

#1

APR 2023

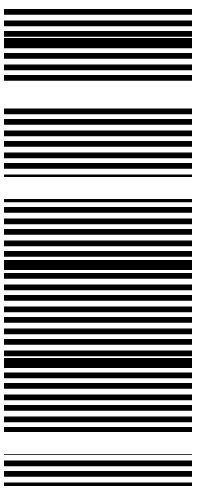
MASTEROPPGAVE I MOTE OG SAMFUNN

113 PAGES

OUTFIT OF POWER

ELISABET JOE

EN UNDERSØKELSE AV ANTREKK
INSPIRERT AV SUPERMAN



**Masteroppgave i estetiske fag Mote og samfunn
2023**

**Elisabet Joe
OUTFIT OF POWER**

Ord: 27 332

En undersøkelse av antrekk inspirert av Superman

Kandidatnummer: 590.

OsloMet - Storbyuniversitetet Fakultet for teknologi, kunst og design

Institutt for estetiske fag

Emnekode: MEST5900

OSLOMET

SAMMENDRAG - OUTFIT OF POWER

Dette masterprosjektet vil undersøke hvordan ulike antrekk som er inspirert av karakteren Superman kan formidle identitet, påvirke atferd, og potensielle årsaker til denne trenden. Oppgavens fokus er rettet mot filmversjonene av karakteren, men utelukker ikke hans opprinnelse fra litteratursjangeren tegneserie. Formålet er å formidle samspillet mellom flere elementer innenfor populærkultur, og fremheve hvilken betydning klær og film har i forhold til bærerens identitet og psykologiske tilstand. Prosjektet tar sikte på å avdekke tematikken ved å gjennomføre en diskursanalyse av syv antrekk som inneholder integrerte symboler av karakteren Superman, presentert på den sosiale medieplattformen Instagram. Undersøkelsen har hovedfokus på det visuelle uttrykket, samt den tilhørende konteksten det visuelle presenteres i. Tilnærmingen som anvendes er hermeneutisk, med formål om å oppnå en helhetlig forståelse av de individuelle elementene som er involvert i resultatet, samt min egen tolkning av emnet. Ved å kombinere utfallet av analysen med tverrfaglige teoretiske perspektiver, vil dette bli diskutert og til slutt føre til en konklusjon og svar på problemstillingen. De tematiske områdene som vil berøres i løpet av prosjektet inkluderer moteteori, heltedyrkelse, kjendiskultur og Erving Goffmans teori om selvrepresentasjon gjennom forestilling.

ABSTRACT - OUTFIT OF POWER

This master's research investigates how different outfits inspired by the superhero Superman might express identity, impact behavior, and provide possible explanations for this trend. Meanwhile the research focused on the movie adaptations of the character, it does not exclude the significance that he originated in the comic book medium. The idea is to illustrate the interaction of several aspects of popular culture and to emphasize the significance of dress and media in terms of the wearer's identity and psychological impact.

The project aims to determine the topic by performing a discourse analysis of seven outfits that have incorporated emblems of the superhero Superman and have been posted on the social platform Instagram. The research is primarily concerned with the visual expression, as well as the context in which it is delivered. Hermeneutic methodology is employed with the intention of providing a thorough comprehension of all the constituent parts of the outcome as well as of my own perception of the topic. This will be examined and ultimately lead to a conclusion and a solution to the issue by fusing the analysis' results with multidisciplinary theoretical perspectives. The project's topics includes; fandom, celebrity culture, fashion theory, and Erving Goffman's concepts of self-representation via performance.

Declaration of authorship

I declare that this thesis is entirely my own work and that all research sources referenced have been appropriately attributed herein.

I declare that this thesis has been wholly completed during the period of candidature for the qualification [insert formal qualification title] and that it has not been submitted, in full or in part, in application for the award of any previous academic or professional qualification.

Place: Oslo

Date: 17.04.2023

Signed:

Eli sahet 

EN HYLLEST TIL DE EKTE SUPERHELTENE

“ Because no matter how small an act of kindness or generosity or simple positivity you put out into the world, it will make a difference “

- Wonder Woman

Tusen takk til ..

Til mine to veiledere, Sissel Isachsen og Ida Cathrine Holme Nielsen:

Sissel, du har støttet meg gjennom hele prosessen og har alltid gitt meg gode råd. Takk for all den tiden du har brukt med- og på meg. Du har vært en ekte Wonder Woman.

Ida, du har inspirert meg siden dag en, og jeg ville ikke klart det uten din kunnskap og støtte. Takk for alle de gode samtalene, rådene og diskusjonene. Du har vært en ekte Supergirl.

Til Iver og Sander Valkve:

Iver, takk for at du har vært en tålmodig og inspirerende samboer som har lyttet til ideene mine hver dag og kommet med gode innspill. Din fantastiske humor og kunnskap har motivert meg gjennom hele perioden.

Sander, en spesiell takk til deg for at du lest gjennom oppgaven og har gitt meg gode konstruktive tilbakemeldinger. Dine innspill har hevet kvaliteten på prosjektet. Takk for at du har tatt deg tid til å sette deg inn i oppgaven, og gitt meg gode råd på hvordan jeg kan formulere mine tanker og ideer på en god måte.

Til studieretningslederen for møte Jo Cramer:

Jo, takk for all kunnskap du har delt med oss gjennom masterstudiet. Du har støttet min unike tilnærming fra første dag og har alltid engasjert deg i prosjektet mitt.

Til min bestemor:

Bestemor du har vært min største inspirasjon. Takk for at du har lagt grunnlaget for min interesse for estetsiek fag. Du vil alltid være et forbildet for meg.

Til mamma og bestefar:

Mamma, takk for at du har lyttet til alle mine rare ideer i løpet av prosjektet. Selv om du ikke alltid har syntes det har vært like spennende, har du prøvd å engasjere deg og støtte meg.

Bestefar, takk for at du har motivert meg til å fortsette å jobbe videre. Din støtte har oppmuntret meg til å forsette å jobbe helt til siste dag.

Til mine venner og mine medstudenter:

Dere har motivert og støttet meg gjennom hele prosjektet. Dere har også kommet med gode råd og engasjert dere i prosjektet på deres måte.

INNHold

KAPITTEL 1 - INNLEDNING

1.0	Innledning	1
1.1	Inspirasjon til undersøkelsen	2
1.2	Begreper	4
1.3.	Struktur	6

KAPITTEL 2 - INSIKT I PROSJEKTET

2.1	Teoretiske rammer	8
-	2.1.1 Superhelt teori	9
-	2.1.2 Klær og mote	11
-	2.1.3 Annet	13
2.2	Metode	14
-	2.2.1 Teoribøker og teoretikere	14
-	2.2.2 Kvalitativ innholdsanalyse	15
-	2.2.3 Diskursanalyse	16
-	2.2.4 Hermeneutiske analyse	17
2.3	Kilder	18
-	2.3.1 Film	18
-	2.3.2 Fansider og annet	19
-	2.3.3 Instagram	20
2.4	Bakgrunn av prosjektet	22
-	2.4.1 Superheltsjangeren	22
-	2.4.2 Superman	24
-	2.4.3 Forhold mellom mote og film	32
-	2.4.4. Forholdet mellom superhelter og mote	33
-	2.4.5 Forholdet mellom Superman og mote	35

KAPITTEL 3 - ANALYSE

3.0	Innledning	39
3.1	Analyse 1	41
3.2	Analyse 2	47
3.3	Analyse 3	52
3.4.	Analyse 4	57
3.5.	Analyse 5	62
3.6.	Analyse 6	66
3.7.	Oppsummering	71
3.8.	Oppsummering i tabell	72

KAPITTEL 4 - DISKUSJON

4.0	Innledning	74
4.1.	Kommunikasjon	76
4.2.	Identitet	79
4.3.	Klær og adferd	85
4.4	Trend	89
4.5.	Oppsummering	95

KAPITTEL 5 - KONKLUSJON

5.1	Drøfting av problemstillingen	98
5.2	Konklusjon og refleksjon	100

LITTERAURLISTE

5.1	Litteraturliste	104
5.2	Illustrasjonsliste	109

KAPITTEL 1

INNLEDNING

1.0 INNLEDNING

Min lidenskap har alltid vært knyttet til forholdet mellom populærkultur og klær, og hvordan disse inngår i et gjensidig påvirkningsforhold. Når jeg referer til populærkultur så er det spesielt film og filmkostymer som har trukket min oppmerksomhet og nysgjerrighet. Som en kunstform kan film både inspirere og reflektere samfunnet vi lever i. For en person som har tidligere studieerfaring innenfor kunst og formidling, vil det være naturlig å utforske flere uttrykksformer relatert til klær og mote.

For meg er filmkostymer avgjørende for karakterens identitet, og er med på å formidle filmkonseptet. Selv om jeg liker de fleste filmsjangrene, er fantasysjangeren min favoritt. Den tar publikum med på en reise inn i det mest uvirkelige og fantasifulle, og kostymene kan være de mest absurde og surrealistiske. Likevel representerer kostymene en form for klær og mote i de ulike filmverdenene, og er inspirert av elementer fra vår virkelighet. Derfor kan selv de mest absurde filmkostymene integreres i vår hverdag, bidra til inspirasjon, og til nye motetrender via populærkultur.

I denne masteroppgaven ønsker jeg å undersøke publikums forhold til den ikoniske filmkarakteren Superman, med et fokus på klær og mote.

Jeg vil utforske hvordan ulike antrekk som er inspirert av en fiktiv filmkarakter, kan formidle identitet, påvirke atferd, og mulige årsaker til en slik trend. Jeg vil gjennomføre undersøkelsen ved å se på hvordan ulike mennesker i ulike sammenhenger har integrert superhelten Superman i sine egne antrekk, og presenterer det på sosiale medier.

Det vil bli gjennomført en undersøkelse i henhold til moteteoretisk tilnærming, der klær vil være det sentrale elementet. Ved hjelp av en diskursanalyse skal det redegjøres for bruken av symbolene til karakteren Superman på klær, og dermed avdekke et svar på problemstillingen som er: *På hvilken måte kan karakteren Superman anvendes for å formidle en ønsket identitet gjennom klær?*

I løpet av dette prosjektet skal jeg introdusere temaet, avgrense og spesifisere emnet, plukke ut relevant teori og metode, samle inn datamateriale for analyse, analysere ulike analyseobjekter. Drøfte resultatet fra analysen i forhold til den hermeneutiske metoden med relevant teori, reflektere over resultatet fra analysen og diskusjonsdelen, og i tillegg drøfte den i henhold til problemstillingen.

1.1 INSPIRASJON TIL UNDERSØKELSEN

Superheltefilmer stammer fra litteratursjangeren tegneserier, og er et kjent fenomen som har sin opprinnelse fra USA. Selv kongen av Rock and Roll, Elvis Presley var en stor fan. Express.com poengterer at tegneserier har muligens bidratt som inspirasjon til Presley sine ikoniske antrekk med kapper (express.com, 2021).

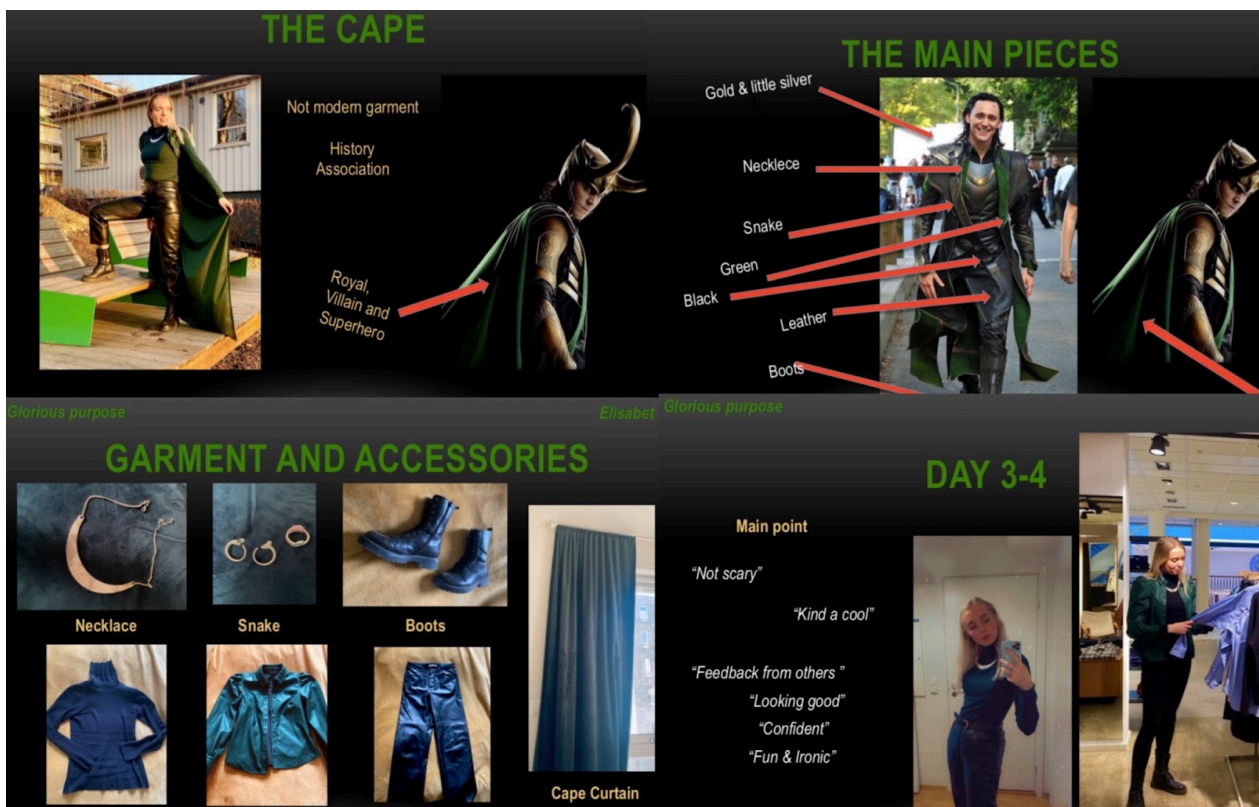
Sjangeren er heller ikke ukjent for meg, og gjennom hele min oppvekst har jeg hatt en forkjærlighet for kinobesøk, som lot meg bli fascinert av de nyeste eventyrene, og transporterte meg til nye og spennende verdener sammen med mine favorittelter.

I 2017 var det imidlertid filmen *Thor: Ragnarok* (Waititi, 2017) som virkelig fanget min oppmerksomhet og ga meg en dypere forståelse og takknemlighet ovenfor sjangeren, spesielt når det gjaldt kostymene. I min oppfatning hadde filmen alt: action, komedie, sympatiske karakterer, flotte helter og skurker, fascinerende kostymer og en fargerik, humoristisk tone som regissøren Taika Waititi brakte til filmen. Jeg mener at filmen utfordrer stereotyper, og viser at sjangeren ikke bare er for barn og tegneserie-entusiaster, men for et mye bredere publikum.

Allerede i starten av studieforløpet, ønsket jeg å undersøke temaet om superheltekostymer og deres forhold til mote og populærkultur. I emnet *Prosjekt i praksis*, som var et av fagene i løpet av mastergradsprogrammet i 2022, gjennomførte jeg en undersøkelse hvor jeg satt sammen et hverdagsantrekk inspirert av den fiktive karakteren og skurken Loki fra Marvel Cinematic Universe-filmene. I prosjektet brukte jeg et antrekk inspirert av karakteren i ulike settinger, både med og uten kappen (se figur 1.1). Prosjektet viste at å ha på seg antrekket inspirert av karakteren påvirket min egen atferd, men også at andre la merke til endringene. Det prosjektet dannet grunnlaget for masterprosjektet mitt, og inspirerte til videre utforskning av temaet. Ettersom jeg allerede hadde undersøkt forholdet mellom klær og karakteren Loki, som er en skurk, ble jeg nysgjerrig på hvordan en annen type karakter, som for eksempel en helt, ville påvirke andre antrekk og personer.

Jeg ville utforske om utfallet jeg opplevde ville være det samme for andre.

Jeg besluttet derfor å undersøke forholdet mellom klær og Superman. Valget av karakteren var motivert av en rekke faktorer. Ikke bare er Superman en heroisk helteskikkelse, men han er også den første ikoniske karakteren som etablerte sjangeren, og definerte signaturkostymene og verdiene de representerer (Brownie & Graydon, 2016, s.11). Opprettelsen av filmkarakteren og kostymet kan spores tilbake til opprinnelsen av litteratursjangeren tegneserier. I dag er Superman og kostymet hans tilgjengelige i en rekke formater, inkludert papirbaserte tegneserier, TV-produksjoner, filmformat og annet. På samme måte som filmkarakteren Loki inspirerte meg, til tross for at han også har sitt utspring fra tegneserier, har jeg valgt å undersøke Superman som filmkarakter. Det vil imidlertid ikke utelukke hans opprinnelse og eksistens i tegneserieformat. Loki-prosjektet satte i gang en tanke om at sosialt aksepterte klær inspirert av en fiktiv karakter fra film kunne påvirke meg mer enn andre type klær. Det førte til at jeg ønsket å utforske tematikken enda nærmere, men denne gangen ved å undersøke andre personer og andre antrekk som er inspirert av en annen karakter. Undersøkelsen vil føre til en dypere forståelse av temaet og belyse forholdet mellom film, klær og superhelter i forhold til identitet.



Figur 1.1

1.2 BEGREPER

Før jeg går inn i teoretiske rammer og metoder, er det først nødvendig å forklare noen sentrale begreper og introdusere strukturen for masteroppgaven. Masterprosjektet er konstruert på grunnlag av en samhandling mellom analyse av visuelle data, og fortolkning av data i henhold til teoretiske rammeverk. I dette delkapittelet vil sentrale begreper bli beskrevet, mens strukturdelen vil presentere en overordnet oppbygging av prosjektet. Hensikten med delkapittelet er å introdusere den akademiske begrunnelsen for strukturen, samt å etablere tonen for videre innføring.

Begreper

Et av de første begrepene vi møter i problemstillingen er begrepet Superman.

Som nevnt i innledningen stammer superheltsjangeren fra USA, og har engelsk som sitt originale språk. De fleste teoriene jeg har valgt å benytte meg av i forhold til karakteren og sjangeren er også på engelsk. Derfor velger jeg å ta i bruk egennavnet Superman med en "n" og ikke som det er på norsk Superman med to "n". Bakgrunnen for det er fordi i denne sammenhengen er det snakk om Superman som en identitet og karakter, og ikke om en mann som er super. Derfor velger å benytte meg av det originale navnet som ble gitt karakteren som eget navn. På den måten understreker jeg at det er snakk om en person, selv om han er fiktiv.

Et annet begrep jeg ønsker å definere er begrepet identitet, som også finnes i problemstillingen. Begrepet har mange definisjoner innenfor ulike fagfelter og bruksområder. Jeg ønsker å definere begrepet identitet som selvuttrykk og oppfattelsen individet har av seg selv. I de fleste tilfellene i undersøkelsen hvor det snakkes om identitet, er det snakk om selvuttrykk som definerer hvem personen er, altså personlig identitet (Tetzchner, 2023).

