk tradition. Sejd, eller magi, förknippas med en kvinnlig syssla och att utöva sejd var att anses feminin. Tor har både i *Trymskvädet* och i myten om Hrunge en roll som manlig beskyddare. I *Trymskvädet* vägrar han först klä ut sig till Freja eftersom det skulle få honom att verka omanlig. I myten om Hrunge är det Tor de andra asarna kallar på när Hrunge har hotat att mörda dem och ta deras kvinnor. Loke däremot är en av de

¹³⁰*The Avengers*, 00:42, 1:35, 1:49.

¹³¹*The Avengers*, 00:42, 1:46.

¹³²*Den poetiska Eddan*, s. 121, 123-125.

¹³³*Den poetiska Eddan*, s.123.

¹³⁴Clunies Ross, s. 77.

¹³⁵*Den poetiska Eddan*, s. 121.

¹³⁶Sturlasson, s. 99; Bertell, s. 72.

¹³⁷*Den poetiska Eddan*, s. 123.

¹³⁸Clunies Ross, s. 119-120, 249.

¹³⁹*Den poetiska Eddan*, s. 121-122.

få manliga karaktärerna i den fornnordiska religionen som använder sejd och han har heller inga problem att klä ut sig till kvinna för att hjälpa Tor.¹⁴⁰

Mange, Tors tre nätter gamla son, får komma till undsättning när Tor har fastnat under Hrunges ben. Som tack överlåter Tor hästen Gullfaxe till honom. Detta ogillas av Odin, som menar att Hrunges häst borde gått till honom i egenskap av Tors far.¹⁴¹

4.4.2 *Thor* och *The Avengers*

Loki får i filmen *Thor* reda på att han är adopterad, stulen från kungen av frostjättarna som barn, vilket Odin förklarar som ett försök att skapa en permanent fred mellan asar och frostjättar genom Loki.¹⁴² Denna kunskap är omvandlande för Loki och styr hans handlingar och den roll han spelar i både filmen *Thor* och i *The Avengers*. Redan i början av *Thor* etableras Lokis roll som den mer tillbakadragne, den värtalige och den manipulerande. I en scen där Loki, Thor och Thors vänner vill få Heimdall, som bär rollen som portvaktare och beskyddare av Asgard, att öppna porten till Jotunheim är det Loki som går fram. När Loki sedan inte lyckas kommenterar en av vännerna hur det är konstigt att han inte verkar lika värtalig som vanligt.¹⁴³

I *Thor* och *The Avengers* används släktskap och relationer endast för att presentera karaktärerna från Asgard. Thor kallas för Odins son vid ett par tillfällen. Odin kallas ibland för Allfather vilket inte bara visar på fadersrollen till Thor och Loki men även på sin ledar- och beskyddarroll av Asgard. I *The Avengers* kallar Loki Odin för Allfather nästan ironiskt och likaså kallar han Thor för Odinson för att visa hur Odin är Thors och allas far men samtidigt inte hans.¹⁴⁴ När Thor i filmen *The Avengers* har träffat resten av gruppen diskuterar de Lokis planer och de talar illa om honom blir Thor först arg och menar att oavsett Lokis handlingar så är han från Asgard och hans bror. När Romanoff sedan kommenterar att Loki har dödat över åttio människor på två dagar svarar Thor snabbt att Loki är adopterad.¹⁴⁵ Detta är en skämtsam scen i filmen men visar samtidigt på hur viktigt familjen är för Thors karaktär. Han identifierar sig med sin hemort och sin familj och när Loki visar sig ha gjort en så avskyvärd handling tar han snabbt avstånd från släktskapet med Loki.