Et annet begrep jeg har til hensikt å definere, er begrepet mote. Til tider kan skillet mellom begrepene mote og klær være uklart, men ifølge moteteoretikeren Mair, definerer hun begrepet som et substantiv og henviser til forklaringen fra Oxford Dictionary. Der defineres mote som den nyeste eller den mest populære stilen som kan manifestere seg i form av klær, hår, dekorasjon eller oppførsel (Mair, 2018, s.3). Jeg vil benytte meg av samme definisjon i denne sammenhengen, men jeg vil påpeke at undersøkelsen har klær som hovedfokus og ikke mote. Likevel vil mote i denne masteroppgaven bety den nyeste eller mest populære klesstilen.

Når det gjelder begreper som mote og klær er det enda et begrep som er viktig å definere i forhold til superheltsjangeren, og det er begrepet kostyme. Jeg ønsker å definere ordet kostyme som en form for klær, men som er brukt i sammenheng med en forestilling, der vedkommende som har på seg antrekket vil spille en rolle. I tilfelle av denne undersøkelsen, vil begrepet kostyme bety et antrekk som er egnet for å underholde og formidle sjangeren. Kostymer er brukt av Superman og andre superhelter når de skal utføre heroiske handlinger i superheltefortellingene. En direkte etterligning eller kopi av antrekket som er i tråd med sjangerens normer vil også betegnes som kostyme.

1.3 STRUKTUR

Del 1

Den første delen som starter med kapittel 2, har som formål å presentere all nødvendig bakgrunnsinformasjon før analysen og diskusjonene som følger. Kapittelet er inndelt i flere delkapitler, inkludert teori, metode, kilder og bakgrunn for undersøkelsen. I delkapittelet 2.1 *Teoretiske rammer*, presenteres teoribøkene og teoretikere som skal benyttes i prosjektet, samt begrunnelsen for bruken av de. Delkapittel 2.2 *Metode*, gir en redegjørelse for forskjellige metoder som benyttes for ulike deler i løpet av masterprosjektet, og begrunner de valgene. 2.3 *Kilder og fansider*, er et eget kapittel i masteroppgaven, fordi undersøkelsen berører tematikken tilhengerkultur. Derfor kan det til tider være relevant å bruke utradisjonelle kilder som fanside. Delkapittelet gir begrunnelse og utdyping for hvordan slike kilder skal brukes og siteres. I det siste delkapittelet, 2.4 *Bakgrunn for undersøkelsen*, presenteres generell kunnskap om emnet, og introduserer også relasjoner mellom film og klær.

Del 2

I andre del som er kapittel 3 skal diskursanalysen settes i gang, og analyseenheten vil bli analysert i forhold til visuell datamateriell og teorien. Analyseenheten er innlegg fra Instagram, som representerer et eller flere antrekk med symbolene til Superman. Analysedelen vil starte med en innledning som presenterer kapittelet og de utvalgte analyseobjektene. Før kapittelet går videre til den første analysen, vil utvalget av analyseobjektene bli begrunnet på bakgrunn av undersøkelsene. Formålet med kapittelet er å kartlegge hvordan Superman kan anvendes på forskjellige måter i form av klær, og hva symbolene til karakteren bidrar med i ulike kontekster.

Del 3

I den tredje delen, som er kapittel 4, skal kunnskapen fra analysen drøftes og fortolkes videre både ut fra teoretiske rammer, men også i forhold til min egen tolking og forståelse. I denne delen blir min forståelse av karakteren, klær generelt, og analyseenheten et viktig aspekt. Denne delen vil ha den hermeneutiske analysemetoden som en sentral rolle, for å forsterke mitt bidrag til fagfeltet, men også for å nå en konklusjon i forhold til problemstillingen.

KAPITTEL 2

INSIKT I
PROSJEKTET

2.1 TEORETISKE RAMMER

I delkapittelet om teoretiske rammer vil det bli presentert litteratur og teoretikere jeg har valgt i forhold til undersøkelsen. Litteraturen blir presentert i en rekkefølge som er satt opp slik at den har en rød tråd, og en sammenhengende struktur.

I forhold til teoretiske rammer ønsker jeg å påpeke at prosjektet kun undersøker det personlige forholdet til klær, og ikke den kommersielle delen av moteindustrien. I tillegg vil jeg gjøre oppmerksom på at teorien er delt opp etter hvilken del av prosjektet de bidrar til. Første del er om Superhelter og kostymene deres, andre del er om klær og mote, og tredje del er annen relevant litteratur. Tematikken som blir undersøkt i masterprosjektet har nesten ingen tidligere forskning, og derfor må undersøkelsen drøftes ut ifra ulike teorier fra forskjellige fagfelt. Teoribøkene som presenterer de ulike metodene blir presentert i metodekapittelet for å skille dem fra resten av litteraturen

Litteraturen jeg skal bruke senere i prosjektet er:

1. I første kategori - Superhelter

1.1 *The Superhero costume – identity and disguise in fact and fiction* av Barbara Brownie og Danny Graydon

1.2 *Hot pants and spandexsuit : gender representation in American superhero comics* av Esther De Deuw

2. I den andre kategorien - Mote og klær

2.1 *The Psychology of Fashion* av Carolyn Mair,

2.2 *Identities through fashion: A Multidisciplinary Approach* av Ana Marta Gonzales og Laura Bovone,

2.3 *Fashion and Film – Moving Images and Consumer Behavior* av Peter Bug, Charlotte L. Niemann og Lisa Welle.

3. I den tredje kategorien - Annet

3.1 *Fans and Fan cultures: Tourism, Consumerism and Social Media* av Henrik Linden og Sara Linden

3.2 *The Presentation of Self in Everyday Life* av Erving Goffman.

2.1.1 Superhelter

1.1 *The Superhero costume - Identity and disguise in fact and fiction*

Barbara Brownie og Danny Graydon

Prosjektet er først og fremst inspirert av boken *The Superhero costume – identity and disguise in fact and fiction* av Barbara Brownie og Danny Graydon. Tematikken i litteraturen vil gi meg bakgrunnsmateriale til senere i prosjektets analysedel og diskusjonsdelen som handler om karakteren Superman, hans identitet, kostyme og symbolikk. B. Brownie er en designteoretiker som forsker mest på forholdet mellom hvordan klær, kropp og identitet henger sammen og påvirker hverandre. D. Graydon er frilansjournalist og forfatter som spesialiserer seg på superhelter, tegneserier og filmer.

Sammen har de skrevet boken *The Superhero costume – identity and disguise in fact and fiction*. I boken diskuterer Brownie og Graydon superheltsjangeren og utforsker forholdet mellom heltene og deres kostymer. De undersøker forholdet fra de aller første tegneseriene og på tvers av andre medier som film og TV. Brownie og Graydon forsøker å definere rollen kostymene spiller i karakterenes identiteter, hvilken grad de definerer karakteren, og hva det vil si å bære kostymene.

Selv om teorien til Brownie og Graydon har vært hovedinspirasjon i prosjektet, kommer jeg til å benytte meg av teorien knyttet direkte opp mot Superman og hans kostyme. Generelt har alle kapitlene i boken noe relevant i forhold til undersøkelsen, men kapitlene jeg vil bruke mest er:

- 1, *Superman: Codifying the superhero wardrobe,*
- 3, *Evolution and adaptation: Form Versus Function*
- 5, *Dressing up, Dressing down: A spectacle of otherness, and the ordinariness of the civilian alter-ego*
- 7, *Superheroes and the fashion of being unfashionable.*

I de kapitlene formidler Brownie og Graydon informasjon om Supermans historie, kostyme, identitet og karakterens overgang fra Comics til andre medier. I tillegg utforsker de forholdet mellom superheltsjangeren og mote, og mellom Superman og klær.

1.2 - *Hot pants and spandexsuit: gender representation in American superhero comics*

Esther De Deuw

I tillegg til litteraturen fra Brownie og Graydon som omtaler Superman og hans identitet ønsker jeg å benytte meg av en annen teoribok, *Hot pants and spandexsuit: gender representation in American superhero comics* av Esther De Deuw. Grunnen til det er at tematikken i litteraturen omtaler og styrker forståelsen av Superman som karakter. Denne informasjonen kommer jeg til å benytte meg av i analysedelen og diskusjonsdelen i forhold til Supermans sammenheng med utvikling, identitet og maskulinitet. De Deuw er en akademiker som har forsket og skrevet flere fagbøker med hovedfokus på tegneserie. I boken *Hot pants and spandexsuit: gender representation in American superhero comics* drøfter De Deuw problematikken om kjønnsroller, kroppsfasong, seksualitet og identitet til de mest ikoniske superheltene, som Superman. Forfatteren demonstrerer superheltene i perspektiv av tid og samfunnsrelaterte hendelser, i tillegg til publikums oppfatning og innflytelse av karakterene på identitet, kropp og seksualitet.

Kapittelet jeg kommer til å benytte meg mest av er:

- Kapittel 1, *White Superheroes and Masculinity*

Her går De Deuw gjennom Supermans historie og karakterens tette forbindelse mellom tid og samfunnsutvikling i USA. I tillegg demonstrerer hun Superman som et mannlige forbilde, som hele tiden er i utvikling for å følge den mannlige amerikanske identiteten.

2.1.2 Klær og mote

2.1 *Psychology of Fashion*

Carolyn Mair

Når det kommer til teorien som er direkte siktet inn mot mote og klær, har jeg valgt å benytte meg av boken *Psychology of Fashion*, skrevet av Carolyn Mair. Jeg ønsker å benytte meg av denne litteraturen under analysen og i diskusjonsdelen senere i prosjektet, fordi den omtaler forholdet mellom klær, kropp, sinn og deres samspill. Kunnskapen fra denne litteraturen vil gi meg nyttig fagstoff til diskusjonsdelen om klærnes forhold til identitet.

I boken *Psychology of Fashion* diskuterer forfatteren ulike aspekter av psykologi i forhold til mote, forholdet mellom mennesker og klær, og hvordan klær påvirker humør, atferd og identitet. I tillegg trekker hun frem motens og klesbransjens utvikling og påvirkning av ulike medier. Teorien som er mest relevant for prosjektet er den som handler om personlige relasjoner mellom klær og menneske. Det er kapitlet:

- · Kapitel 6, Fashion and behavior

I kapitlet presenterer og forklarer Mair ulike eksempler på forhold mellom klær, kropp og sinn. I tillegg legger hun frem ulike faktorer som kan påvirke diverse aspekter ved dette forholdet, og om klær faktisk kommuniserer på våre vegne eller ikke.

2.2 - *Identities through fashion: A Multidisciplinary Approach*

Ana Marta Gonzales og Laura Bovone

For å utfylle kunnskapen knyttet til mote og teorien til Mair, ønsker jeg å benytte meg av enda en moterelatert litteraturkilde som heter *Identities through fashion: A Multidisciplinary Approach*, skrevet av Ana Marta Gonzales og Laura Bovone. Denne litteraturen vil bidra til å supplere moteteoriens aspekter i diskusjonsdelen senere i prosjektet, som handler om kommunikasjon og identitet via klær og forståelse av den.

A.M. Gonzales er forsker og professor i filosofi, og L. Bovone er professor i kommunikasjonssosiologi. Sammen har de skrevet boken *Identities through fashion: A Multidisciplinary Approach*, som diskuterer mote fra et tverrfaglig perspektiv. I boken understreker forfatterne at å ha på seg klær er et komplekst fenomen, som omhandler mange aspekter. Noen av dem er blant annet hvordan vi bruker og kommuniserer med kroppen vår, forestilling om vår personlighet og sosiale identitet, og nære forhold mellom mote og massemedia.

Kapitlene som er mest relevante for prosjektet er:

- PART 1, Fashion and Identity
- PART 3, Fashion, Image and Health

I disse kapitlene presenterer forfatterne en sammenheng mellom klær og identitet i forhold til samfunnet og den sosiale verden, samt hvordan klær kan formidle identitet og hvordan våre antrekk tolkes av andre.

2.3 - *Fashion in Film: Moving Images and Consumer Behavior*

Edit by: Peter Bug

For å få en flytende overgang og sammenkoble mote og film ønsker jeg å benytte meg av litteraturen *Fashion in Film: Moving Images and Consumer Behavior*, som er hentet fra bokserien *Springer Series in Fashion Business*, skrevet og redigert av mote- og markedsføringsprofessor Peter Bug.

Boken gir en oversikt over forholdet mellom bevegelige bilder og kleshandel, i tillegg gjennomgår forfatteren film- og motehistoriens forhold, og gjennomfører flere analyser av en rekke filmer.

Jeg ønsker å benytte meg av den teorien for å fremheve forholdet mellom klesbransjen, film og kostymer senere i diskusjonsdelen. Kapitlet jeg ønsker å benytte meg av er kapittel 2, *Cinema Films Influencing Fashion*, fordi den gir en historisk oversikt over forholdet mellom klær og film, og påpeker bruk av virkemidler som kostyme i film som kan påvirke publikums klesvalg.

2.1.3 Annet

Fans and Fan Culture: Tourism, consumerism and Social Media

Henrik Linden og Sara Linden

Annen litteratur jeg ønsker å benytte meg av er *Fans and Fan Culture: Tourism, Consumerism and Social Media*, en bok skrevet av kulturforskere Henrik Linden og Sara Linden. Litteraturen skal videreføre diskusjonen knyttet opp mot film og klær, men spisser tematikken mot forholdet mellom superhelter, sjangeren og publikum. Jeg ønsker å bruke litteraturen for å utdype forståelsen for fenomenet fan og fankultur, og åpne en diskusjon om Superman og skuespillere som har portrettert han, i forhold til publikum og beundrere. I sin bok utforsker H. og S. Linden forholdet mellom fandom og forbruker, med et markedsføringsperspektiv. I tillegg diskuterer forfatterne sentrale konsept som omhandler fankultur, og kommer med konkrete eksempler fra film, reise, kjendiser, musikk, sport og subkulturer. De omtaler også bruk av sosiale medier, som fremhever ulike uttrykk for sosiale identiteter og kulturelle verdier i forhold til hva det vil si å være fan.

Kapitlene som er mest relevante for min undersøkelse er:

- · Kapittel 1, Fan, Followers and Brand Advocation
- · Kapittel 4, Celebrity Culture and Modes of Participation Through “New” Media

I kapitlene utforsker forfatterne konseptet av begrepet fan, og tilnærmingen mellom massemedia og merkevaren. I tillegg fremhever de massiv fremvekst av kjendiskultur og filmstjerner, men også forholdet mellom fans og filmstjerner som har fått en ny tilnærming på grunn av ny teknologi og sosiale medier.

3.2 – *The Presentation of Self in Everyday Life*

Erving Goffman

For å videre utfylle konseptene sosiale medier, sosial identitet og kulturelle verdier ønsker jeg å forsterke det med en litt eldre teoribok, *The Presentation of Self in Everyday Life*, skrevet av Erving Goffman. Jeg benytter meg av denne teorien i diskusjonsdelen senere i kapitlet, fordi litteraturen sammenligner sosiale hverdagslige interaksjoner med andre mennesker med en teaterforestilling. Tematikken vil også benyttes når jeg diskuterer hvordan sosial identitet på sosiale medier blir presentert. Uten å benytte meg av et spesifikt kapittel, vil jeg bruke teorien i sin helhet for å belyse likheter mellom kostymer og klær, og mellom skuespillere og oss selv.

2.2 METODE

Som nevnt i delkapittel 1.3 *Struktur*, vil jeg benytte meg av flere metoder for ulike deler av prosjektet. Metodene jeg har valgt er: 1. *Kvalitativ innholdsanalyse*, 2. *Diskursanalyse* og 3. *Hermeneutisk metode*. Teorien for de ulike metodene er hentet fra litteraturen: *Digital forskningsmetoder*, skrevet av Anne Tjønndal og Ingrid Fylling, *Samfunnsvitenskapelige Metoder*, skrevet av Sigmund Grønmo og *Språklig Samhandling, innføring i kommunikasjonsteori og diskursanalyse*, skrevet av Jan Svennevig.

2.2.1 Litteraturen og teoretikere

A. Tjønndal og I. Fylling er begge førsteamanuensis av det samfunnsvitenskapelige fakultetet ved Nord universitet. Sammen har de skrevet boken *Digitale forskningsmetoder*. Litteraturen omhandler hvordan man kan bruke internett og sosiale medier i samfunnsvitenskapelig forskning. I tillegg presenterer de ulike metoder for samling og analyse av forskjellige digitale data. Jeg ønsker å benytte meg av denne teorien for å begrunne mine valg av analysemetoder i forhold til analysen og innsamling av visuell data på sosiale medier.

S. Grønmo er tidligere rektor ved Universitet i Bergen, og professor i sosiologi, som har skrevet boken *Samfunnsvitenskapelige metoder*. Boken gir en generell oversikt av ulike samfunnsvitenskapelige metoder, både kvantitative og kvalitative. I løpet av boken presenterer forfatteren også ulike måter å samle og bearbeide data for samfunnsvitenskapelige fag. Jeg ønsker å benytte meg av litteraturen for å begrunne min struktur ved gjennomføring av kvalitativ innholdsanalyse, men også for å redegjøre for bruken av den hermeneutiske metoden.

J. Svennevig er professor på Universitet i Oslo ved det nordiske språkvitenskapelige fakultet. Han har gitt ut flere bøker, inkludert boken *Språklig samhandling, innføring i kommunikasjonsteori og diskursanalyse*. Litteraturen gir en generell innføring i kommunikasjonsteori, virkelighetsforståelse og diskursanalyse. Jeg ønsker å benytte meg av denne teorien når jeg senere skal gjennomføre en diskursanalyse av analyseenheter. Litteraturen tilbyr en generell oppskrift på gjennomføring av diskursanalyse i praksis som jeg kommer til å benytte meg av.

2.2.2 Kvalitativ innholdsanalyse

Kvalitativ innholdsanalyse er en metode for å samle inn datamateriale til videre analyse, og er først og fremst egnet for tekstuell datamaterialet. Tjønndal & Fylling påpeker at denne metoden kan også være egnet for andre typer data, som visuell data (Tjønndal, & Fylling, 2021 s. 99). Fremgangsmåten i metoden går ut på å samle og registrere forskjellig data, og videre kategorisere den (Grønmo, 2016 s. 142). En måte kvalitativ innholdsanalyse vil bli brukt på, er for å samle inn relevante analyseenheter, som senere vil bli analysert for å finne svaret på problemstillingen. En analyseenhet er et fenomen eller et element som skal undersøkes (Grønmo, 2016 s.93). I denne masteroppgaven er analyseenheten meningen bak et antrekk, og målet er å finne meningen og forstå hva antrekkene på bildene representerer og uttrykker (Grønmo, 2016 s. 94). En annen måte kvalitativ innholdsanalyse vil bli brukt på er for å finne relevant teori og annen visuell datamateriale som vil bidra til å forsterke argumentene, men også for å belyse resultatene fra analysen i diskusjonsdelen.