I filmen *Thor* möter Thor människorna Erik Selvig, Darcy Lewis och Jane Foster. De är ett forskarlag och redan in filmens första minuter etableras deras roller. Selvig är äldre än de andra två, lite mer tillbakadragen och en fadersfigur till Jane Foster. Jane Foster är den drivande kraften i forskarlaget och mycket passionerad i sin forskning. Lewis är den tuffa, sarkastiska, lättsammare karaktären. Av de tre dyker Selvig upp igen i *The Avengers*, då i rollen som forskare.¹⁴⁶

I *The Avengers* spelar SHIELD rollen som den drivande kraften bakom gruppens bildande. När agenten Phil Coulson dör blir den tidigare dysfunktionella gruppen motiverad och enad. Hans död utnyttjas av SHIELDS ledare Nick Fury för att motivera dem.¹⁴⁷ Coulson får i detta scenario en roll som offer och Fury är en manipulerande ledare.

¹⁴⁰Den poetiska Eddan, s. 123; Sturlasson, s. 98; Jmf Clunies Ross, s. 254.

¹⁴¹Sturlasson, s. 100.

¹⁴²*Thor*, 00:39.

¹⁴³*Thor*, 00:16.

¹⁴⁴*Thor*, 00:08; *The Avengers*, 00:43.

¹⁴⁵*The Avengers*, 00:51.

¹⁴⁶*Thor*, 00:01; *The Avengers*, 00:02.

¹⁴⁷*The Avengers*, 1:25, 1:33.

Captain America är ofta refererad som soldat eller supersoldat. Han kallas även vid ett tillfälle för världens första superhjälte.¹⁴⁸ Hans roll som soldat är accepterad av övriga karaktärer och det ger honom även en ledarroll, särskilt i stridsituationerna. När striden mot the Chitauri inleds styr han upp polisen och leder deras patruller. Det är även han som placerar ut gruppen utefter karaktärernas styrkor. Hawkeye har en otrolig synförmåga vilket ger honom rollen som en form av krypskytt med pil och båge, men även att ha en överblick över striden och meddela fiendens rörelser till resten av gruppen. Iron Man med sin redan etablerade intelligens och förmåga att flyga får i uppdrag att se till att the Chitauri inte lämnar staden och attackerar andra. Thor arbetar med att minska flödet av fiender genom portalen. Captain America själv och Romanoff stannar nere på marken för att slåss och rädda civila. The Hulk, som drivs helt på instinkt, får i uppdrag att slåss. Det är även Captain America som tar beslutet att slutligen stänga portalen till the Chitauris värld, trots att Iron Man inte kommit tillbaka från att ha flugit in en bomb genom portalen, vilket visar att gruppen litar på honom i svåra beslut.¹⁴⁹

En intressant aspekt av karaktärerna i filmerna *Thor* och *The Avengers* är att även om släktskap inte närmare presenteras så har sociala relationer betydelse. Alla karaktärer är på olika sätt kopplade till varandra. Captain America var ett forskningsexperiment för att skapa den perfekta soldaten. Han blev sedan i en olycka nerfrusen i ett isblock under 70 år. Under detta forskningsprojekt arbetade han tillsammans med Iron Mans pappa och denne berättade ofta för sin son om kaptenen. Forskaren Bruce Banner försökte sedan återskapa denna forskning, som gått förlorad, men experimentet misslyckades och Banner skapade istället The Hulk. I *Thor* berättar forskaren Erik Selvig hur han en gång kände en forskare som arbetade med gammastrålning, något som Bruce Banner erkänns vara experten på i *The Avengers*, vilket hintar om att de två forskarna antagligen känt varandra. Agent Coulson var ett stort fan av Captain America och det är hans blodiga samlarkort på kaptenen som Fury använder för att motivera och ena gruppen. Natasha Romanoff och Hawkeye är båda agenter i SHIELD och står varandra nära. När Coulson ringer och berättar för Romanoff att Hawkeye har blivit manipulerad av Loki lämnar hon omedelbart sitt uppdrag utan vidare frågor.¹⁵⁰