Jeg benytter meg av denne metoden for å samle inn data fra ulike kilder, som sammen vil utgjøre en oversikt som skal bidra til analysen. Materialet fra datainnsamlingen består av både tekstuell og visuell data, og derfor er systematisering og registrering nødvendig. Data skal samles fra filmer, litteratur og andre kilder som fansider. Datamaterialet fra filmene vil gi visuell kunnskap og oversikt over Supermans kostyme og identitet, som skal bidra til den beskrivende og forklarende delen av analysen. Data fra litteraturen vil benyttes som verktøy i analyseprosessen, og vil bidra til å fremheve og argumentere for ulike funn. Andre kilder som fansider, vil benyttes for å fylle eventuelle kunnskapshull både i visuelle og teoretiske data. Grønmo foreslår en oppskrift (se figur 2.2.2.1) på hvordan man eventuelt kan gjennomføre en kvalitativ innholdsanalyse (Grønmo, 2016 s. 176). Jeg vil benytte meg av denne oversikten under innsamlingsprosessen. (figur 2.2.2.1)

Aspekt ved datainnsamlingen	Kjennetegn ved kvalitativ innholdsanalyse
Forberedelser til datainnsamlingen	<ul style="list-style-type: none">• Avklare fokus:<ul style="list-style-type: none">– Velge prioriterte tema– Velge typer av tekster• Finne tekster• Eventuelt avtale adgang til å bruke tekstene og vurdere grad av åpenhet
Gjennomføring av datainnsamlingen	<ul style="list-style-type: none">• Gjennomgå tekstene systematisk:<ul style="list-style-type: none">– Foreta kildekritiske og kontekstuelle vurderinger– Velge ut og registrere relevant innhold– Kategorisere det relevante innholdet• Velge ut andre relevante tekster og gjennomgå disse systematisk
Typiske problemer under datainnsamlingen	<ul style="list-style-type: none">• Forskerens perspektiv kan påvirke utvelgingen og tolkningen av tekstene• Begrenset kildekritisk forståelse kan påvirke tolkningen av tekstene• Begrenset kontekstuell forståelse kan påvirke tolkningen av tekstene

Figur 2.2.2.1

2.2.3 Diskursanalyse

I det forrige avsnittet ble det nevnt at kvalitativ innholdsanalyse skal brukes for innsamling av datamateriale og utvalget av analyseenheter. Enhetene skal videre, i henhold til relevant data, analyseres gjennom en diskursanalyse. Generelt brukes diskursanalysen til å analysere tekster for å forstå hvordan de ulike virkelighetsoppfatninger blir uttrykt gjennom språk (Tjønndal, & Fylling, 2021 s. 101). Formålet med analysen er å forstå ideer og oppfatninger (også kalt diskurser) som en helhet av ulike kommunikasjonsformer (Grønmo, 2016 s. 282). Jeg ønsker å vri på diskursanalysen slik at den kan brukes til prosjektet uten å miste sine grunnleggende formål, og vil gjøre det med å fremheve noen argumenter fra teorien som begrunner at klær kan være en form for ikke-verbal kommunikasjon.

Moteteoretikeren Mair, som ble presentert i teorikapitlet, hevder at farger kan ha en metaforisk betydning, og støtter derfor flere studier innenfor evolusjonsteori og sosial læringsteori om at farger har en påvirkning på psykologisk funksjon. Det gjelder også farger på klær, fordi farger kan vekke en rekke assosiasjoner og derfor kan klesplagg representere en karakteristikk på linje med verbalspråk. (Mair, 2018, 98).

I tillegg trekker Mair inn uttalelsen til Umberto Eco som hevdet at han talte gjennom klærne sine, som kan antyde at klær på en måte som skriftlig og muntlig språk, kan kommunisere. (Mair, 2018, 106).

I tillegg til å analysere hvordan ulike virkelighetsforståelser kommer frem i et tekstuet språk, ønsker jeg å analysere hvordan ulike virkelighetsoppfatninger og kulturkontekst blir uttrykt i et ikkeverbalt språk, altså med bruk av klær. Metoden vil gi meg en forståelse for hvordan Superman har skapt ulike meninger hos publikum i dag, og hvordan den oppfatningen uttrykkes i form av visuell kommunikasjon. Sammen vil analysen fremheve hvordan ulike virkelighetsoppfatninger av karakteren kan uttrykkes i form av klær og danne en konvensjon. Oppskriften på hvordan jeg vil gå frem i min analysedel med diskursanalysen i praksis kommer fra Svennevige. (figur 2.2.3.1) (Svennevig, 2009 s. 44-45).

1. En god analyse setter *teksten i sentrum* og får sagt noe vesentlig om den. Hva er det som er spesielt, viktig, kjennetegnende ved akkurat denne teksten?
2. *Idémyldring*: Bruk tid på å la ideer og innfall flyte fritt. Gå fram og tilbake i teksten og noter ned ting som faller deg inn. Etter en stund vil du se at noen ideer gir opphav til nye ideer, noen poenger henger sammen med andre, og noen er sidespor og må kuttes.
3. *Systematikk*: En god analyse etablerer sammenhenger og mønstre i teksten. Den kommenterer ikke bare enkeltfenomener, men ser hvordan de forholder seg til hverandre. Hvilke fenomener peker i samme retning, og hvilke framstår som brudd på mønsteret? Hva er evt. forklaringen på avvikene?
4. *Beskrivelse og forklaring*: Analysen skal ikke bare holde seg på det tekstinterne planet, men relatere tekstuelle trekk til kjennetegn ved konteksten (både situasjonskonteksten og kulturkonteksten). På denne måten blir analysen ikke bare en *beskrivelse* av teksten, men også en *forklaring* av hvorfor den er som den er.
5. *Teori*: Bruk teoriene som *verktøy* til å få fram det interessante ved teksten. Intuisjon og idémyldring er viktig for å sette i gang analyseprosessen, men analysen selv skal ikke være intuitiv og synsete. Her skal leseren overbevises om et poeng ved teoretiske begrunnelser. Bruk de begrepene og teoriene du har lært! Men teorien skal heller ikke være et mål i seg selv, slik at analyseteksten bare blir en illustrasjon til en generell presentasjon av teori.

Figur 2.2.3.1

2.2.4 Hermeneutisk analyse

Som den siste metoden ønsker jeg å presentere den hermeneutiske analysen, som vil være en metode som blir tatt i bruk i diskusjonsdelen. Den hermeneutiske metoden har sitt grunnlag i filosofiske metoder, og benyttes til å fortolke på tvers av samfunnsvitenskapelige prosjekter. Metoden tar utgangspunkt i aktørens egen forståelse av et fenomen, men legger mest vekt på forskerens forståelse og fortolking. Forskerens erfaring og teoretiske referanser er et av aspektene hermeneutiske analyser vektlegger. I praksis utføres metoden som en pendling mellom en delaktig og en helhetlig forståelse, og mellom aktørens fortolking og forskernes fortolking (Grønmo, 2016 s. 393). Grunnen til at jeg vil benytte meg av denne metoden, er fordi prosjektet går ut på et samspill mellom hva som er, men også hvordan det blir tolket på et tverrfaglig nivå. Aktørens egen tolking og uttrykk av karakteren Superman er vesentlig for å forstå meningen bak analyseenhetene. Forskerens forståelse og fortolking av uttrykket i samspill med teoretisk grunnlag, samt tidligere erfaringer, vil bidra til mer omfattende forståelse av enheten og emnet. I diskusjonsdelen vil det være en diskusjon mellom hva som er, hvordan jeg tolker det, og hva teorien sier. Til sammen vil det danne flere delforståelser som er i stadig utvikling, men som etter hvert vil danne en hel forståelse.

2.3 KILDER OG FANSIDER

Prosjektet består av flere fenomener som har en tilknytning til internett, populærkultur og informasjon basert på personlige meninger. I denne delen som jeg har valgt å kalle for kilder og fansider vil jeg presentere bruken av utradisjonelle verktøy innenfor samfunnsvitenskapelig forskning for å utforske problemområdet. Jeg vil presentere og argumentere for bruk av alternative kilder, for å fylle på kunnskap som ikke er tilgjengelig via teori, men også for å fremheve bredden innenfor forskningsemne.

Grunnen til hvorfor det er viktig å fremheve alternative kilder og kildebruk i eget delkapittel er fordi masteroppgaven går ut på å analysere visuell data, men også berører tematikken som fankultur. Jeg vil fremheve at jeg anerkjente kildekritikken, men påpekte at alternative kilder skal aldri benyttes som hovedkilde. De skal kun brukes for å belyse at det finnes alternative, mer personlige synspunkt rundt emnet, som kan forsterke eller tette hull i forhold til et argument.

Kapitlet er delt i tre deler som presenterer forskjellige bruk av ulike kilder. I den første delen, 1. *Film*, vil jeg presentere hvordan jeg skal bruke film som kilde for innsamling av visuell data og sitere dem. I del to 2. *Fansider og annet*, vil jeg begrunne og fremvise hvordan og hvorfor jeg skal benytte meg av alternative kilder, i tillegg hvordan jeg skal sitere dem. I den tredje delen, 3. *Instagram*, vil jeg presentere fremgangsmåten og begrunne kriteriene for utvalget av analyseenheter fra Instagram.

2.3.1 Film

Som nevnt tidligere vil jeg benytte meg av filmer som kilder for å finne datamaterialet for analysen. Det er igjen viktig å påpeke at det er Superman fra filmene analysen skal ta utgangspunktet i, men det vil være nesten umulig å ikke komme innom illustrasjonene fra tegneseriene/Comics. Filmene vil gi meg visuell forståelse av de ulike Supermenn, i tillegg til en forståelse av hvordan Superman blir fremstilt som karakter og hans personlige og sosiale identitet. Filmene vil også gi meg mulighet til å sammenligne, men også adskille Supermenn fra hverandre, som vil gi meg tilleggs materiale til analysen.

Datamaterialet som blir hentet fra filmene skal brukes i samspill med teori i diskusjonsdelen. I tillegg blir det å henvise meg til filmene, for å begrunne min fortolkning av analyser. Filmene vil bli sitert etter reglene til APA 7, altså hovedansvarlig for filmen og årstall. Hvis nødvendig vil også tidspunktet i filmen som for eksempel: (Snyder, 2013 00.04.17). I litteraturlisten vil film og TV-serier ha egen seksjon og de vil bli sitert slikt: Snyder, Z. (Regissør). (2013). *Man of Steel*. [Film]. Warner Bros.

2.3.2 Fansider og annet

I løpet av prosjektet vil fenomen, fans eller heltedyrkelse og fankultur være aktuelt.

Fenomenet fan og fankultur har utviklet seg sammen med superheltsjangeren, men fans har også blitt mer synlig når internett ble mer tilgjengelig (Linden, 2017 s. 75). I følge Linden og Linden vil det å være fan si at man har en deltagende tilhørighet til en subkultur, der du som fan har et aktivt og kreativt forhold til et objekt. (Linden, 2017 s.19-20).

Basert på en tett relasjon mellom prosjekt og fankultur, vil det være relevant på et tidspunkt å benytte seg av informasjon fra kilder som er lagd av tilhengere eller motstandere. Dette er ulike nettsider som ikke regnes som troverdige kilder, men inneholder likevel informasjon som kan være interessant å fremheve under prosjektet. En annen grunn til hvorfor jeg ønsker å forsvare bruk av ikke troverdige kilder er fordi noe av informasjonen som er presentert der er ikke tilgjengelig for meg. Et eksempel er materialbeskrivelsen av kostymene til Supermanversjonen til Henry Cavill. Informasjonen om kostymenes stoffkvalitet befinner seg utenfor min rekkevidde, og blir heller ikke beskrevet i teorien. Men på en fanside blir det presentert et intervju med kostymedesigneren, som går i dybden på prosessen og materialene til kostymet. Lignende kilder vil kun benyttes for å støtte opp et argument i tillegg til teorien og visuell data.

Jeg vil sitere slike kilder i teksten basert på APA 7 nettside-sitering, med organisasjons- eller nettsidenavn, i tillegg til deltitler for å gjøre det mest mulig oversiktlige. I tillegg en publiseringsdato hvis de er tilgjengelige, og hente dato.

Eksempel til sitering i teksten: (Supermanhomepage.com, Exclusive Interview, 2013) eller hvis publiseringsdatoen ikke er tilgjengelig (Supermanhomepage.com, Exclusive Interview, 2023). I litteraturlisten vil de siteres slik: Supermanhomepage.com. (2013, juli) *Exclusive Interview with "Man of Steel" Costume Designer Michael Wilkinson*. Hentet 19.februar.2023 fra

<https://www.supermanhomepage.com/movies/movies.php?topic=interview-michaelwilkinson>

Sitering kan variere både i teksten og i litteraturkilden ut ifra hvor mye informasjon som er tilgjengelig på nettsiden.

2.3.3 Instagram

Tilnærmingen jeg har valgt for å svare på problemstillingen er å gjennomføre en analyse av ulike antrekk. På grunn av begrenset tilgang til andres personlige tanker rundt antrekket og tilkoblingen de eventuelt har til Superman, blir alternativet å undersøke antrekkene på bilder på sosiale medier. Derfor ble løsningen for gjennomføring av undersøkelsen å benytte meg av Instagram, og analysere antrekkene på bilder ulike brukere har delt.

Grunnen til hvorfor jeg valgte akkurat Instagram som nettsted for utvalg av analyseobjekter er fordi Bug påpeker at Instagram er et gratis nettsted der alle som er brukere kan dele bilder og videoer, som en miniblogg. Instagram-brukere benytter seg av plattformen for å dele ting de har lidenskap for, og undersøke emner som er attraktive for dem personlig (Bug, 2020, s. 114). I tillegg har plattformen og mote en sterk tilkobling, og mange brukere benytter seg av nettstedet på grunn av mengden av mote og kles inspirasjon. (Bug, 2020, s. 115). På Instagram kan man dele bilder (visuelt element) med kontekst (tekstuel element). Gonzales og Bovone påpeker at for å forstå bruken av et antrekk, må det bli kommunisert med ord (Gonzales & Bovone, 2012, s. 77). I den tekstuelle delen kan man legge til en beskrivelse eller tittel, men man kan også legge til en hashtag, eller også kalt emneknagg. Hashtaggens funksjon er å koble bildet automatisk til et spesifikt ord eller emne, og lage en samling av alle som har brukt samme ordet.

Valget av analyseenheter er basert på strategisk utvalg og teoretisk generalisering.

Analyseenheter plukkes ut ifra hva som er relevant og interessant å analysere (Grønmo, 2016 s. 103), i tillegg skjer utvalget basert på karakteristiske kjennetegn som består av både tekstuelle og visuelle elementer i samspill.

Siden prosjektet handler om klær og film, som er former for visuell data (Tjønndal & Fylling, 2021 s. 90), er det logisk at analyseenheter inneholder en eller annen form for visuelle elementer som kan analyseres og fortolkes. Visuell data er også konstruert basert på historiske og sosiale fragmenter, som gjør det relevant i forhold til motens og Supermans utvikling (Tjønndal & Fylling, 2021 s. 92).

Den tekstuelle dataen gir mer konkret informasjon, og når forskeren skal analysere visuelle data er tekstuelle elementer som tittel, beskrivelse eller emneknagg til hjelp for å identifisere det visuelle. (Tjønndal & Fylling, 2021 s. 96) Med emneknagg eller hashtaggen i form av ord bidrar aktørene selv med å identifisere eller sammenkoble sitt eget visuelle uttrykk med et spesielt emne. (Tjønndal & Fylling, 2021 s. 28) Som følger til at utvalget er en kombinasjon av både visuell og tekstuell data, hvor Instagram tilbyr begge deler (Tjønndal & Fylling, 2021 s. 27). Emneknaggen gir mulighet til å spore aktuelle analyseenheter, og bekrefte aktørens bevissthet og tilknytning til emnet. Mens visuell data vil bidra til å belyse aktørens egen fortolkning av karakteren Superman.

Kriterier for visuelle elementer er karakteristiske kjennetegn fra kostymene til Superman. Kjennetegnene som er mest relevante i dette tilfellet er fargene rød, blå og gul, og S-symbolet. Begrunnelsen for utvalget av kjennetegn er basert på min fortolking og Brownie og Graydons beskrivelse av klestrender for superhelter. De fremhever at fargene sammen med andre elementer, som logoen på brystet, er hovedtrender for kostymene til superhelter, inkludert Superman (Brownie & Graydon, 2016 s. 104). Min egen fortolking og forståelse (Tjørndal & Fylling, 2021 s. 96) av karakteren Superman fra filmene vil være et av argumentene for at fargene og symbolet er et av de mest dominerende kjennetegnene til Superman på et visuelt nivå. I tillegg må antrekket på Instagram være i normalisert form, altså ikke en direkte etterligning av kostymet eller være i sammenheng med kostyme akseptert høytid som Halloween. Bildene der antrekket har blitt presentert på, skal helst ha en varierende kontekst, for å fremheve bredden av fenomenet, og gjøre analysen mer interessant. Med varierende kontekst mener jeg at rommet/bakgrunnen som personen er i skal være ulike, eksempler kan være treningsstudio, hagen, i butikken osv.

Når det kommer til kriterier for tekstuelle elementer, må emneknaggen bli så relevant og nøyaktig som mulig. Derfor har jeg valgt å benytte meg av en kombinasjon av navnet Superman og ordet antrekk på engelsk. Årsaken til bruken av det engelske ordet og ikke det norske, er fordi søkeordet «supermanantrekk» ga ingen resultat, som betyr at ingen har brukt en slik beskrivelse eller hashtaggen med det ordet eller uttrykket. Mens søkeordet «supermanoutfit» ga 1000+ bilder å velge ut ifra. I tillegg påpeker Brownie & Graydon at Supermans navn og kostyme sammen utgjør et inntrykk av at han er noe spesielt, altså super. (Brownie & Graydon, 2016 s. 11). Denne påstanden bekrefter forholdet og samspillet mellom det visuelle (kostymene) og det tekstuelle (navnet).

Til slutt vil jeg fremheve hvordan jeg kommer til å presentere bildene fra Instagram i analysen. Først selve bildet (altså det visuelle), slik at brukernavn, selve bildet og beskrivelsen vil være synlig. Grunnen til det er for å forholde seg til strukturen, og fremheve aktørens bevissthet rundt emne. Jeg ønsker derimot å påpeke at analysen i utgangspunktet skal fokusere på klærne, og ikke på de andre elementene. De er likevel en del av et kuratert uttrykk, som bidrar som tilleggselement og åpner flere rom for diskusjon og forståelse av aktørens intensjoner. Bildene vil bli sitert som kilde fra norsk APA manual, med brukernavnet og dato bildet ble postet på. Eksempel på hvordan det vil se ut i teksten: (Rosaacosta, 2015), og i litteraturlisten: Rosaacosta. (2015, 19 februar). *Feeling like a Super hero in my Superman inspired outfit*. Hentet 13. januar. 2023 fra <https://www.instagram.com/rosaacosta/?hl=en>

2.4 BAKGRUNN FOR PROSJEKTET

Dette kapittelet gir en generell introduksjon om temaet. Først presenteres en kort forklaring av superheltsjangeren og Superman som karakter, spesielt med fokus på filmene, fordi undersøkelsen i utgangspunktet handler om hvordan filmkarakterens symboler kan inspirere og formidle.