4.5 Normal hemort

4.5.1 Trymskvädet och myten om Hrunge

Steinsland menar att det fornnordiska universumet var uppbyggt utefter gudarna. Asgård, gudarnas hem, låg i världens mitt. Utanför Asgård var människornas hem, Midgård. Gudarnas makt var central och kontrollen över världens områden blev mindre ju längre bort från Asgård området låg. Jättarna var gudarnas huvudmotståndare och bodde i Jotunheim utanför Midgård.¹⁵¹ Detta återspeglas i *Trymskvädet* och i myten om Hrunge. I båda berättelserna är det jättar som huvudsakligen är antagonisterna. Både Trym och Hrunge är betydelsefulla jättar. Trym beskrivs som tursadrotten, jättarnas kung, och Hrunge förklaras vara den starkaste av alla jättar. Båda förklaras höra hemma i Jotunheim.

¹⁴⁸*The Avengers*, 00:27, 00:40, 1:36.

¹⁴⁹*The Avengers*, 1:44, 2:02.

¹⁵⁰*The Avengers*, 00:13, 00:27, 00:31, 00:55; *Thor*, 00:47.

¹⁵¹Steinsland, s. 104-105, 146.

4.5.2 Thor och The Avengers

Även i filmerna *Thor* och *The Avengers* har det betydelse varifrån karaktärerna härstammar. I båda filmerna kommer antagonisterna från en mörk och öde värld. I *Thor* är frostjättarna från en mörk och kall värld. Asgard, i kontrast, är ljus och förklaras som en stråle av hopp i världen. I *The Avengers* är the Chitauri från en öde, mörk och död plats. En skillnad från filmen *Thor* är hur i *The Avengers* Asgard tillhör de områden som är de främmande. I *Thor* är Asgard visst främmande för karaktärerna på jorden, men platsen framställs som huvudkaraktärernas hem och är något bekant och naturligt. I *The Avengers* anländer Thor och Loki till jorden som annorlunda karaktärer. De är även de något främmande som kategoriseras som annorlunda på grund av sitt ursprung. Vid ett par tillfällen refereras både Thor och Loki som *asgardians*. De presenteras i form av sin hemort.¹⁵²

4.6 Sammanfattande analys

4.6.1 Liknande identifierande drag

Myterna använder mycket lite detaljer angående fysiska kännetecken utan presenterar karaktärerna kort utefter några attribut. Exempelvis beskrivs jättarna som höga. Filmer är ett visuellt medium där åskådaren får en bild av rummet och karaktärerna. En intressant aspekt är dock agenterna från organisationen SHIELD som alla utom agent Coulson bär liknande kläder. De skapar en grupptillhörighet genom sina fysiska attribut.

Filmerna och myterna lägger stor vikt vid fysiska tillhörigheter och särskilt Tor/Thors hammare. Hammaren blir en förlängning av karaktären. När han förlorar den förlorar han en del av sig själv – i *Trymskvädet* sin roll som beskyddare och i *Thor* förlorar han fysiskt alla sina övernaturliga förmågor. Även i *The Avengers* bär medlemmarna i gruppen alla någon form av tillhörighet som på flera sätt symboliserar eller karaktäriserar karaktären. Hawkeye och Romanoff är spionerna med de diskreta vapnen eller distansvapnen, Captain America är ledaren och beskyddaren som bär sköld, Iron Man är odiskret och kräver uppmärksamhet precis som sin dräkt, Thor är stor, stark och våldsam precis som sin hammare. Den enda gruppmedlemmen som inte bär tillhörigheter är The Hulk som istället är våldsam och okontrollerad i sig själv. Att han inte bär några tillhörigheter visar lika mycket om hans karaktär som att de andra bär dem.