Deretter introduseres forholdet mellom film, mote, klær og forholdet mellom superhelter. Kapittelet avsluttes med en presentasjon av Superman og bruken av hans symboler på klær i ulike kontekster. Kapittelet tar for seg flere aspekter ved temaet, inkludert historien, cosplaykulturen og den kommersielle motebransjen. I tillegg fremhever kapittelet hvordan superhelter og Superman som karakter har blitt en integrert del av populærkulturen. Videre gir kapittelet også flere eksempler på forholdet mellom klær og Superman, noe som bidrar til å fremheve mangfoldet i temaet samtidig som det også forsterker avgrensningene for dette masterprosjektet.

2.4.1 Superheltsjangeren

Superheltsjangeren er en fantasysjanger som har sin opprinnelse fra litteratur og ble etablert i USA i 1938. Den har i over 80 år vært en vesentlig del av amerikansk popkultur og er nå også utbredt i andre deler av verden (De Deuw, 2021, s.1). Sjangeren omhandler fiktive karakterer, også kalt superhelter, som besitter overnaturlige krefter eller evner og som enten forsøker å redde verden eller kjemper mot kriminalitet. Superheltene får sine krefter fra ulike kilder, inkludert magi og teknologi, vitenskapelig inngrep, mutasjon eller utenomjordisk opprinnelse (Holen, 2022). Opprinnelig ble superhelthistoriene presentert i tegneseriebøker på grunn av sin enkelhet og lave kostnad, men sjangeren spredte seg senere til andre medier som aviser, radio, animasjon, TV-serier og filmer (se figur 2.4.1)

I dag har superheltsjangeren blitt betydelig større og mer kostbar, som illustrert av suksessen til filmen *Avengers: Endgame* (Russo, 2019), som har tjent inn 2.796 milliarder US-dollar og er den mest sette filmen på kino til nå. Denne suksessen tyder på at superhelthistorier er like relevante i dag som de var for 80 år siden. Superheltkarakterene har nådd et bredere publikum og blitt mer tilgjengelige for alle via film og TV. Filmformatet har bidratt til å gjøre superhelter til en del av massemedia, og har blitt mer synlige og tilgjengelige enn noen gang før. Til tross for denne utviklingen er det viktig å merke seg at de fleste superhelthistoriene som har blitt til film, fortsatt er basert på originale tegneserier og er nært knyttet til sjangerens tradisjoner og verdier (De Deuw, 2021, s. 1-2).

I dag er superhelter fra DC Comics og Marvel Comics de mest kjente og populære (Holen, 2022), og superheltekostymet er foresatt en av de mest enestående signaturer til sjangeren (Brownie & Graydon, 2016, s. 1)



Figur 2.4.1

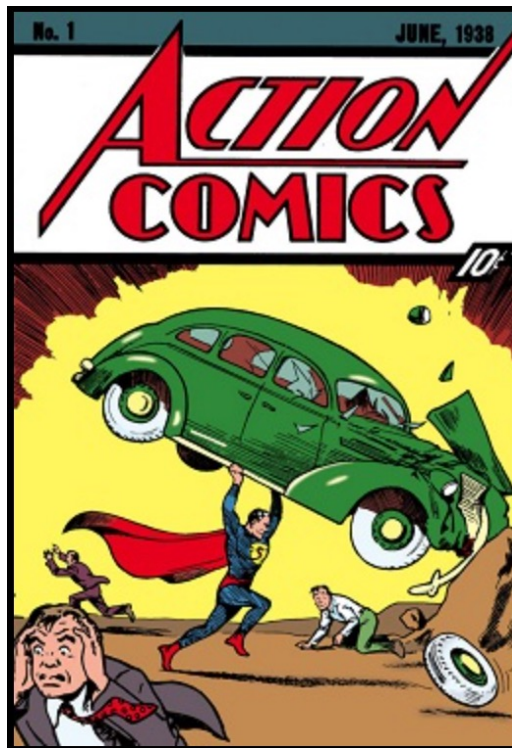
2.4.2 Superman

Superman var den første karakteren i sjangeren som ble introdusert på forsiden av en amerikansk tegneserie kalt Action Comics nr. 1 i 1938 (se figur 2.4.2.1). Historien om Superman, også kalt Kal-El, begynner på planeten Krypton hvor han ble født. Etter at Krypton ble utsatt for krig, ble Kal-El sendt til jorden av sine foreldre for å beskytte ham. På jorden ble han funnet av et par som senere ble hans adoptivforeldre. I løpet av barndommen oppdaget Kal-El at han hadde superkrefter, inkludert evnen til å fly, løfte tunge gjenstander og ha lasersyn. Som ung voksen bestemte Kal-El seg for å beskytte jorden og gjøre gode gjerninger for planeten han bor på. Han ønsket også å leve et normalt liv, noe som førte til at han fikk seg jobb som journalist hos *Daily Planet* under alterego navnet Clark Kent.

Clark Kent var også navnet han fikk hans adoptivforeldre. (Donner, 1978).

Til tross for at Superman kommer fra en annen planet, ser han ut som en hvit mann, og skaperne ga ham klær for å gjøre ham mer menneskelig. Kostymet fra den aller første tegneserien viser at Superman har en tettsittende blå drakt, rød kappe, underbukse og sokker/sko. På brystet har han en gul trekant med en rød latinsk bokstav S, som har blitt et av symbolene for karakteren. Superman har blitt en svært gjenkjennbar figur, og kostymet hans er nå så kjent at det ikke alltid trenger å være fullstendig tilstede for at man skal forstå hvem det er snakk om. Når det gjelder symbolene til Superman, har flere av dem blitt brukt av andre lignende karakterer i løpet av årene. Selv om Superman er opprinnelig fremstilt som en hvit mann, har det senere oppstått lignende karakterer som bruker samme symboler som S-logoen og fargene, samt har lignende superkrefter. Eksempler på slike karakterer indikerer Supergirl, Superboy, Superwoman og Superdog Krypto som er en del av Supermans familie (fandom.com, superman_family, 2023) (se figur 2.4.2.2).

Det er verdt å merke seg at flere superheltene har blitt filmatiserte versjoner, inkludert originale Superman som opprinnelig ble introdusert i tegneseriebøker, men senere ble portrettert av ekte skuespillere i live-action filmer. Tre forskjellige skuespillere har spilt rollen som Superman på film og de er: Christopher Reeve, Brandon Routh og Henry Cavill. Det finnes også flere skuespillere som har spilt Superman på skjerm, blant annet skuespilleren Tom Welling, i TV-serien *Smallville* (Gough & Millar, 2001-2011) (se figur 2.4.2.3) men på grunn av kinorekorden til *Endgame* og generell kino- og filmhistorie vil fokuset i denne oppgaven være på filmversjonene.



Figur 2.4.2.1



Figur 2.4.2.2



Figur 2.4.2.3

Christopher Reeve var en skuespiller som ble verdenskjent for sin rolle som Superman fra 1978 til 1983 i filmene *Superman*, *Superman 2 – Det store oppgjøret* og *Superman 3*. Reeve var en innovativ og karismatisk skuespiller som skapte en revolusjonerende og realistisk versjon av karakteren, og har derfor blitt anerkjent som den originale versjonen i filmformat. Reeve har også blitt anerkjent som mannen som fikk publikum til å tro at en mann kan fly, og hans presentasjon har etterlatt et varig inntrykk på den populære kulturen (entertainmentearth.com, superman).

Imidlertid ble Reeves liv tragisk endret da han i mai 1995 ble alvorlig skadet etter å ha falt av en hest med hodet først og brakk nakken. Han ble lam fra nakken og ned, og tilbrakte resten av sitt liv i rullestol før han døde i 2004 i en alder av 52 år. (christophereeve.org, fra star to legend, 2023) Til tross for hans personlige tragedie vil Reeve alltid bli husket for sin klassiske og revolusjonerende portrettering av karakteren Superman, som var preget av karisma og humor.

Kostymedesignertemaet som jobbet med Reeves Supermankostyme hadde utfordringer med å skape en realistisk versjon av Superman. De måtte finne en måte å gjenskape det originale Supermankostymet fra tegneseriene på en måte som var tro mot filmens realistiske estetikk. Kostymet som ble brukt av Reeve var en sammensetning av ulike materialer, der nylon, elastan og lær var de mest dominerende materialer. I tillegg var kappen laget av ull og beltet av plast. Kostymet var lyst og fargerikt, men likevel realistisk i forhold til utviklingen av stoffmaterialene og filmproduksjon på den tiden (se figur 2.4.2.4) (si.edu,superman_costume, 2023). Alt i alt var Christopher Reeve en skuespiller som har etterlatt et varig inntrykk på populærkulturen gjennom sin tolking av Superman. Hans versjon er en original etterligning av tegneseriefiguren, og kostymet er klassisk i stilen med sjangerens tradisjoner.



Figur 2.4.2.4

Den andre filmversjonen av Superman er skuespilleren **Brandon Routh**, som portretterte karakteren i kun en film, *Superman Returns* i 2006. Til tross for at Rouths karriere som Superman var kortvarig på grunn av manglende interesse for filmen og dårlige anmeldelser, var han likevel i stand til å legge sitt preg på karakteren. Rouths tolkning av Superman gir en naturlig renhet og ærlighet, og skuespillerens evne til å overtale publikum om at Superman hadde sterk omsorg for menneskeheten som var en bemerkelsesverdig egenskap (Singer, 2006). Rouths Supermankostyme var en nærliggende kopi av Reeves sin. Reeves kostyme var veldig lik illustrasjonene i tegneseriene, og Rouths kostyme var en nær etterligning av den igjen (se figur 2.4.2.5). Den viktigste forskjellen mellom de to kostymene var at ullkappen ble erstattet med et tungt plastikk- og gummiaktig stoff som ser ut til å være mer vanlig i byggeindustrien enn i klesbransjen. Imidlertid ga stoffmaterialet kappen en mer glansfull overflate. I tillegg ble polyester brukt i stedet for ren plastikk i beltet, noe som gjorde kostymet mer bevegelig. Kostymet til Routh var også presentert i litt mer nedtonet farger. Selv om den fortsatt var veldig fargerik, var fargene intense, men mørkere (comics.ha.com, original_comic_brandon-routh, 2023).



Figur 2.4.2.5

Den tredje og foreløpig siste filmversjonen av Superman er portrettert av skuespilleren **Henry Cavill**. Skuespilleren har vært i rollen siden 2013 frem til 2022. Dessverre er det i ferd med å skje drastiske endringer i filmuniverset til DC, og Henry Cavill vil ikke lenger spille Superman, som han selv annonserte på sin Instagram 13. desember 2022. (henrycavill_2022)

Han har vært Superman i fem filmer, *Man of Steel*, *Batman vs Superman*, *Justice League versjon 1 & versjon 2* og *Black Adam*.

I forhold til de tidligere versjonene, skiller Cavills Supermankostyme seg ut fordi det er mørkere, har mer detaljer og en mer glansaktig overflate. Som en i designertemaet forklarer i et intervju, var målet å koble Superman mer mot hans umenneskelige egenskaper og hans utenomjordiske identitet. Derfor har kostymet blitt utformet med tre lag, hvorav det ytterste laget består av en latex overflate som gir et inntrykk av metallisk rustning og bidrar til å få kostymet til å skinne.

Overflaten av kostymet er også preget av små S-logoer, noe som gir en ekstra detaljert effekt. Disse endringene representerer et forsøk på å revitalisere Superman for et mer moderne publikum, samtidig som man beholder hans karakteristiske egenskaper og særegenheter.

Kostymet skiller seg fra de tidligere versjoner ved å ha en dypere fargepalett. Fargen blå og rød har blitt nedtonet, mens gulfargen har blitt metallisk gull. I tillegg har kostymedesignerne valgt å fjerne underbuksen, og heller gitt et belteaktig middelparti. (bilde 2.4.2.6)

(supermanhomepage.com, exclusive interview, 2013)

Drastiske endringer i Cavills versjon av Supermankostymet kan begrunnes også i forhold til handlingen i filmene. Cavills Superman er ikke lenger like sikker på hva som er riktig og galt, og fremhever derfor ikke lenger den renheten av karakteren. Likevel fremhever Cavills versjon av Superman andre egenskaper av karakteren, som enorm fysisk styrke og utholdenhet (Snyder, 2013).



Figur 2.4.2.6

2.4.3 Forholdet mellom film og mote

Forholdet mellom film og mote har eksistert siden Hollywoods historietid på 1920-tallet. Film som massemedium har invitert publikum inn i en ny, men likevel gjenkjennelig verden der publikum kunne identifisere seg med fiktive karakterer. Kostymedesign i film har vært en viktig del av filmestetikken og har sammen med skuespillere bidratt til å skape karakterer med emosjonell dybde og formidle viktig informasjon om karakterene til seerne. Adrian Grennburg var en av de første kostymedesignerne som bygde forholdet mellom film og mote. Kostymet han skapte for Joan Crawford i filmen *Letty Lynton*, som ble ett av de første antrekkene som ble til ready-to-wear etter filmpremieren (se figur 2.4.3.1). Film har også vært en viktig promoteringskanal for moteindustrien, da det har vist klær i bevegelse og knyttet klær til identiteter og dermed sterke følelser. Senere har det vært mange flere møter mellom film og mote, og mange designere har tatt inspirasjon fra kinofilmer og forskjellige sjangere, også inkludert fantasysjangeren (Bug, 2020, s. 9-11).



Figur 2.4.3.1

2.4.4 Forholdet mellom superhelter og mote

En av de første forbindelsene mellom fiktive karakteres kostymer og publikum fører til tanker knyttet til subkulturen cosplay. Cosplay er en subkultur der deltakerne kler seg ut som fiktive karakterer fra film, bok, spill eller TV-serie og møtes sammen med andre deltakere.

Betegnelsen cosplay kommer fra engelsk, der cos står for kostymet og play står for lek (Henriksen, 2023). Til tross for assosiasjonene mellom film kostymer og mote, ønsker jeg å påpeke nok en gang at dette prosjektet handler om antrekk inspirert av fiktive karakterer, og ikke en direkte etterligning, som er en vanlig form for bruk av karakterer i cosplay-kulturen.

Det som får kostymene fra superheltsjangeren til å skille seg ut fra andre sjangere at superhelter ikke tilhører en bestemt tidsepoke. Historien kan oppstå når som helst og hvor som helst, og noen ganger også utenfor tiden. Dermed kan ikke superhelter være moteriktige, da moten endres med tiden, og å være utenfor tiden betyr også å være utenfor mote (Brownie & Graydon, 2016 s. 97).

Likevel finnes det visse forbindelser mellom superheltekostymer, mote og klesindustrien. En slik forbindelse er at superheltekostymer endres over tid, men beholder sin symbolske verdi. I moteindustrien skiller moteplagg seg fra andre typer klær ved å ha en symbolsk verdi som ikke gir noen funksjonell fordel for personene som bærer plagget. Dette gjelder også for superheltekostymer; når de endres over tid og nye kunstnere eller designere tilfører nye elementer til det opprinnelige kostymet, er det kun for stilistisk skyld og ikke funksjonelt. Selv om kostymene endres av nye kunstnere må endringene være minimale for å beholde sjangerens tidløshet (Brownie & Graydon, 2016, s. 98).

Et annet eksempel på forbindelsen mellom superheltekostymer og mote er endringen av Wonder Womans kostyme gjennom tegneseriehistorien. På forsiden av utgave 178 fra oktober 1968 av Wonder Woman er det tydelig illustrert at publikum skal «glemme» gamle versjoner og kostymer av Wonder Woman, fordi her er den nye. Forsiden illustrerer også at antrekket til karakteren ligner på moten fra slutten av 60-tallet (se figur 2.4.4.1) (Brownie & Graydon, 2016 s.100-101).

En annen interessant sammenligning som kan trekkes mellom superheltekostymer og moteklær, er at begge har en elite som fastsetter standarder for hvordan andre superhelter skal kle seg. I motens verden er det haute couture, motejournalister og kjendiser som ofte introduserer trender, mens i superheltverden var det de første karakterene som satte standarden. Superman og Batman var blant de første superheltene og deres antrekk definerte sjangerens mote. Selv om det finnes mange forskjellige varianter av superheltekostymer i dag, er det de originale karakterene som har lagt grunnlaget for de aller fleste, og publikum vil alltid assosiere tettsittende spandex-dress og kappe med superheltsjangeren (Brownie & Graydon, 2016, s. 104).

Til tross for at superheltsjangeren forsøker å holde seg uavhengig av tid og mote, er det likevel noen motedesignere som har blitt inspirert av superheltekostymer. I 2008 holdt Metropolitan Museum of Art en utstilling som het *Superheroes: Fashion and Fantasy*, der forskjellige designerantrekk som var inspirert av sjangeren ble stilt ut. Blant antrekkene som ble presentert, var flere fra designermerket Moschino, som hadde etterlignet Supermanlogoen og tilpasset den til eget design (se figur 2.4.4.2) (Brownie & Graydon, 2016 s. 98-99).



Figur 2.4.4.1



Figur 2.4.4.2

2.4.5 Forholdet mellom Superman og mote

Som beskrevet i det foregående avsnittet har Supermansymbolene vært en kilde til inspirasjon for designere innen mote- og haute couture, men karakteren har hatt en langt dypere forbindelse til mote og klær. Ifølge Brownie og Graydon kan Superman karakteriseres som en merkevare, hvor kjerneverdiene til karakteren er innlemmet i kostymet hans. Når publikum bruker klær som er markert med Superman, identifiserer de seg med karakterens verdier (Brownie & Graydon, 2016, s. 22). Videre fremhever Brownie og Graydon også forholdet mellom publikum og t-skjorten med S-symbolet, hvor plagget fungerer som et objekt som forsterker forholdet mellom superhelten og personene som bærer plagget (Brownie & Graydon, 2016 s. 49-50). På figur 2.4.5.1 er t-skjorten presentert på skuespilleren Adam Sandler (se figur 2.4.5.1). T-skjorten med S-logoen representerer ikke bare forholdet mellom karakteren og publikum, men kan også ifølge eksemplet på figur 2.4.5.2 brukes for å formidle politisk budskap. Bildet viser en mann som stormet fotballbanen under kampen mellom Portugal og Uruguay under verdensmesterskapet i fotball i Qatar 2022 iført t-skjorten med Superman-logoen. I tillegg til Supermansymbolene tilsier teksten på t-skjorte «Redd Ukraina» og mannen har et regnbueflagg i protest mot manglende rettigheter for homofile i Qatar (se figur 2.4.5.2).



Figur 2.4.5.1



Figur 2.4.5.2

Kostymet til Superman har vært brukt i flere politiske sammenhenger, inkludert gruppen Father 4 Justice. Brownie og Graydon fremhever gruppen, (se figur 2.4.5.3) som ble dannet av fedre som var misfornøyd med mangelen på rettigheter til å tilbringe tid med sine barn (Brownie & Graydon, 2016, s. 131). I tillegg understreker Brownie og Graydon at superhelter og spesielt Superman ofte blir assosiert med foreldrerollen. Flere produkter inkludert klær som t-skjorter og pyjamas med S-logoet eller teksten Super – mamma/pappa blir ofte gitt bort som gave til foreldre (Brownie & Graydon, 2016, s.131).

Imidlertid er det ikke alltid nødvendig å ha S-logoen eller ordet Super for å bli assosiert med karakteren. Noen ganger er det nok med kun farger som minner om karakteren. Som i tilfellet med programlederen Charlotte Hawkins (se figur 2.4.5.4) som ble omtalt i en artikkel fra Daily Mail i Storbritannia for å ha på seg et antrekk inspirert av Superman på grunn av fargene, når hun var gravid (Shahid, 2014).



Figur 2.4.5.3



Figur 2.4.5.4

Oppsummering

Kapittelet gir en generell oversikt over emnet og har formål som en innledende del til analysen. Film, sjanger og karakter i forhold til mote og klær har fungert som en inspirasjonskilde og motivasjon for å utforske feltet dypere. Eksemplene fra forholdet mellom mote, klær og andre medier som film og tegneserie har vist sammenheng mellom ulike kunstformer og hvordan inspirasjon kan gå begge veier.

Det er av betydelig viktighet å legge fokus på innledningen av Supermans bakgrunn og de ulike skuespillerne, versjoner og hva kostymene var lagd av for å se sammenhengen mellom antrekkene i analysen. I analysen vil det skje en sammenkobling mellom antrekket og de ulike filmversjonene for å undersøke i hvilken grad filmer og skuespillere spiller en rolle i forhold til undersøkelsen. Videre er det nødvendig å fremheve ulike måter å bruke Supermansymbolene på klær, og kapittelet tydeliggjør at både S-logoen og fargene kan representere tilhørigheten til Superman. I tillegg til å fremheve variasjon av bruken av Supermansymboler på klær bidrar til avgrensning og spesifisering av emnet som skal undersøkes i prosjektet.

KAPITTEL 3

ANALYSE

3.0 INNLEDNING

I analysen presenteres seks innlegg og syv antrekk fra Instagram som vil bli analysert i tråd med diskursanalyse. Fokuset vil ligge på å samle inn informasjon fra ulike identiteter og bruksmåter av Supermansymboler i ulike kontekster. Analysen vil starte med å dele opp innleggene i ulike deler, inkludert hvem som postet, hvor de befinner seg, og hva personene har på seg. Deretter vil ulike elementer kobles opp mot en av versjonene av Superman, og til slutt vil budskapet i innlegget bli vurdert i tråd med teorien. Målet med analysen er å samle informasjon og kartlegge hvordan ulike personer integrerer symbolene til Supermanantrekk, hva de ønsker å si og hvem som gjør det. Senere i diskusjonsdelen skal disse funnene drøftes opp mot teorien for å komme frem til en konklusjon og svare på problemstillingen. Oppskriften på diskursanalysen i praksis som ble presentert i metodekapittelet er utgangspunktet for denne analysen hvor formålet med analysen er å systematisere, beskrive og forklare, og begrunnes med teorien for å komme til et konkret svar. Analysen skal avdekke disse hovedpunktene:

1. Hvilke symboler av Superman som er brukt og på hvilken måte?
2. Hvilken filmversjon av Superman har antrekket mest likheter med?
3. Hva kan og eventuelt vil vedkommende formidle med antrekket?

Før analysen av innleggene vil jeg definere tre viktige begreper. Innlegget i dette tilfelle defineres som et helhetlig bilde av det som har blitt publisert på Instagram, inkludert brukernavnet, selve bildet, beskrivelsen og emneknaggen under bildet. Bildet vil si alt som er på bildet, som bakgrunn, personene, interiør og andre elementer. Antrekk defineres som det personene på bildet har på seg, det kan inkludere sminke, hår, sko og tilbehør, så lenge det er fysisk på personenes kropp.

Innleggene jeg har plukket ut for analysen er:

- Analyse 1, - Mann med dress (Dress)
- Analyse 2, - Dame med kjole (Kjole)
- Analyse 3, - Et par (Par)
- Analyse 4, - Dame på vei til jobb (Jobb)
- Analyse 5, - Dame på trening (Trening)
- Analyse 6, - Mann i badekåpe (Badekåpe)

Begrunnelse for utvalget

Utvalget ble gjennomført av en samling på over 1000 innlegg på Instagram, og kan forklares på følgende måte. Utvalget av innleggene har blitt valgt for å representere ulike kjønn, med en fordeling på fire kvinner og tre menn. Videre viser analysen antrekk med Supermansymboler i forskjellige kontekster, inkludert innendørs og utendørs, på trening og i baderommet. Videre presenterer analyseenheten en variasjon av stiler og bruksområder for antrekk, inkludert bryllup, tegneseriekonvensjoner, avslapning og arbeid. Selv om den klassiske Superman T-skjorten også er inkludert i en av analysene, er det viktig å fremheve andre typer plagg for å vise variasjonen av antrekk inspirert av karakteren. Hensikten ved utvalget er å vise bredden av ulike innlegg og få tilgang til mest mulig informasjon for diskusjon.

3.1 ANALYSE 1 - MANN I DRESS



wimwolfvandebroek
De Hoorn

Følg



27 likerklipp

wimwolfvandebroek The feature on our Geek Wedding party last summer for Bridesmagazine is done. My vintage Superman inspired outfit can be seen in the next issue 🤪👓

På bildet blir vi eksponert for en sammensatt visuell fremstilling av en voksen mann, som er avbildet fra to forskjellige vinkler. Det første bildet viser mannen i helfigur, og det virker som om han er utendørs. På det andre bildet er han avbildet i portrettformat, med en mørk bakgrunn som antyder at bildet er tatt innendørs. Ved å observere poseringen til mannen og sammenligne bildene, kan man anta at hensikten med det totale bildet var å vise antrekket på best mulig måte.

På helfigurbildet ser vi at antrekket består av en mørkeblå dressbukse og skjorte, i tillegg til et rødt slips, belte og dresssko. På portrettbildet har mannen på seg det samme antrekket, men i tillegg en mørkeblå dressjakke med en rød vest inni jakken. Begge bildene viser tydelige referanser til Superman ved første blick. På portrettbildet har vedkommende en slipsnål med den trekantede logoen til Superman, og en annen form for S-logoen som en spenne på lommen til dressjakken, i tillegg til fargene. Beskrivelsen under går slik: The feature on our Geek Wedding party last summer for Bridesmagazine is done. My vintage Superman inspired outfit can be seen in the next issue. (Norsk: Innslaget fra vår nerdete bryllupsfest i fjor sommer for Bridesmagazine er ferdig. Mitt vintage Superman-inspirerte antrekk kan sees i neste nummer). (winmwolfvandebroek, 2018)

Basert på beskrivelsen og antrekket kan det fastslås at antrekket, som representerer Superman, er med vilje valgt for en bryllupsfotografering. Nerdebryllup, eller «Geek Wedding» på engelsk, er et fenomen som har blitt stadig mer populært innenfor bryllupsmarkedet. Flere par ønsker å tilpasse bryllupsdagen rundt interessene sine, og velger derfor mer spennende og utradisjonelle måter å uttrykke lidenskapen sin for hverandre og favorittfantasiuniversene deres, noe som gjøre den spesielle dagen ekstra personlig for paret (theknot.com, geeked-out-weedings, 2019).

Ved å observere fargene på antrekket til personene som er avbildet, ser man at de er mørkere enn de originale fargene på Supermankostymet. Det kan antyde at både den blå og røde fargen er tonet ned og peker mot Henry Cavill sin versjon av Superman. I tillegg til fargene, er gulfargen fraværende på antrekket i helfigurbildet, som er en indikator som også peker mot Cavill sitt kostyme. Slipsnålen til mannen ser ut til å være av metall og mer gull enn gul. Kostymet til Cavill sin versjon av Superman skiller seg ut fra de tidligere versjonene på grunn av de mørkere fargene og den metalliske gulfargen.

Selv om det ser ut til at vedkommende har blitt inspirert av versjonen av Superman som er portrettert av Henry Cavill, kan det også se ut som at skuespilleren, i tillegg til karakteren, har bidratt som inspirasjon. Moteteoretiker Mair understreker at suksessfullt salg av luksusklær og produkter generelt kan knyttes til kjendisreklame, ettersom det har vist seg å være en effektiv kommunikasjonsmetode som er kraftigere enn å ha anonyme aktører i reklame. (Mair, 2018, s. 78-79). I tillegg påpeker Mair i forhold til kommersiell mote at vi kan bli påvirket til å kjøpe produkter avhengig av kjendisenes popularitet og hvor godt vi liker dem (Mair, 2018, s. 79). Linden og Linden fremhever også at en kjendis som bruker bestemte produkter, antrekk og imiterer en type utseende over en periode, kan inspirere fans til å etterligne deres livsstil. Kjendiser har en atferdsmessig innflytelse på sine fans, og det å kjøpe lignende produkter kan bidra til å etterligne og komme nærmere deres idoler. Kjendiser fungerer som symboler, som er fulle av koder med betydning for fansen til å tolke (Linden, 2017, s. 89-90).

Selv om Mair fokuserer på kjendisens influens i kommersiell mote, og Linden og Linden tar opp generelle forhold mellom kjendiser og deres tilhengere, kan disse perspektivene sammen utgjøre en sammenheng mellom karakteren og skuespilleren som spiller den. Som nevnt i teksten, skiller Supermankostymet til Cavill seg ut fra tidligere versjoner på grunn av de mørkere fargene. Mannen som er avbildet i antrekket har på seg en mørkeblå dress som er inspirert av Superman. Det kan antydes en sammenheng, for Cavill har dukket opp på den røde løperen i forbindelse med filmpremiere, hadde han også valgt å fortsette fargetrenden til karakteren med å ha på seg en mørkeblå dress. Dette kan betraktes som en form for kjendisinfluens der skuespillerens atferd og utseende kan inspirere fans til å etterligne både karakteren og skuespillerens stil (se figur 3.1.1).

I figur 3.1.1 kan vi observere Henry Cavill iført mørkeblå dress på filmpremieren til tre ulike filmer der han spiller Superman: *Man of Steel*, *Batman vs Superman* og *Justice League*. Brownie og Graydon understreker viktigheten av at kjendiser viser noe ekte eller realistisk fra sine liv, ettersom tilhengere søker etter spor av det ordinære i det som ofte blir sett på som ekstraordinært, både i forhold til superhelter, men også kjendiser generelt (Brownie & Graydon, 2016, s. 73-74). At Cavill brukte en mørkeblå dress på filmpremierene kan tolkes som en måte å formidle en viss grad av ekthet og realisme til publikum.

Videre kan det bemerkes at det finnes enda en parallell mellom Cavill, klærne han har på seg og hans rolle som Superman. I følge Brownie og Graydon er antrekket til Clark Kent – Superman sin alter ego identitet, som består av en dress og briller bidrar til å skjule superheltens supre identitet - både i filmene og i tegneseriene (Brownie & Graydon, 2016, s.76). I 2018 hadde Cavill et samarbeid med mote-merket Hugo Boss for å lansere en kampanje for nye briller. På bildene for den kampanjen hadde Cavill på seg briller og dress (se figur 3.1.2). Brownie og Graydon fortsetter videre å forklare om at superheltens alter ego gjør dem også mer ekte, fordi versjonen kommer nærmere publikum og tillater publikum et glimt av seg selv. (Brownie & Graydon, 2016, s.74).

Henry Cavills personlige bruk av symboler knyttet til karakteren han spiller med lignende antrekk utenfor filmene, kan tolkes på flere måter. For det første kan det bidra til å normalisere bruken av fiktive karakterer og deres kostymer som inspirasjonskilde for et antrekk. For det andre kan Cavills valg av antrekk, som er inspirert av karakteren han spiller, gjøre karakteren mer realistisk og ekte for publikum. Det kan også føre til at antrekket som Cavill bruker blir symbolsk ladet med både skuespilleren og karakteren han portretterer, og forsterke ideen om at en mørkeblå dress kan bli assosiert med Superman. Det er likevel vanskelig å fastslå om personen på bildet valgte å bruke Supermansymboler og en mørkeblå dress, på grunn av Cavills måte å kle seg på. Likevel kan Cavill som en kjent profil og hans tolking av Superman, øke sjansen for at personen ønsker å benytte seg av karakterens symboler i sitt eget antrekk.



Figur 3.1.1



Figur 3.1.2

Bort ifra koblingen og innflytelsen fra skuespilleren kan Superman symbolene spille en annen rolle i forholdet til antrekket og konteksten. Brownie og Graydon fremhever at Supermankostymet kan oppfattes som showman-aktig og understreker performative egenskaper i Supermans handlinger. Superman posisjonerer seg ofte i sentrum av oppmerksomheten og kostymet bidrar til å trekke oppmerksomheten til han og hans handlinger (Brownie & Graydon, 2016, s.15). Konteksten som blir presentert i beskrivelsen og av emneknaggen angir at antrekket er valgt for bryllup, peker mot vedkommende sin rolle som brudgom. Som brudgom er man hovedpersonen i et bryllup, og det er forventet at han skal være midtpunktet i sitt eget bryllup i tillegg til bruden. Ved å velge en dress inspirert av Superman, kan brudgommen tiltrekke seg ekstra oppmerksomhet og dra paralleller til showman-uttalelsen.

Brownie og Graydon påpeker også Supermans unike egenskaper og hvordan kostymet hans reflekterer dette. Selv om Superman er annerledes, eier han det og uttrykker det gjennom kostymet sitt (Brownie & Graydon, 2016, s.18). Ved å fremheve Supermans eierskap over sin annerledeshet, kan det bidra til at personene på bildet føler seg enda mer komfortable i det utvalgte antrekket. Påstanden til Brownie og Graydon kan bidra til å forstå hva vedkommende ønsker å oppnå ved å kle seg slik på sin bryllupsdag, og at en av grunnene kan være at dressen inspirert av Superman, kan påvirke selvfølelsen til mannen ved en spesiell anledning.

Oppsummering av analyse 1

Analysen av bilde 1 demonstrerte at antrekk er tydelig inspirert av karakteren, og at valget var bevisst i forhold til konteksten. Antrekket inkluderer flere symboler av Superman, som fargene og S-logoen. Valget av de mørkere fargene indikerer også en forbindelse til Cavill sin versjon av Superman. I tillegg kan skuespillerens eget forhold til karakteren utenfor filmene spille en rolle i hvorfor vedkommende på bildet har valgt å la seg inspirere av Superman i valget av dress. Ved å bruke de samme symbolene på antrekket sitt, kan skuespilleren gjøre karakteren mer realistisk i møte med publikum, og øke interessen for antrekket generelt. Analysen avslører også at Superman kan bli oppfattet som en showman og at han liker å være i sentrum av oppmerksomheten. Denne oppfatningen kan bidra til at personene som bærer et antrekket inspirert av Superman, føler seg mer komfortable og tar eierskap til sin annerledeshet i forhold til konteksten.

3.2 ANALYSE 2 - JENTE I KJOLE



miss_queenvee

Følg



90 likerklukk

miss_queenvee At #collectormania today.
Say hi if you see me 💙

#instadaily #selfie #makeupjunkie
#makeup #ootd #motd #supermanoutfit

På bildet blir vi introdusert for en sammensatt visuell fremstilling av en ung kvinne som er avbildet fra to forskjellige vinkler, i et rom som kan sees til å være et hotellrom. Det første bildet viser kvinnen i helfigur, mens det andre viser henne i portrett. Ved observasjon av poseringen til kvinnen og konteksten av de to sammensatte bildene, kan man anta at hensikten hennes var å rette oppmerksomheten på det hun hadde på seg og fremheve små detaljer i antrekket. På helfigurbildet ser vi at antrekket består av en knelang blå kjole, et gult midjebelte og røde høyhælte sko. På portrettbildet ser vi flere detaljer av antrekket i sin helhet, inkludert blå øyenskygge og rød lepestift i tillegg et trekantet smykke med Superman sin logo. Kjolen har en tettsittende overdel med et utspilt skjørt, som kan minne om moten fra 1960-tallet. Som en helhet gir antrekket et formelt, men også et feminint uttrykk. Beskrivelsen under bildet går slik: At #collectormania today. Say hi if you see me (norsk: Er på collectormania i dag. Si hei hvis du ser meg) (miss_queenvee, 2017).

Ved første observasjon gir ikke fargene og den feminine utstråling en umiddelbar kobling mellom klærne og Superman. Beskrivelsen under bildet gir heller ikke noen særlig hint om hvordan antrekket er koblet til karakteren. Likevel, hvis man ser lengre nede på innlegget kan man se alle emneknaggene vedkommende har lagt til, og der finner vi både hashtaggen "superman" og "supermanoutfit". I tillegg er det flere ting som henter til tilkoblingen mellom antrekket og karakteren. Fargene blå og rød, gult midjebelte og ikke minst S-logo smykke som vedkommende har rundt halsen. Ved å henvise til alle tre Superman filmene kan man se logoen fra de originale tegneseriebøkene som forsetter å dominere antrekket. Likevel, ved å ha studert alle S-logoene fra alle tre kostymene, kan man merke små forskjeller mellom dem. Reeves S-logo har mye mer rom for det gule, og har også mye rundere kanter. Rouths versjon har mindre gult, og mer spisse kanter på selve bokstaven, mens Cavill sin S har spisse kanter hele veien og det gule er mer gull eller bronse enn gul. S-en på smykket til kvinnen har mykere kanter, spesielt nederst på bokstaven, og ligner dermed mest på Reeves versjon av logoen (se figur 3.2.1). Videre finnes det enda en kobling mellom antrekket fra Reeves sin versjon av Superman, som er midjebeltet. Både Reeve og Routh har en form for belte på underbuksen sin som er på utsiden av drakten, men Reeves versjon har en enklere og renere form av belte (Donner, 1978). Her er det gule er i fokus, mens Rouths versjon har også S-logoen på bildet. Kvinnens antrekk har kun et gult belte, uten noen S på den.



Figur 3.2.1

Hvis vi vender blikket tilbake til beskrivelsen under bildet som på norsk er: Er på collectormania i dag. Si hei hvis du ser meg. For å kunne forstå betydningen og budskapet til dette antrekket, er det viktig å fremheve hva konteksten i bildet er. Det som gjør denne beskrivelsen og konteksten litt uklare er ordet collectormania.

Collectormania blir definert som en type for tegneseriekonvensjon, altså et arrangement som er spesielt egnet for folk som har en interesse for film, TV og tegneserier. Konvensjonen gir deltakere muligheten til å møte kjendiser innenfor dette feltet, få autografer og ta bilder med dem, samt besøke en rekke vareboder (filmandcomicconbrimingham.com, 2023).

I dette tilfelle kan konteksten forstås som at kvinnen skal på tegneseriekonvensjonen, hvor hun vil møte andre mennesker som er godt kjent med karakteren hun har valgt å bli inspirert av. I kapitlet *Superhero Cosplay* diskuterer forfattere Brownie og Graydon bruken av superheltkostymer i cosplaykulturen. Ifølge forfattere er cosplay en tilbakemeldingsspiral som gjør det mulig for fans å delta og transformere en kontekst til noe eget, der leseren er forfatteren (Brownie & Graydon, 2016, s.109). En annen beskrivelse av cosplaykulturen er at det er en form for subkultur som bygges på en hobby. Hobbyen går ut på å kle seg ut som en fiktiv karakter fra en tegneserie, film, TV-serie, bok eller et videospill (Henriksen, 2023).