Karaktärerna i filmerna och myterna styrs och karaktäriseras ofta genom sitt handlande. Tor/Thor är i myter som film ledd av sin aggression och våldsamhet. I *Trymskvädet* dödar han jättarna som tar Mjöllne från honom vid första möjliga tillfälle. I myten om Hrunge går han först till attack men accepterar en tvekamp där jätten först får beväpnas sig. I *Thor* är Thor först våldsam och söker krig. Det förändras under filmens gång men karaktären är fortfarande våldsam och söker först lösa problem med våld före han tänker efter eller reflekterar över ett problem. Loke/Loki är den listiga, den som kan manipulera och smida planer i bakgrunden. I *Thor* blir karaktären allt mer våldsam under filmens gång men använder sig fortfarande främst av list. I *The Avengers* manipulerar han gruppen konstant. Hela SHIELD-organisationen kännetecknas av hur de är spioner. Alla agenter handlar efter planer, list och manipulation.

Släktskapet har stor betydelse i *Trymskvädet* där Tor vid olika tillfällen i myten presenteras utefter sin mor, far och fru. Det är Tors son i slutet som räddar honom. I myten om Hrunge är betoningen på släktskap inte lika stor. Dock bygger båda myterna på hur karaktärerna har satta roller. Tor är beskyddaren som kommer när de andra kallar i myten om Hrunge. När hans roll bryts och hammaren tas från honom hjälper genast de

¹⁵²*Thor*, 00:01, 00:29, 00:42.

andra asarna till för att lista ut en plan. Loke och Tjalfe delar på rollen som Tors väl behövde medhjälpare. I filmerna betonas betydelsen av släktskap främst när det kommer till karaktärerna från Asgard, och främst för karaktären Loki. När han får reda på att han är adopterad spenderar han mestadels av *Thor* med att försöka lista ut om han söker hämnd eller egentligen vill accepteras. I *The Avengers* visar Thor på betydelsen av släktband. När han får reda på att Loki mördat ett stort antal människor bryter han officiellt banden och förklarar att Loki inte är bror med blodsband. Utöver Asgard är inte släktskap allt för betydelsefullt för karaktäriseringen, men karaktärerna har ihållande satta roller som följs och flera är kopplade till varandra genom olika sociala relationer.

Vad karaktärerna har för hemorter har stor betydelse för hur karaktärerna hanteras i de olika texterna. Både i myterna och i filmerna kommer antagonisterna från en plats långt bort utanför huvudkaraktärernas hemtrakter. I myterna och *Thor* är det jättarna från Jotunheim. Både i *Thor* och *The Avengers* är frostjättarna och the Chitauri från en mörk, död och kall plats belägen i en annan värld.

4.6.2 Intuitivitet och motintuitivitet

De historiska myterna har en hel del aspekter som skulle kunna anses motintuitiva. De handlar om gudar och andra övernaturliga varelser samt deras upptåg. Samtidigt handlar myterna om välkända saker. Det är familjer, relationer som åhöraren eller läsaren kan känna igen. Karaktärerna frångår den kognitiva kategorin människa genom att vara starkare, smartare eller på annat sätt besitta övermänskliga förmågor, men samtidigt betar sig karaktärerna väldigt mänskligt. Myten om Hrunge är ett exempel på detta. Karaktärerna är otroligt starka, jättarna är stora, Hrunge har ett hjärta och huvud av sten, Mökkurkalfé har ett hjärta från en häst, Mange är blott tre nätter gammal men kan ändå ta sig till Tor, lyfta bort Hrunges kropp och samtala med de andra karaktärerna. Samtidigt betar sig karaktärerna på flera sätt intuitivt som en människa skulle kunna bete sig. Exempelvis Hrunge som dricker för mycket och förlorar humöret och Tor som blir arg och vill kasta ut jätten från hans hus.