Videre påpeker Brownie og Graydon at kostymet er det mest synlige og åpenbare tegnet på personens tilhørighet til en bestemt heltedyrkelse. Kostymet kommuniserer effektivt et spesielt emne, og kan være stilet på ulike måter for å formidle ulike elementer av heltedyrkelse. (Brownie & Graydon, 2016, s. 109).

Selv om dette prosjektet ikke undersøker bruk av kostyme i cosplay-kulturen, kan eksemplet med kvinnen iført antrekk med Supermansymboler forstås innenfor rammen av fandom og cosplay-kultur. Kvinnens budskap kan være å uttrykke sin tilknytning til karakteren og sin heltedyrkelse gjennom antrekket og stilen, men samtidig ønske å kle seg på sin måte og ikke kopiere kostymet direkte. Dette kan også tolkes som at kvinnen på bildet ønsker å delta i denne transformasjonsprosessen, men på sin egen måte, og også gi andre deltakere muligheten til å lese og transformere konteksten med henne.

Når man betrakter antrekket til karakteren, kan man se at Supermans antrekk består av tettsittende drakter. I kontrast har kvinnen på bildet en kjole som ikke er tettsittende i skjørtet. Brownie og Graydon påpeker at kostymedesign eller anskaffelse av kostymer ofte har blitt betraktet som kvinnelige aktiviteter, mens oppklodning har alltid vært mer akseptabelt for menn. I tillegg har kostymer i superheltsjangeren blitt assosiert med maskulinitet og aggresjon. (Brownie & Graydon, 2016, s.117)

Disse påstandene kan tolkes på flere måter i forhold til budskapet til kvinnen. Det ene er at budskapet ved å bruke antrekket inspirert av Superman, ønsker vedkommende å fremheve at det er like akseptabelt for kvinner som for menn å kle seg opp i karakterinspirerte antrekk. På samme tid kan budskapet være at kvinnen ønsker å bryte med normene for superheltsjangeren og Superman, ved å bruke kjole som verktøy. Fordi kostymene til superheltene blir assosiert med maskulinitet og aggresjon, kan hennes personlige uttrykk for karakterens kostyme i form av kjole være med å bryte opp disse normene. Å fremstille Supermansymboler på en feminin måte, kan bidra til å bryte opp stereotypene om maskulin og aggressiv tilknytning til superheltsklær. Det kan vise at karakteren kan appellere til jenter på samme måte som til gutter, og at jenter kan ta eierskap over symbolene uavhengig av stereotypene.

Hvis vi igjen ser på emneknaggene under bildet til kvinnen, kan man også legge merke til at hun spesifikt påpeker at antrekket hennes er inspirert av Superman, og ikke den kvinnelige versjonen av karakteren som for eksempel Supergirl.

Brownie og Graydon fremhever også et intervju med skuespilleren Andrew Garfield som spilte superheltskarakteren Spiderman i franchise filmen *The Amazing Spiderman* (Webb, 2012). I intervjuet sier skuespilleren at kun fra en feminin handling som å sy et kostyme, er resultatet et maskulint kostyme, fordi femininitet handler om delikatesse, presisjon og håndverksegenskaper som superhelter må ha kjennskap til.

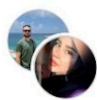
Oppsummering av analyse 2

Analysen av bilde 2 har vist at det er en bevisst intensjon bak utformingen av et antrekk som er inspirert av Superman på en personlig og feminin måte. Vedkommende har imidlertid valgt å koble sitt feminine uttrykk til den første filmversjonen av Superman, spilt av en mann, istedenfor Supergirl, som er en kvinne. En nærmere analyse av antrekket viste en direkte visuell kobling til Reeves versjon av Superman via et S-logo-smykke.

Antrekket viste seg å ha flere betydninger og funksjoner i forhold til konteksten, og analysen påpeker konteksten mot klærnes forhold til cosplay-kulturen. Analysen viser at vedkommende ønsker å fremheve sin tilhørighet til karakteren på sin måte i møte med andre tilhengere, men også gi muligheten til andre å tolke og transformere konteksten hennes.

I tillegg viste analysen at antrekkets budskap kan bidra til å bryte normene mellom kjønn i forhold til karakteren, og det feminine uttrykket med Supermansymbolene som kan inspirere flere jenter til å ta eierskap over en ikonisk maskulin karakter.

3.3 ANALYSE 3 - ET PAR



dietitian_noha_sadaldeen og
younis.alhallak

...



Se likerklikk

dietitian_noha_sadaldeen If you want a
superman you have to be his wonder
woman 🥰🥰

#outfits #syriangirl #syrian_selfie

På bildet ser vi et par bestående av en mann og en kvinne som er utendørs. Begge står oppreist, og kvinnen hviler armen sin på skulderen til mannen. Bildet sitt fokus på personene indikerer en bevisst posering foran kamera.

Mannen på bildet har på seg en blå t-skjorte med trekantet S-logoen og en plantemønstret bade-/sommershorts. Antrekket til kvinnen består av en blå, langermet, tynn genser med samme logo som på mannens t-skjorte. Kvinnen har også på seg en lyseblå tettsittende jeans og et rødt hodeplagg. På grunnlag av hodeplaggets plassering og emneknaggen #hijaboutfit som er under beskrivelsen på bildet, kan det konkluderes med at hodeplagget har religiøs betydning.

Beskrivelsen under bildet går slik: If you want a superman you need to be his wonder woman (norsk: Hvis du vil ha en superman må du være hans wonder woman).

(dietitian_noha_sadaldeen & younis.alhallak, 2022)

Når man betrakter bildet, kan man umiddelbart konstatere at paret bevisst har latt seg bruke Superman på t-skjorten og genseren, selv uten å ha lest beskrivelsen eller observert emneknaggen. Brownie og Graydon fremhever at personer som har på seg t-skjorten med S-logoen forsøker å knytte seg til karakteren og stryke sin tilhørighet (Brownie & Graydon, 2016, s. 49-50). Trekant S-logoen er dominerende også på antrekket på bildet.

Kvinnens antrekk er spesielt i tråd med karakterens fargepalett, med en blå overdel og underdel samt et rødt hodeplagg som matcher Supermans kappe. Mannens antrekk har kun den trekantede S-logoen på t-skjorten som knytter ham til karakteren. Basert på fargevalget og S-logoens utforming, kan man observere en parallell til Reeves versjon av Superman. Reeves fremføring av karakteren var også den mest optimistiske av de tre versjonene. Selv når Superman utfører farlige handlinger, klarte Reeve å bringe en lystig tone til rollen. På samme måte som paret på bildet, var Reeve kjent for å ha et vakkert smil, og paret på bildet er de eneste av alle personene som bruker Supermanantrekk i denne analysen som smiler bredt (se figur 3.3.1)

Når det kommer til konteksten og beskrivelsen av bildet sier vedkommende på norsk at: hvis du vil ha en Superman må du være hans Wonder Woman. Basert på beskrivelsen kan det antas at mannen i bildet representerer Superman, mens kvinnen representerer Wonder Woman, på tross av at begge bærer sammen Superman-logo på overdelen. I følge history.com er Wonder Woman er en av de eldste karakterene innenfor superheltsjangeren, og debuterte i 1941 i tegneserieboken All Stars Comics #8.

Til tross for å ikke være den første kvinnelige superhelten, viste hun seg for å være en av de mest populære (Klein, 2021), og Brownie og Graydon påpeker at hun debuterte på skjerm i egen TV-serie allerede i 1975 (Brownie & Graydon, 2016, s. 148) (se figur 3.3.2).



Figur 3.3.1



Figur 3.3.2

Utover historisk sammenheng, eksisterer det flere likheter mellom Superman og Wonder Woman når det gjelder antrekkene deres. Ifølge Brownie og Graydon, tjener ikke kostymene til Superman og Wonder Woman primært til fysisk nytte, men heller som et språklig uttrykk og symbolsk funksjon. En slik funksjon på kostymene kan sammenlignes med mote. (Brownie & Graydon, 2016, s. 97). Med det påpeker forfatterne at kostymene til superheltene ikke nødvendigvis har en praktisk funksjon, men heller fungerer som en form for kommunikasjon og symbolikk. Den oppfatningen kan sammenlignes med mote, som også kan ha en symbolsk funksjon og brukes for å uttrykke noe om identiteten til bæreren. Ved å trekke paralleller mellom superhelt kostymer og mote, understreker Brownie og Graydon at kostymene ikke bare er en tilfeldig detalj, på mange måter er kostymet superhelten (Brownie & Graydon, 2016, s. 29)

Ved å vende blikket tilbake til det røde religiøse hodeplagget til kvinnen, fremhever teoretikere Gonzales og Bovone at moteidentitet inkluderer selvbevisste og selvvalgte forpliktelser i saker som religion. Det inkluderer også valg av klær og mote, som kan være en bevisst måte å uttrykke sin identitet på (Gonzales & Bovone, 2012, s. 141-142). I dette tilfelle påpeker forfatterne at vedkommende har tatt en modig avgjørelse om å velge å bære både et religiøst hodeplagg og Superman inspirert antrekk . De Deuw påpeker at selv om Superman er en del av amerikansk kultur (De Deuw, 2021, s. 1) er identiteten hans faktisk knyttet til hans bakgrunnen som immigrant, og bruk av sin ikke-amerikanske arv er veien for å oppnå suksess i USA (De Deuw, 2021 s.32). Basert på Gonzales og Bovone og De Deuw sine uttalelser kan betydningen være at vedkommende bevisst bruker Supermansymbolene sammen med det religiøse hodeplagget for å forsterke sin arv og kulturelle identitet. Superman kan i dette tilfelle bidra til å opprettholde selvtilliten i forhold til ens kulturelle tilhørighet.

Moteteoretikeren Mair argumenterer for en sammenheng mellom atferd og bruken av klær, der klær med statussymboler kan fungere som en motiverende faktor for å opprettholde selvtillit, som ble påvist i en studie fra 1963 (Mair, 2018, s. 57). Dette kan også sees i sammenheng mellom funksjonen til kostymene til Superman og Wonder Woman, og kan bidra til å forklare hvorfor figuren til Wonder Woman ble nevnt i beskrivelsen av antrekket til kvinnen på bildet. Det kan antas også at det var statussymbolene til Superman og andre superhelter som var det viktigste poenget med valget av antrekk, og ikke hvilken superheltekarakter som ble uttrykt med klærne. Dette kan ha bidratt til å forsterke selvtillit i forhold til sin kulturelle identitet, men også i forhold til kjønn, ettersom kvinnen ikke ønsker å identifisere seg som Superman selv om hun hadde på seg samme symbol som mannen.

Derfor valgte hun å inkludere Wonder Woman som en historisk kvinnelig superhelt. Likevel kan argumentet for at Superman er den første og mest ikoniske karakteren i sjangeren, og derfor blir antrekket også koblet opp mot Reeves versjon. Reeve var den første skuespilleren til å portrettere Superman på film, og la inn en kraftig og symbolsk kostyme. Det kan oppleves som mer symbolsk betydningsfullt sammenlignet med om hun skulle ha valgt å bruke symbolene til Wonder Woman. Den betraktningen kan sees i lys av at vedkommende ønsket å sende signal til all salgs publikum, og ikke bare superheltinteresserte.

Oppsummering av analyse 3

Analysen av bilde 3 viser at det ble tatt et bevisst valg i å kle seg i et antrekk som inneholder Supermansymboler. Symbolet er særlig knyttet til Reeves versjon av Superman og kan derfor ha en sterk symbolsk verdi. Reeves ble også kjent for å vise Superman fra en mer positiv side, noe som kan forklare hvorfor paret på bildet ser ut til å ha en hyggelig i sine antrekk. Videre viser analysen at det er spesielt interessant å undersøke kvinnen sitt antrekk i forhold til karakteren. Hun har bevisst valgt å inkludere en annen karakter fra sjangeren, Wonder Woman, og har kombinert det med bruk av et religiøst hodeplagg. Det viser til en bevisst tilknytning mellom symboler, klær, kulturell identitet og kjønn. Analysen viser også at antrekket har en symbolsk funksjon, og at betydningen av å bruke Supermansymbolet sammen med det religiøse hodeplagget kan knyttes til uttrykk av stolthet over sin personlige og kulturell arv.

3.4 ANALYSE 4 - JENTE MED PC



natasha_shrotri

Følg



182 likerklipp

natasha_shrotri #tbt tried color block n ended up in a superman outfit 😊💙

25. april 2013

På bildet ser vi en kvinne, som befinner seg innendørs. Kvinnen sitter på huk, og hennes handlinger antyder at hun forsøker å ta frem eller legge ned en Apple datamaskin i eller ut fra vesken. I tillegg til datamaskinen og vesken, kan man også observere en liten stabel med ukeblader på gulvet ved siden av. Antrekket til kvinnen består av en løs rød bukse og en tilsvarende løs fasong blå topp/singlet. Skoene til kvinnen har høye hæler, og er i samme stil som vesken. Til tross for at antrekket ser ut til å sitte behagelig på vedkommende, har det likevel et formelt utseende.

Ved første observasjon er inntrykket at det er et helt vanlig bilde, med en kvinne som er på farten. Likevel, i kombinasjon med datamaskinene og antrekkets behagelige men likevel formelle utseende, kan man anta at personen er på vei til eller fra jobb.

Beskrivelsen under bilder går slik: *#tbt tried color block n ended up in a superman outfit* (norsk: *#tbt forsøkte å være fargerik, endte med Superman antrekk*). (natasha_shrotri, 2013).

Selv om antrekket på bildet er fargerikt, er det ingen umiddelbare tegn som indikerer en tilkobling til Superman.

Beskrivelsen som følger bildet gir den første og mest åpenbare tilknytningen mellom Superman og vedkommendes antrekk, da kvinnen selv omtaler at antrekket hennes minner om karakteren. Likevel påpeker teksten at antrekket ikke var ment til å etterligne Superman, men endte opp med det etter kombinasjon av fargene. Når det gjelder farger, har de definitivt en dominerende tilknytning til karakteren. Ved å henvise til Superman, kan man observere at kostymet hans består av fargene blått, rødt og gult, hvor rødt og blått dominerer det visuelle uttrykket. Den røde buksen og den blå toppen som kvinnen har på seg er dermed den andre og mer visuelle tilknytningen mellom antrekket og karakteren, i tillegg til beskrivelsen.

Ved å legge fokus på klærnes fargeintensitet, kan man ut fra bildet si at fargene er sterke, men likevel lyse. Slike intense farger kan sammenlignes med Rouths versjon av Superman. Med den observasjonen kan man henvise til filmen *Superman Returns* (Singer, 2006), og filmen bekrefter at fargene på kostymet til Routh er mer intense enn Reeves sin, men ikke like mørke som Cavill sin. En annen parallell man kan dra mellom kvinnens antrekk og Rouths versjon av Superman, er de synlige høye hælene. Gjennom nøye studering av kostymene til de forskjellige skuespillerne kan man observere at skoene i Rouths kostyme hadde mer synlige høye hæler enn de andre to (se figur 3.4.1) .



Figur 3.4.1

Brownie og Graydon påpeker at hvis man frivillig bruker sterke og lyse farger på klær, antyder det at personen har ærlige intensjoner. Grunnen til det er fordi det er vanskeligere å begå en kriminell handling i et fargerikt og merkbart antrekk. (Brownie & Graydon, 2016, s.20). Basert på denne påstanden kan vi antyde at et av budskapene kvinnen ønsker å formidle ved å ha på seg antrekket er at hun har ærlige intensjoner. Denne tolkingen kan også knyttes til Rouths presentasjon av Superman, som ser ut til å være en inspirasjonskilde for antrekket. Rouths fremstilling av karakteren er preget av høy moral og integritet, som ikke bare skyldes kostymets farger, men også skuespillerens naturlige tilnærming av karakteren. Ved å analysere de ulike filmene av Superman kan det argumenteres for at det er Rouths versjon som best fremhever karakterens ærlighet og moral.

Brownie og Graydon påpeker også at Supermankostymet, i tillegg til å være ærlig, fungerer som en form for uniform eller arbeidsklær. Når han tar på seg kostyme er han klar for arbeidet sitt som er å tjene folket. Ved å betrakte antrekket i sammenheng med konteksten, kan man tolke tilstedeværelsen av datamaskinen på bildet som et tegn på at kvinnen er på vei til jobb. Det kan være en referanse til Supermans alter ego, Clark Kent, som har journalist som yrke i filmene, og som fikk jobben på grunn av evnen sin til å skrive raskt på en datamaskin.

Når vi ser på passformen til kvinnens antrekk, kan man tolke det som at det er et formelt antrekk, hvor buksen minner om en dressbukse. Ifølge Mair kan det å ha på seg en forretningsdress i jobbsammenheng øke testosteronnivået og være mer gunstig under viktige forhandlinger. (Mair, 2018, s. 102). Påstanden til Mair kan tolkes på to måter i forhold til antrekket og karakteren. Den ene tolkingen er at vedkommende har på seg et antrekk inspirert av Superman fordi hun ønsker å tjene folket på sin arbeidsplass, samtidig som hun ønsker å fremstå som ærlig med gode intensjoner. Den andre tolkingen er at vedkommende ønsker å fremstå som mer maskulin, og på samme måte som for menn kan hennes antrekk bidra til mer lønnsomme arbeidsdager. Ifølge De Dauw var Superman lenge en ny standard og et forbilde for maskulinitet (De Dauw, 2021, s. 3). Budskapet her kan være at et allerede kulturladet maskulint plagg som i tillegg er koblet til det maskuline idealet til Superman, kan resultere i ekstra lønnsom arbeidsdag.

Oppsummering av analyse 4

Analyse av bilde 4 har vist at ikke alle har en bevisst intensjon av å være inspirert av Supermans antrekk når de velger klær, men at det kan skje tilfeldig. Likevel erkjenner vedkommende selv at antrekket har en kobling til karakteren, selv om det ikke er en direkte etterligning av kostyme.