Myten *Trymskvädet* tros vara ganska sent nedskrivna så karaktärerna och dess attribut var redan välkända för läsare. Däremot menar Margaret Clunies Ross att *Trymskvädet* istället använde dessa paradigmatiska handlingar och attribut för att skapa komik och förvåning. Exempelvis Freja var känd för sitt aktiva sexliv och därför skapades en komedisk effekt när hon avslår giftermålet med Trym just för att hon skulle kallas för mansslukerska.¹⁵³ Kognitionsforskaren Afzal Upal menar att minimalt motintuitiva egenskaper sprids eftersom de är enklare och anses mer värda att komma ihåg. Han menar att detta skulle kunna förklara hur annorlunda idéer sprids lättare än vanliga och traditionella idéer. Samtidigt förklarar Upal att större sociala och kulturella förändringar är något som sker långsamt, över generationer. När idéerna väl har blivit en del av kulturen menar Upal att det som gör föreställningen lättare att komma ihåg försvinner och blir intuitiv kunskap.¹⁵⁴ Det kan vara vad som skett i fallet med *Trymskvädet*; det blir en motintuitivitet i en berättelse så välkänd att det från början motintuitiva har blivit intuitivt. Ett annat exempel från *Trymskvädet* är karaktären Tor. Genom att ha förlorat Mjöllne förlorar Tor sin manlighet och för att få tillbaka manligheten måste han förlora den ännu mer genom att klä ut sig till kvinna.¹⁵⁵ Dock kräver en god historia även intuitivitet. Tor, en karaktär så starkt förknippad med

¹⁵³ Clunies Ross, s.56,83.

¹⁵⁴ Afzal Upal, "On Attractiveness of Surprising Ideas: How Memorability of Culturally-Counterintuitive Ideas Drives Cultural Dynamics", I: *Proceedings of the 32nd Annual Meeting of Cognitive Science Society*, s. 742-747, Mahwah: Lawrence Erlbaum, 2010, s. 742, 744-745.

¹⁵⁵ Clunies Ross, s.132.133.

manlighet, kan inte bli alltför omanlig och hans sanna karaktär skiner igenom kvinnokläderna.

I filmen *Thor* presenteras en okänd värld. Asgård ser väldigt annorlunda ut från jorden. Platsen har otrolig natur och mer metalliska strukturer. Karaktärerna är, precis som i de historiska myterna, väldigt annorlunda från hur en människa brukar vara. De har övermänsklig styrka och kan kontrollera magi. De reser genom stora magiska portaler och de slåss mot jättar. Frostjättarna bryter den kognitiva kategorin jättar genom att inte vara mycket annorlunda i storlek från asarna, men ser istället väldigt annorlunda ut. De har tjock skrovlig, blåaktig hud och röda ögon. Även om asarna skiljer sig mycket från människor finns det samtidigt flera intuitiva likheter. De styrs av starka ledare, i detta fall kungadömen, och drivs av sina familjeband. När Thor förlorar sina krafter och reser ner till jorden får tittaren möjligheten att se hur han på flera sätt ändå liknar människor.

Pascal Boyer menar att motintuitiva detaljer som bäst blir ihågkomna är de om artefakter och personer (och djur).¹⁵⁶ Filmen *The Avengers* har använt sig av detta kanske mer än de andra berättelserna. I *The Avengers* existerar flera starka färgrika karaktärer med otroliga förmågor som nästan alla använder sig av någon form av unik eller utmärkande artefakt. Även aktuell fiende är okänd och annorlunda, men samtidigt intuitiva i sin enkelhet – den enda motivationen som presenteras är just ondska. Då är relationen mellan antagonisten Loki och protagonisten Thor kanske mer motintuitiv. Loki är smart, listig och manipulerande. Han låter sig frivilligt fångas och slåss inte mer än nödvändigt. I kontrast är brodern Thor, en av filmens hjältar, framställd som något mindre smart och går hellre till våldshandlingar än letar fredliga eller alternativa lösningar. Precis som i de andra texterna så är karaktärerna väldigt mänskliga i sina reaktioner och relationer. De bråkar, sörjer, slåss, umgås och samarbetar.

Att dessa likheter kan återfinnas kan bero på att sociala och kulturella förändringar såsom religionsskiftet mellan fornnordisk religion och kristendom är långsamma processer. Fornnordisk mytologi blev förbjudet enligt lag under 1000-talet men levde länge kvar som en del av människornas kultur. Det förlorade sin roll som religiös föreställning men dess balans mellan intuitiva och motintuitiva egenskaper hade redan gjort den inbäddad i människors medvetande under så lång tid att den inte försvann omedelbart. Sociala och kulturella förändringar sker otroligt långsamt. I och med detta finns då möjligheten att karaktärerna lever kvar, och till viss del även sättet att skildra karaktärer på, sedan så lång tid tillbaka. De är dock inte längre religiösa föreställningar. Boyer menar att en föreställning anses religiös om den är central i det vardagliga sociala och rituella livet,¹⁵⁷ något som varken fornnordisk religion eller superhjältefilmer riktigt kan anses vara. Dock existerar det flera kulturella traditioner baserade på det fornnordiska samhället än idag. Även om den fornnordiska religionen idag inte kanske räknas som en aktiv religiös föreställning lever fortfarande mycket kvar av traditioner och kultur. Det är uppenbart att berättelserna om superhjälten Thor har tagit inspiration från fornnordisk mytologiskt material för att skapa nytolkningar, kanske kan så ha skett även i andra former så som karaktärsskildringar.

Det är även möjligt att det inte är rester av varandra utan att båda formerna av karaktärsskildringar, myter såsom film, har funnit liknande balansgångar mellan vad som är minnesvärda karaktärer. Forskningen om minimalt motintuitiva egenskaper förklarar att det finns vissa typer av berättelser, vissa typer av egenskaper, som får människor att bättre komma ihåg dem. Det kan även vara möjligt att likheterna mellan myternas och filmernas karaktärer existerar just eftersom de båda anspelar på denna

¹⁵⁶Boyer, s. 92.

¹⁵⁷Boyer, s.104-105.

balansgång mellan intuitivitet och motintuitivitet. De är inte nödvändigtvis besläktade med varandra men har båda lyckats hitta liknande former av balansgång i karaktärsskildringarna. Det skulle vara möjligt att denna form av karaktärsskildring anspelar bra på människans medvetande och vad som anses minnesvärt. Filmmediet utforskar hela tiden olika karaktärer och karaktärsuppbyggnader, och flera av mediets karaktärer blir oförglömliga.

5 Slutsatser

Syftet med denna uppsats är undersöka om det kan finnas en oförlömlighet i karaktärsskildringar och om detta kan ha skett med skildringar av karaktärer i historiska myter och moderna filmproduktioner av superhjärteberättelser. Genom att jämföra karaktärsskildringarna i de historiska myterna *Trymskvädet* och myten om jätten Hrunge med dem i filmproduktionerna *Thor* och *The Avengers* undersöker jag om det finns liknande identifierande drag i berättelsernas karaktärsskildringar. Vilka karaktärsdrag som undersöks baseras på Margaret Clunies Ross teorier om hur karaktärer i fornnordisk mytologi kan identifieras och karakteriseras utefter vissa kategorier: fysiska kännetecken, fysiska tillhörigheter, karaktärernas handlingar, sociala relationer och hemorter. Med en kvalitativ innehållsanalys av de fornnordiska myterna *Trymskvädet* och myten om Hrunge samt filmerna *Thor* och *The Avengers* anser jag att det kan finnas vissa likheter i karaktärsskildringar när det kommer till aspekterna fysiska tillhörigheter, karaktärernas handlingar, sociala relationer och hemorter. Det är något mer tveksamt om det finns någon likhet i skildringarna av karaktärerna vid fysiska kännetecken så som utseende.