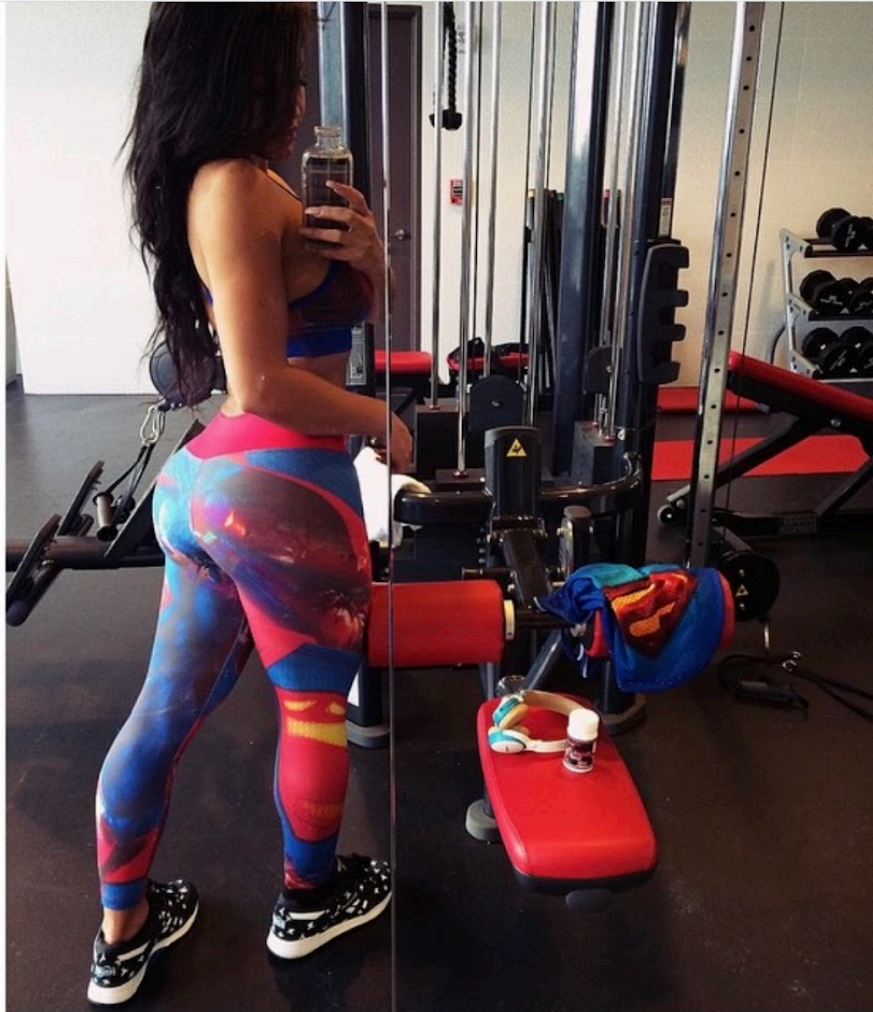
Analysen viser også at antrekket har mest likhet med Rouths versjon av Superman, og at det er mest sannsynlig hans versjon hun henviser til når hun referer til karakteren. Antrekket kan ha flere betydninger og funksjoner i forhold til konteksten som er presentert. Supermans mål om å tjene folket, kan knyttes til vedkommende sin kontekst ved å ha en datamaskin, og antrekket kan sees som en måte å uttrykke det på. Supermans verdier rundt ærlighet og moral kan også være relevant i forhold til antrekket og personens verdier. I tillegg kan det være en parallell mellom vedkommende dressbukse og Superman, som kan indikere en sammenheng mellom personens uttrykk og maskulinitet i jobbsammenheng.

3.5 ANALYSE 5 - JENTA PÅ TRENING



rosaacosta

Følg



7 553 likerklipp

rosaacosta Feeling like a Super hero in my Superman Inspired outfit

#bodybyrosaacosta Available at Cossamia.com @cossamia

Click link in Bio for workout videos and tips



På bildet ser vi en ung kvinne som poserer og tar bilde av seg selv i speilet. Bildet viser en kontekst som ser ut til å være et treningsrom eller et treningssenter, der kvinnen poserer med ryggen mot speilet ved siden av treningsapparater. Antrekket hun har valgt består av tettsittende treningstights, en kort treningstopp og joggesko som ser ut til å være egnet for treningsaktiviteter. Med videre observasjon av antrekket viser det seg at den inneholder flere symboler av Superman, inkludert fargene og S-logoen. Treningstightsen består av blå, røde og gule farger, og S-logoen til Superman kan bli observert langs hennes høyre fot. På samme måte består treningstoppen av blå og røde farger. Joggeskoene er derimot hvitt og svart. Ved å observere bildet videre generelt ser det ut som det ligger en t-skjorte på treningsbenken, hvor t-skjorten er blå med den trekantede S-logoen på. Beskrivelsen under bildet går slik: *Feeling like a Super hero in my Superman inspired outfit* (norsk: føler meg som en superhelt i mitt Supermaninspirerte antrekk) (rosaacosta, 2015).

Basert på beskrivelsen og antrekket kan vi konkludere med at personen bevisst har valgt antrekk inspirert av Superman i forhold til konteksten. Når vi ser fargene på antrekket som er presentert på bildet, ser det ut til å være mørkere enn den klassiske drakten til Superman, og minner derfor mer om kostymet til Cavill.

Ifølge Brownie og Graydon deler treningstøy/sportstøy og superheltekostymer flere likheter enn andre hverdagslige antrekk. De påpeker at introduksjonen av kunstig stoff som spandex, har gjort det mulig for klær å redusere motstanden og øke hastigheten i luft og vann, noe som har bidratt til å forbedre den menneskelige atletiske ytelsen. Som et resultat har vanlige mennesker kunne utføre fysiske ting på et nytt nivå, nesten som superhelter. Under de olympiske lekene har publikum i flere år fått oppleve idrettsutøvere iført tettsittende og fargerike drakter som har en bemerkelsesverdig likhet med superheltekostymer (Brownie & Graydon, 2016, s. 44) En annen felles karakteristikk mellom treningstøy og superheltekostymer, ifølge Brownie og Graydon, er synlige logoer. Rett etter fødselen av superhelter og kostymene deres har flere klesmerker begynt å bruke synlige logoer på treningstøy som en måte å øke identifikasjon og markedsføring av merket (Brownie & Graydon, 2016, s.19). Videre påpeker Brownie og Graydon også at Supermankostymet, uavhengig av presentasjon, uttrykker heltemot og styrke, som er kjerneverdier til karakteren. (Brownie & Graydon, 2016, s. 22). De trekker også en parallell mellom Superman og et eldre yrke fra sirkus, «sterkmann», hvor både Superman og en sterkmann bruker antrekket sitt for å fremheve fysisk styrke og unaturlige atletiske egenskaper (Brownie & Graydon, 2016, s. 12) (se figur 3.5.1). Sammenhengen mellom superhelter og treningstøy kan indikere at en person kan ønske å utnytte Supermansymbolene for å oppnå ekstra styrke og atletiske fordeler.



Figur 3.5.1

Forbindelsen mellom idrettsutøvere og sterkmannen kan også bidra til å gjøre Supermans styrke mer realistisk og gi vanlige mennesker muligheten til å føle seg på lik linje med en superhelt. Cavills versjon av Superman kan være spesielt relevant i denne sammenhengen, siden han er den siste versjonen av Superman på film og spesialeffekter på film blir stadig mer realistisk. Ved å referere til filmen *Man of Steel* og *Justice League* indikeres det at Cavill som skuespiller har en unik evne til å formidle kraft og fremheve Supermans overnaturlige fysiske styrke, mer enn tidligere versjoner. For eksempel fremhever en scene i filmen *Man of Steel* den utrolige fysiske styrken Superman eier. I scenen kjemper han mot en "verdensmotor" i det indiske hav, som fremhever hans enorme fysiske kraft og moralske viljestyrke (Snyder, 2013, 1.49.51). Forholdet mellom viljestyrke og fysisk styrke kan også sees i forhold til idrettsutøvere, der både fysisk og mental styrke må være på topp for å bli best.

I henhold til klesteori fremhever Mair at det finnes forskningsbasert bevis som viser at fargen rød gir en fordel når det gjelder trenings- og konkurransetøy i sport. Fargen rød kan ha en mer stimulerende og dominerende effekt, og det har også blitt observert at å ha på seg rødt kan øke nivåene av testosteron (Mair, 2018, s. 99). Påstanden kan være med å forklare hvorfor Superman har fått denne fargen som en del av kostymet, men også hvorfor kvinnen på bildet velger å bruke et antrekk som har både fargen rød og Supermansymboler sammen i forhold til hennes kontekst som involverer fysisk aktivitet og trening.

I tillegg til fargene påpeker Brownie og Graydon at Supermans blåfargede, tettsittende spandexkostyme, bidrar til å fremheve muskler og gir et umiddelbart inntrykk av styrke (Brownie & Graydon, 2016, s.11). Kvinnens tettsittende treningsantrekk kan på samme måte bidra til å fremheve muskler og stryken til Superman. Dermed kan det også fungere som en motiverende faktor for å bruke denne type antrekk, og at ikke bare fargene og Supermansymbolene har en rolle i aktivitet og prestasjonene, men også stoffet som minner om superheltkostymer.

Oppsummering av analyse 5

Analysen av bilde 5 konkluderes med at det er en tydelig sammenheng mellom treningstøy og superhelter sammenlignet med andre antrekk typer. Det antas at personen bevisst valgte et antrekk som inkluderer Supermansymboler i tråd med konteksten. Fargevalget i antrekket viser seg å ligne på Cavills versjon av Superman, som er mest kjent for å fremheve fysisk styrke på en unik måte. Videre viser analysen til den historiske sammenhengen mellom Superman og tidligere sirkusartister - sterkmenn, som hadde formål som gikk ut på å underholde publikum ved å vise frem unaturlig fysisk styrke. I tillegg til forbindelsen med Superman, viser analysen også til forskningsbasert bevis på at fargen rød på klær kan gi ekstra fordeler under trening og under sportskonkurranser, samt at materialet i antrekket som minner om superheltkostymer kan bidra til å fremheve personens fysiske form.

3.6 ANALYSE 6 - MANN I BADEKÅPE



janilee90

Følg



379 likerklipp

janilee90 Who's gonna save the world?....for sure not me I'm way tooo tired 🤔💪 #mensfashion #superman... mer

28. november 2017 · Se oversettelse

På bildet ser vi en mann som står oppreist med armene krysset over brystet. Mannen befinner seg innendørs, og fra mønstret på veggen kan det identifiseres som et baderom. Mannens ansiktsuttrykk avslører en blanding av misnøye og ironi. Mannens antrekk består av en enkel badekåpe i en sterk blå farge. Rundt åpningen av badekåpen går en rød stripe langs kanten, i tillegg har antrekket et rødt belte. Ved første øyekast kan det være vanskelig å forstå antrekkets sammenheng med filmkarakteren. Imidlertid kan en legge merke til at badekåpen har et trekantet S-logo på høyre side, som assosieres med Superman. Beskrivelsen av bildet går slik: *Who's gonna save the world?... for sure not me I'm way tooo tired* (norsk: *Hvem skal redde verden?... Helt sikker på at det ikke er meg, fordi jeg for sliten*) (janilee90, 2017).

Dette bildet gir grunnlag for en interessant analyse ved å fokusere på emneknaggen som er tilknyttet beskrivelsen. Supermanoutfit emneknaggen er felles for alle analyse innleggene, men tilstedeværelsen av emneknaggen *#gay* og *#instagay*, på norsk; *homofil* og *Instahomofil*, som gjør analysen interessant.

Ifølge Brownie og Graydon er Superman en konstruert karakterer som symboliserer hypermaskulinitet (Brownie & Graydon, 2016, s. 15), og homofil identitet står i kontrast mot hypermaskulinitet.

Observasjon av mannens antrekks farger indikerer at de er intense, men ikke for lyse eller mørke. Dette kan peke mot en sammenligning med Rouths versjon av Superman. I tillegg har Rouths versjon blitt tidligere koblet til det homofile miljøet, og blitt anklaget for reklame for homofil sex . Reklameplakaten «Got Milk» fra 2006 (se figur 3.6.1) ble gjort i henhold til Rouths tid som Superman, og senere ble omtalt som reklame for homofil sex på noen kontroversielle nettforum. Årsaken er at Routh som Superman på plakaten har en hvit melkebart som kan tolkes som en referanse til oral sex (landoverbaptist.net, showthread, 2023).

Emneknaggen kan antyde at vedkommende kan ha latt seg inspirere av Rouths versjon av Superman, da vedkommende refererer til karakteren ved fargevalg og koblingen til den homofile emneknaggen. Likevel pågår det flere en motstridende debatt om endringer i det klassiske Supermankostymet og det homofile miljøet. De Deuw påpeker at diskusjonen dreier seg om det faktum at Rouths versjon av Superman var den siste på film som hadde «underwear of power», altså den røde trusen som er utenpå buksen. Debatten ble utløst da Cavills versjon av Superman ble presentert, og den hadde ikke underbuksen, noe som skapte diskusjon blant fansen (De Deuw, 2021, s.36).



Figur 3.6.1

Det skyldtes det faktum at underbuksen fungerte som en indikator på at Superman ikke var seksualisert på noen måte, og heller ikke kunne vekke en interesse innenfor et homofilt blikk (De Deuw, 2021, s. 37). Det var fordi karakterens mannlige kjønnsorgan var skjult og på en måte var til stede under trusen, men likevel ikke synlig, noe som også beskyttet karakterens maskulinitet og hindret ham fra å bli seksualisert. I tillegg trekker Brownie og Graydon frem at mannlige superhelter generelt, med sine tettsittende kostymer, inviterer til et homoerotisk blikk og bidrar til seksualisering av superhelter (Brownie & Graydon, 2016, s. 4). Påstanden indikerer at avhengig av tilstedeværelsen av underbuksen, kan en tettsittende superhelt-drakt bidra til seksualisering av karakterene i sjangeren.

Basert på de forskjellige diskusjonene og parallellene mellom karakteren og homofil tilhørighet, kan det konkluderes med at personene som har publisert bilde bevisst ønsker å trekke en parallell mellom det hypermaskuline symbolet som karakteren representerer, og det homofile miljøet, og bruker antrekket som et verktøy.

De Deuw påpeker også at homoseksuelle individer tidligere har blitt identifisert som «andre», ikke maskuline og heller ikke ekte mannfolk (De Deuw, 2021, s. 38). Vedkommendes valg av symboler på antrekk i forhold til Supermans mannlige stereotypi kan bidra til å bryte det stereotypiske blikket som homofile individer har blitt utsatt for, nemlig at de ikke er ekte menn og at de ikke kan være maskuline. Symbolene til Superman kan bidra til å forsterke at maskulinitet ikke er avhengig av seksuelle preferanser.

Et annet interessant faktum å se på her er beskrivelsen i forhold til Superman og antrekket til personen. Beskrivelsen påpeker vedkommendes uttrykk for slitenhet og avslapning, samt at antrekket er en badekåpe, noen som vanligvis assosieres med spa og avslapning. Det påpekes også at Supermankostymet og personens antrekk består hovedsakelig av blått og rødt. Mair trekker frem forskning som handler om at bestemte farger kan bringe frem ulike fysiologiske reaksjoner og emosjonell opplevelse. For eksempel at farger med lengre bølgelengde (som rødt og gult) føles opphissende eller varme, mens farger med kortere bølgelengde (som blått og lilla) føles avslappende og kjølig (Mair, 2018, s. 98). Samtidig fremhever Brownie og Graydon en annen forskning som viser at Supermankostymet på barn oppfordrer til handling, altså at kostymet virker som aktiverende verktøy (Brownie & Graydon, 2016, s. 23). Selv om personene på bildet ikke har på seg et kostyme, men heller et antrekk inspirert av karakteren, kan det antyde at personene ønsker mer energi, som han kan hente fra å ha på seg et Supermaninspirert antrekk. Til tross for at blåfargen kan ha en avslappende effekt ifølge Mair, kan kombinasjon av blått og rødt, samt tilhørigheten til Superman, bidra til å gi personen mer energi enn hvis antrekket hadde hatt et annet design og fargekombinasjon.

Oppsummering av analyse 6

Analysen av bilde 6 viste at personen bevisst har valgt å ha på seg et antrekk inspirert av Superman og at han bevisst trekker karakteren inn i konteksten. Fargene på antrekket peker mot Brandon Rouths versjon av Superman, men det er diskusjon rundt hvorvidt personens antrekk er inspirert av hans versjon med tanke på konteksten og emneknaggen som er valgt. Diskusjonen omfatter også personenes valg av emneknagger og antrekk, det ved å peke mot homofil identitet i forhold til Superman, og at Superman er seksualisert og kan fremkalle homoerotisk blick. Analysen viser at Supermansymbolene kan bidra til å bryte med stereotypene som eksisterer i forhold til homofile, og utsagnene om at de ikke er «ekte» menn. I tillegg viser analysen at et plagg som vanligvis blir assosiert med avslapning og ro, kan ha motstridende effekt når det kombineres med Supermansymbolene, som kan ha en aktiverende effekt.

3.7 OPPSUMMERING AV ANALYSENE

I kapittelet har det blitt presentert analyser av seks innlegg hentet fra Instagram som har både visuelle og tekstuelle referanser til karakteren Superman. Mens hovedfokuset var å analysere antrekket som ble brukt av personene i innlegget, ble det klart at konteksten spiller en viktig rolle for å forstå antrekket som vises på bildet.

Analysen har fremhevet at det finnes mange måter å integrere Supermansymbolene i et hverdagsantrekk på, og at det egentlig ikke finnes noen regler på hva slags klær eller klesstil det er akseptert å bruke symbolene til. Det finnes heller ingen klar grense på hvilke kontekster et antrekk med karakterens symboler ikke kan brukes i.

Analysen fremhever mange ulike måter å tolke et antrekk på, og de forskjellige verdiene og egenskapene Superman identiteten står for. I tillegg viste analysen at karakterens identitet har en tett forbindelse med Supermans kostyme og symbolene på kostymet. Likevel, kan de variere på grunn av fremstillingen som har blitt gjort av de tre forskjellige skuespillerne. Kostymene til skuespillerne skiller seg fra hverandre, i tillegg tilfører de ulike sider til karakteren.

Før jeg begynner å drøfte resultatene i forhold til teorien og problemstillingen i diskusjonsdelen ønsker jeg å presentere alle seks analysene i en form av korte tabeller. Tabellen vil oppsummere analysen og fremheve de viktigste parallellene mellom antrekket og karakteren. I neste kapittel vil funnene bli drøftet for å komme frem til en konklusjon.

3.8 OPPSUMMERING I TABELLER

Analyse	1
Kjøn	Mann
Alder	30-40
Sted/Kontekst	Inne og ute. Bryllups fotografi
Klesstil:	Formell dress
Maskulin/Feminin	Maskulin
Bevist/Ubevist	Bevist
Superman symboler	Fager og S-logoen
Superman versjon	Henry Cavill
Del av Superman identitet som er i fokus?	Showmann, midtpunkt, i sentrum av oppmerksomhet, eierskap til annerledes, forhold til skuespilleren

Analyse	5
Kjøn	Kvinne
Alder	20-30
Sted/Kontekst	Inne, på treningssentre
Klesstil:	Trening/sportstøy
Maskulin/Feminin	Maskulint
Bevist/Ubevist	Bevist
Superman symboler	Fager og S-logoen
Superman versjon	Henry Cavill
Del av Superman identitet som er i fokus?	Fysisk styrke, strongmann, trening og maskulinitet

Analyse	2
Kjøn	Kvinne
Alder	20-30
Sted/Kontekst	Inne, på vei til tegneserie konvensjon
Klesstil:	Hverdagskjole
Maskulin/Feminin	Feminin
Bevist/Ubevist	Bevist
Superman symboler	Fager og S-logoen
Superman versjon	Christopher Reeve
Del av Superman identitet som er i fokus?	Cosplay-kultur, maskulin kan også brukes feminint, personlig preg

Analyse	6
Kjøn	Mann
Alder	20-30
Sted/Kontekst	Inne, på baderommet
Klesstil:	Spa-antrekk, pyjamas
Maskulin/Feminin	Feminint
Bevist/Ubevist	Bevist
Superman symboler	Fager og (liten) S-logoen
Superman versjon	Brandon Rouths
Del av Superman identitet som er i fokus?	Seksualitet, maskulin og ekte mann, motstridene effekt i forhold til konteksten

Analyse	3
Kjøn	Begge, både mann og kvinne
Alder	20-40
Sted/Kontekst	Utendørs, poserer for bilde
Klesstil:	Casual, hverdagsantrekk
Maskulin/Feminin	Begge, mann er maskulin og kvinnen er både maskulin og feminin
Bevist/Ubevist	Bevist
Superman symboler	Fager og S-logoen
Superman versjon	Christopher Reeve
Del av Superman identitet som er i fokus?	Stolthet, dyrking av sin identitet, utenlandsk (altså ikke fra USA), wonder woman i bildet

Analyse	4
Kjøn	Kvinne
Alder	20-30
Sted/Kontekst	Inne, på vei til jobb eller lignende
Klesstil:	business casual
Maskulin/Feminin	Maskulint
Bevist/Ubevist	Ubevist
Superman symboler	Fager
Superman versjon	Brandon Routh
Del av Superman identitet som er i fokus?	Tjene folket, ærlighet og moral, maskulin

KAPITTEL 4

DISKUSJON

4.0 INNLEDNING OG OPPSUMMERING

I forrige kapittel ble det presentert seks analyser som viser syv personer som har et felles trekk, og det er at alle har på seg et antrekk som er inspirert av Superman. Analysen inkluderer fire kvinner og tre menn, som er voksne med slingring innen alder på ca. 20 til 50 år. Antrekkene som blir presentert varierer fra bryllupsdress, hverdagsklær, treningstøy, kjole og badekåpe, og var presentert i forskjellige kontekster og med forskjellige klesstiler.