För att undersöka hur karaktärsskildringarna kan ha dessa liknande identifierande drag använder jag mig av kognitionsforskningens idéer om intuitiva och motintuitiva egenskaper i berättelser. Idéen om minimal motintuitivitet menar att en berättelse blir bäst ihågkommen om den innehåller vissa element som inte förväntas av åhöraren/läsaren. Jag undersöker vilka element i de olika berättelserna och dess karaktärer som skulle kunna vara intuitiva och motintuitiva i syftet att försöka förklara hur dessa element skulle kunna påverka karaktärsskildringarna. Resultatet visar att det finns flera aspekter i både de historiska myterna och filmproduktionerna som skulle kunna anses motintuitiva, och flera andra som skulle kunna anses intuitiva. Det är möjligt att det har skett liknande inspiration som i inhämtandet av material från fornnordisk mytologi till skapandet av superhjälten Thor även i karaktärsskildringar av andra karaktärer.

6 Referenser

6.1 Tryckta källor

Bergström, Göran, Boréus, Kristina, ”Samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys”, I: Bergström, Göran, Boréus, Kristina (red.), *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*, Studentlitteratur, Lund, 2000.

Bertell, Maths, *Tor och den nordiska åskan: föreställningar kring världssaxeln*, Stockholms universitet, Stockholm, 2003.

Boréus, Kristina, Bergström, Göran, ”Innehållsanalys”, I: Bergström, Göran, Boréus, Kristina (red.), *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*, Studentlitteratur, Lund, 2000.

Boyer, Pacal, *Religion Explained: the Human Instincts that Fashion Gods, Spirits and Ancestors*, Vintage, London, 2001.

Clunies Ross, Margaret, *Hedniska ekon: myt och samhälle i fornnordisk litteratur*, Anthropos AB, Gråbo, 1996.

D'Alleva, Anne, *Methods and Theories of Art History*, Laurence King, London, 2005.

Den poetiska Eddan, Forum, Stockholm, 1964.

Gilhus, Ingvild Saelid, ”Metodisk mangfold: Utforskningen av en religiøs tekst”, I: S.E. Kraft, R.J. Natvig (red.), *Metode i religionsvitenskap*, Pax, Oslo, 2006.

Gordon, Ian, Janovich, Mark, McAllister, Matthew P, “Introduction”, I: Gordon, Ian Janovich, Mark, McAllister, Matthew P. (red.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, 2007.

Hammer, Olav, Sörensen, Jesper, *Religion: i människors medvetanden och samhällen*, Studentlitteratur, Lund, 2010.

Hasenmueller, Christine, “Panofsky, Iconography and Semiotic”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol 36, No 3, Critical Interpretation, 1978.

Johnson, Derek, “Will the real wolverine please stand up? Marvel’s Mutation from Monthlies to Movies”, I: Gordon, Ian Janovich, Mark, McAllister, Matthew P. (red.), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, 2007.

Lévi-Strauss, Claude, “The Structural Study of Myth”, 1963. I: Lessa, William, Vogt, Evon, (red.), *Reader in Comparative Religion: an Anthropological Approach*, Harper & Row, New York, 1979.

Reynolds, Richard, *Super Heroes: a Modern Mythology*, University Press of Mississippi, Jackson, 1994.

Podemann Sörensen, Jörgen, "Mytologi". I: M. Rotstein et al., *Humanistisk religionsforskning: en introduktion till religionshistoria och religionssociologi*, Nya Doxa, Nora, 1999.

Segal, Robert A., *Myth: a Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford, 2004.

Sturlasson, Snorre, *Snorres Edda*, Forum, Stockholm, 1970.

Steinsland, Gro, *Fornnordisk religion*, Natur och Kultur, Stockholm, 2007.

Upal, Afzal, "On Attractiveness of Surprising Ideas: How Memorability of Culturally-Counterintuitive Ideas Drives Cultural Dynamics", I: *Proceedings of the 32nd Annual Meeting of Cognitive Science Society*, s. 742-747, Mahwah: Lawrence Erlbaum, 2010.

Vial, Theodore, "How does the cognitive science of religion stack up as a big theory à la hume?", I: *Method & Theory in the Study of Religion*, volume 18, issue 4, s. 351-371, 2006 Janvier 01, 2006.

6.2 Bilder

Bild 1, "Thor", Internet Movie Database,
http://www.imdb.com/media/rm811776000/tt0800369?ref=ttmi_mi_all_sf_35,
(hämtad 2014-02-18), Copyright Paramount Pictures.

Bild 2, "The Avengers", Internet Movie Database,
http://www.imdb.com/media/rm2166208000/tt0848228?ref=ttmi_mi_all_pos_302,
(hämtad 2014-02-18).

Bild 3, "The Avengers", Internet Movie Database,
http://www.imdb.com/media/rm170046464/tt0848228?ref=ttmi_mi_all_sf_38,
(hämtad 2014-02-18).

Bild 4, "Images From Marvel's The Avengers", Marvel,
http://marvel.com/images/gallery/movie/152/images_from_marvels_the_avengers#134-916318, (hämtad 2014-02-18), Copyright Marvel.

Bild 5, Internet Movie Database,
http://www.imdb.com/media/rm1981920256/tt0848228?ref=ttmi_mi_all_sf_9,
(hämtad 2014-02-18), Copyright Marvel.

Bild 6, "The Avengers", Internet Movie Database,
http://www.imdb.com/media/rm127383040/tt0848228?ref=tt_ov_i, (hämtad 2014-02-18), Copyright Marvel.

Bild 7, "The Avengers", Internet Movie Database,
http://www.imdb.com/media/rm4146246656/tt0848228?ref=ttmi_mi_all_sf_44,
(hämtad 2014-02-18), Copyright Marvel.

6.3 Digitala källor

Fitzpatrick, Sean, "Soberheroes: a Critical look at Modern Mythology", Crisis Magazine, <http://www.crisismagazine.com/2013/soberheroes-a-critical-look-at-modern-mythology>, 2013,(hämtad 2013-12-16).

Graser, Mark, McNary Dave,"Comic-con: Superman and Batman Team up in Movie", Variety, 2013-07-01, <http://variety.com/2013/biz/news/superman-and-batman-movie-comic-con-1200565858/> (hämtad 2013-12-16).

"Hyperkub", Nationalencyklopedin, <http://www.ne.se.proxy.lnu.se/hyperkub>, (hämtad 2014-01-03).

Julian, Sam, "Critical Survey of Graphic Novels: History, Theme, and Technique. Superheroes: Archetypes for the Modern Myth", Salem Press, http://salempress.com/store/samples/critical_survey_gn_history/critical_survey_gn_superheroes.htm, (hämtad 2013-12-16).

"Marvels Cinematic Universe", Marvel, <http://marvel.com/movies> (hämtad 2013-12-16).

"Modern Mythology: What Superheroes Can Show Us About Humanity", Hubpages, <http://witnessing101.hubpages.com/hub/Modern-Mythology-What-Comic-Books-Can-Tell-Us-About-Humanity>, 2012, (hämtad 2013-12-16).

"Movies", DC Comics, <http://www.dccomics.com/movies> (hämtad 2013-12-16).

Ovesen, Jan, "Claude Lévi-Strauss", Nationalencyklopedin, <http://www.ne.se.proxy.lnu.se/lang/claude-levi-strauss>, (hämtad 2014-01-05).

"The Avengers", Internet Movie Database, http://www.imdb.com/title/tt0848228/?ref=mv_sr_1 (hämtad 2014-01-06).

"Thor", Internet Movie Database, http://www.imdb.com/title/tt0800369/?ref=mv_sr_2 (hämtad 2014-01-06).

6.4 Filmer

Iron Man, DVD, Regisserad av Jon Favreau, Marvel Studios, Burbank, 2008.

The Avengers, DVD, Regisserad av Joss Whedon, Marvel Studios, Burbank, 2012.

Thor, DVD, regisserad av Kenneth Branagh, Marvel Studios, Burbank, 2011.