Analysen viste at det finnes forskjellige måter å bruke symbolene til karakteren på, og ulike måter å uttrykke sin tolking av Superman gjennom klær.

Resultatet av analysen avslørte at de fleste antrekkene hadde et maskulint uttrykk, mens et par hadde feminint uttrykk. Når det kommer til bruken av symbolene til karakteren på klær viste analysen resultatet at over halvparten av antrekkene hadde alle tre fargene som representerer Superman, altså fargene rødt, blått og litt gult, mens to av syv antrekk hadde bare rødt og blått. Det bidrar med å fastslå at fargene, og spesielt kombinasjon av rødt og blått, er det mest dominerende symbolet som representerer Superman i form av klær. Når det gjelder den gule trekantede S-logoen til Superman, viste analysen at alle bort fra en hadde en eller annen form for tilværelse av logoen, som viste til å være det neste dominerende symbolet til Superman. Når det gjelder lignende stoff og passform, var det kun ett av antrekkene som hadde stoffmateriale likt kostymene. Ingen av antrekkene hadde derimot kappe, som også betegnes som en del av Supermankostymet. Når det kommer til forholdet mellom film og antrekk, viste resultatet av analysen en jevn fordeling mellom de tre filmversjonene av Superman. Analysen viste også at den eneste måten å konkludere at personene hadde blitt inspirert av en bestemt filmversjon, var ved å se på antrekkets fargeintensitet og S-logoens utforming.

Når det gjelder hva antrekket forsøkte å formidle av Supermans identitet kom det frem at det var maskulinitet som var det mest karakteristiske trekket som dukket opp flest ganger. Likevel, varierte det om antrekket fremhevet klassisk maskulinitet eller utfordret den. Den neste dominerende siden ved Supermans identitet som også dukket opp i flere analyser var eierskap til å være annerledes eller bære sin annerledes identitet med stolthet. Analysen har oppdaget flere uventede funn og gitt et bredt spekter av data som har avdekket forskjellige måter å integrere og bruke et antrekk med symbolene til Superman.

I dette kapitlet vil resultatet bli diskutert ved hjelp av den hermeneutiske metoden i lys av teorien for å avdekke deres relevans i forhold til problemstillingen; *På hvilken måte kan karakteren Superman anvendes for å formidle en ønsket identitet gjennom klær?*

Analysen gav en delaktig forståelse av emnet, og nå skal funnene sammen med aktørens uttrykk og min forståelse av teorien og erfaringen fra undersøkelsen drøftes for å gi en helhetlig forståelse av tematikken.

Temaer som vil bli berørt i diskusjonen inkluderer kommunikasjon, identitet og atferd. I tillegg vil jeg presentere mulige årsaker til hvorfor slike antrekk har funnet sted blant oss. Det vil bli gjort ved å fremheve tilhengerkulturen, filmindustrien, kjendiskulturen og rollen sosiale medier spiller i forhold til tendensen.

4.1 KOMMUNIKASJON

Innledningsvis ønsker jeg å rette oppmerksomheten mot begrepet formidling, som er et av de sentrale begrepene i den aktuelle problemstillingen. Analysen viser syv ulike personer, som er representert av syv ulike antrekk som inneholder Supermansymboler, og de fleste symbolene er hentet fra kostymet til karakteren.

Det aktuelle spørsmålet er hva symbolene til Supermankostymet kommuniserer. For å forstå det vil jeg trekke frem teorien fra filosofiforsker Gonzales og professor i kommunikasjonssosiolog Bovone som nevner hvordan noen antrekk og klesstiler kommuniserer mer enn andre, blant annet trekker de frem nasjonale kostymer som et eksempel. I tillegg til nasjonale kostymer nevner de teaterkostymer som den mest åpenbare bruken av klær for kommunikasjon. Kostymer i teatersammenheng kommuniserer, blant annet tidsperiode, kultur, etnisk gruppe, alder og andre karakteristiske trekk. Videre påstår de at kostymer er den mest eksplisitte forbindelsen mellom klær og identitet. (Gonzales og Bovone, 2012, s. 53). I tillegg trekker designteoretiker Brownie og frilansforfatter Graydon frem at ethvert kostyme er knyttet til en bestemt rolle, og inneholder derfor ulike regler på hvordan man skal oppføre seg når man bærer et kostyme (Brownie & Graydon, 2016, s. 34). Til og med når Superman har på sitt kostyme, er det blitt dannet regler på hvordan han skal oppføre seg, og dermed kommuniserer kostymet hans en rolle. Likevel fremhever Brownie og Graydon at Supermankostymet er mer enn bare en rolle, den har også et innebygd ansvar. Når helten har på seg kostymet, har han/hun/hen ikke noe annet valg enn å utføre heroiske handlinger (Brownie & Graydon, 2016, s. 35). Ifølge teorien om kommunikasjon via klær antas det at kostymer, inkludert Supermankostymet, kan kommunisere en bestemt identitet, handlinger og evner til omverden. Det kan også være årsaken til hvorfor Supermankostymet nesten ikke har blitt endret siden 1930-tallet, fordi enhver endring kan medføre en reduksjon av plaggets budskap. Imidlertid viser analysen at ingen av personene i analysen hadde på seg et autentisk Supermankostyme eller en replika av det. I stedet var antrekkene i tråd med dagens mote- og klesnormer, men inkluderte elementer av Supermankostymet. Det fører til spørsmålet om hvorvidt andre type klær kan kommunisere, selv om de ikke representerer en autentisk eller direkte referanse av Supermankostymet.

Brownie og Graydon fremhever at alle mennesker kommuniserer forventninger om sine handlinger og evner gjennom klær. Klærne representerer forventningene til ulike atferder som definerer de ulike rollene vi har i samfunnet (Brownie & Graydon, 2016, s. 34). Det kan tolkes som at alle typer klær har innebygde kulturelle elementer, som formidler en type rolle som bæreren har til både de han/hun/hen møter og omverden generelt.

I tillegg trekker moteteoretikeren Meir frem påstandene til Michael Solomon som beskriver klær og mote som objekter som er påvirket av tid, inneholder flere koder, og må sees sammen med en kontekst. I hans tolking kan kodene i klærne være bestemt av flere faktorer som blant annet personene som har på seg klærne, situasjonene de blir sett i, anledningen de blir brukt i, andre som er til stede, og andre faktorer. I tillegg har likheter mellom den som har på seg antrekket og den som skal oppfatte det, noe å si for hva kodene betyr (Mair, 2021, s. 107). Påstandene kan diskuteres med hensyn til flere elementer fra resultatene i analysen. Analysen fremhever ikke bare antrekk, men legger vekt på konteksten. Fordi det er et ferdig kuratert bilde på sosiale medier, har det vært mulig å få innblikk i konteksten ved hjelp av beskrivelsen under bildet. I tillegg til antrekket, konteksten og personene på bildet, er det også mulig å dra nytte av emneknaggene. Dermed kan det argumenteres for at antrekket kan kommunisere noe, fordi det tilhører en større helhet og blir presentert på denne måten. Selv om antrekket alene kan gi noe informasjon, som for eksempel hvilken stil, kanskje kjønn og hvilken Superman den er inspirert av, bidrar de andre elementene med å forstå budskapet til antrekket på et dypere nivå. I analysen ble flere antrekk undersøkt med hensikt til både deres visuelle elementer og sammenhengen de blir presentert i på bildet, samt informasjonen som blir gitt i beskrivelsen og muligens også situasjonen eller anledningen antrekket skulle benyttes til. Analysen kan også ses i forhold til tidsaspektet, ettersom Instagram viser når bildet var lagt ut. Siden sosiale medier er et relativt nytt fenomen i forhold til verdens historie, kan bildekvaliteten og personenes posering på bildet indikere at vedkommende som blir analysert har vokst opp med karakteren og har kjennskap til den. Det indikerer også at de kjenner til kjerneverdier karakterene representerer.

Imidlertid er det viktig å påpeke at analysen ikke gir noen form for sikkerhet i forhold til hvordan andre mennesker oppfatter antrekket, da man ikke kan kontrollere andres persepsjon av det. For å kunne få en dypere og mer omfattende analyse av hvordan antrekket kunne blitt oppfattet av andre, ville det vært nødvendig med et mer omfattende prosjekt. Prosjektet kunne i så fall inkludere spørreundersøkelser blant et antall mennesker samt en analyse av kommentarfeltet for å få en bedre forståelse av andres antrekk.

Gonzales og Bovone bekrefter også at til syvende og sist, for å forstå hva et antrekk eller et klesplagg kommuniserer, må det verbaliseres (Gonzales & Bovone, 2012, s. 77). Derfor har beskrivelsen og emneknaggen vært en viktig del for å forstå budskapet og det helhetlige bildet av antrekkene, og få mest mulig informasjon om hva antrekkene som er inspirert av Superman kan formidle.

Generelt sett bekrefter både analysen og teorien sammen at et antrekk kan kommunisere, men en tekstlig forklaring bidrar til en mer dypere forståelse av budskapet. De fleste antrekkene hadde en tydelig tilknytning til karakteren på et visuelt nivå, men det ville vært enda vanskeligere å fastslå hvilken rolle kostymet til Superman og elementer fra det spilte i forhold til antrekkets budskap uten beskrivelsen og emneknaggen. Ut ifra det vil jeg si meg enig i at antrekk eller klær alene kan gi et omfattende bilde av personene som skal bære antrekket, og at antrekket må enten sees sammen med andre visuelle elementer eller bli formidlet i form av skriftlig eller muntlig språk.

4.2 IDENTITET

Tidligere i teksten ble det nevnt at Gonzales og Bovone mener at kostymer er den mest eksplisitte forbindelsen mellom klær og identitet. I tillegg har analysen fremhevet ulike identitetstrekk ved karakteren Superman, men hva er den egentlige Supermanidentiteten? Det spørsmålet kan stilles i tråd med en del av problemstillingen: *På hvilken måte kan karakteren Superman anvendes for å formidle en ønsket identitet gjennom klær?* Er det vesentlig å avdekke hva klærne til Superman formidler av identitet, før man drøfter hva antrekkene i analysen har vist til formidling av identitet.

Grunnen til hvorfor det er et relevant spørsmål er fordi, som tegneserieforsker De Dauw fremhever, det foregår en pågående debatt om hvilken av de to identitetene til Superman som er den ekte av dem. Er det Clark Kent eller Superman? Videre bemerker hun at i alle historiene om karakteren er han alltid Clark før han blir Superman (De Dauw, 2021, s. 34-35). I et sitat fra TV-serien *Lois & Clark: The New Adventures of Superman*, sier Clark også – Superman is what I can do. Clark is who I am, (norsk - Superman er hva jeg kan gjøre. Clark er hvem jeg er). (Le Vine, 1995, episode 18, 00.26.00).

Selv om det foregår en debatt om hvilken identitet som er ekte eller hvem karakteren føler seg mest ekte som, beviser argumentene at karakteren selv går gjennom en transformasjon, og bruker klær som et virkemiddel for å gå fra en rolle til en annen. Brownie og Graydon fremhever også at det spektakulære kostymet til Superman har en teatralisk design som brukes under en dramatisk forestilling av annerledeshet (Brownie & Graydon, 2016, s. 1), som fremhever nettopp det med at Clark bruker kostyme for å spille en offentlig rolle. Forfatterne Brownie og Graydon har ved flere anledninger diskutert ulike aspekter av forholdet mellom kostymet og superheltsjangeren, inkludert Superman sin. Likevel er det viktigste poenget at Supermans identitet og kostymet er uatskillelige. Kostymet representerer navnet på karakteren, og kan dermed forstås som et identitetsdokument som beskriver hvem han er. Ifølge Brownie og Graydon utgjør kostymet til karakteren en viktig manifestasjon av hans identitet, verdier og unike egenskaper som skiller han fra andre (Brownie & Graydon, 2016, s. 11). Her fremhever Brownie og Graydon hvor viktig kostymet er for identiteten til Superman, og ikke alter egoet Clark Kent. Kostymet spiller en rolle i å kommunisere hvem han er, men likevel er det identiteten til Superman som er koblet til kostyme, kun hans evner og hans handlinger, ikke hans personlighet. Derfor spiller klær eller kostymet i tilfelle av selve karakteren en rolle som fremhever et skille mellom ulike identiteter, og selv om debatten om hvilken identitet som er den ekte foregår den dagen i dag er det likevel et tydelig bevis på at klær ikke nødvendigvis formidler hvem vi er som personer, men hva vi kan eller skal gjøre. I tillegg til mange ærefulle verdier Superman har forsøkt å formidle til sitt publikum i over 80 år, kan enda et av hans budskap være at klær ikke nødvendigvis representerer hvem du er som person, men heller en av de mange rollene man har eierskap til.

Superheltens identitet er ikke bare avhengig av Superman sine fysiske egenskaper, men også av kostymet. Det er en sentral del av superheltsjangerens DNA. Ved å undersøke relasjonene mellom karakteren og identiteten knyttet opp mot kostymet i sjangeren, kan man få en forståelse for hvordan identitet kan formidles gjennom et antrekk.

Brownie og Graydon påpeker at superheltens identitet er innebygd i kostymet, og at kostymet på mange måter er identiteten. Identiteten kan operere uavhengig av personene som har på seg antrekket, ettersom kostymet har innebygde verdier og forventninger (Brownie & Graydon, 2016, s. 29). Likevel fremhever forfatterne at kostymet alene ikke ville vært like spennende for historiefortellingen, ettersom mysteriet bak superidentiteten er det som gjør at publikum vil vite mer (Brownie & Graydon, 2016, s. 30).

I tilfellet av Superman spiller klærne en avgjørende rolle i å markere hans identitet, spesielt knyttet til hans superheltidentitet og de tilhørende forventningene og egenskapene. Selv om Superman ikke skjuler ansiktet sitt, så formidler superheltskostymet hans identiteten gjennom kroppen i større grad enn gjennom ansiktet. Brownie og Graydon påpeker at kostymet kommuniserer fysisk kraft heller enn intellekt, og dermed er egnet for handlinger som involverer fysisk styrke. I kontrast er Clark Kent identiteten knyttet til følelser og intelligens (Brownie & Graydon, 2016, s.34).

Det er imidlertid ikke bare identiteten som formidles gjennom kostymet, men også identitetens form i forhold til kroppen den sitter på. Supermanidentiteten er ekstraordinær og knyttet til fysisk styrke, mens identiteten som Clark Kent er knyttet til mer vanlige og hverdagslige klær og ansiktet. Kostymets symboler kan derfor spekuleres til å kunne formidle de fysiske egenskapene til personene, men å presentere dem i form av hverdagslige klær kan trekke oppmerksomheten tilbake til personens personlige egenskaper.

I tillegg har superheltsjangeren vist at de har en spesiell forbindelse mellom visuell og indre identitet, og ingen andre sjangre har et like sterkt forhold mellom karakterens identitet og antrekk. Kostymet spiller derfor en sentral rolle i superheltsjangeren i å formidle identitet på et helt annet nivå. Personer som bruker klær inspirert av superhelter kan derfor ha en dypere formening om forholdet mellom identitet og klær, på grunn av sjangerens grunnleggende verdier, og kan derfor ha et mer meningsfullt forhold til klær enn de som blir inspirert av andre typer karakterer fra andre sjangere.

Selv om klær spiller en rolle i formidlingen av identiteten til Superman og andre superhelter, er det likevel flere ulike perspektiver når det kommer til vurdering av den generelle rollen klær spiller i formidling av identitet. Teorien til Mair påpeker at klær og andre objekter er en integrert del av vår identitet og kan bidra til å formidle hvem vi er. Klær kan også bidra til å oppfylle våre behov for sosial tilhørighet, men også for å differensiere oss i det sosiale hierarkiet (Mair, 2016, s. 92).

På den andre siden er Gonzales og Bovone delvis enig med Mairs påstand om sosial identitet, men de drøfter hvorvidt det faktisk stemmer. De påpeker at dersom en person kjøper og bruker klær bare for å vise dem frem, vil ikke klærne nødvendigvis fortelle oss hvem vedkommende er, men heller hvem de ønsker å være. Det gjør det vanskelig å bruke klær som en pålitelig indikator på identitet (Gonzales & Bovone, 2012, s. 14). Videre diskuterer de også hvorvidt endring av mote kan påvirke vår identitet. De påpeker at mote er i stadig endring, og dersom ulike stiler er indikasjoner på ulike identiteter, vil det bety at alle individer endrer identitet minst en gang i året. Det virker usannsynlig, og reiser nok en gang et spørsmål om hvorvidt klær faktisk kan være en pålitelig indikator på identitet (Gonzales & Bovone, 2012 s. 16).

Utsagnene fra innhentet teorien og analysen gir rom for å drøfte i hvilken grad personenes identiteter i analysen blir formidlet gjennom deres Supermanantrekk. Det er en kompleks diskusjon og kan ikke besvares entydig med enkelt svaralternativ. Argumentene fra analysen støtter både bekreftelse og avkreftelse av en sammenheng mellom identitet og klær. Det finnes ingen eksplisitt teori som fastslår om klær inspirert av eller tilknyttet en fiktiv karakter, kan eller ikke kan formidle identiteter som er forskjellige fra karakterens selv. Derfor vil diskusjonene baseres på teorier og analyse av tilgjengelige data. Likevel fremhever analysen at flere personer her inkluderer Supermansymbolene i sitt antrekk, men på tross av det blir symbolene presentert på ulike, personlige måter, som er annerledes enn det originale kostymet. Et eksempel fra analysen som demonstrerer dette best, er analyse to, der en ung kvinne bruker Supermansymbolene på en kreativ måte og presenterer dem i form av en feminin kjole som hun skal bruke på en tegneseriekonvensjon. Ikke desto mindre utfordrer Gonzales og Bovones teori som indikerer at personer som bruker klær utelukkende for å vise dem frem, ikke nødvendigvis formidler hvem de er, men heller hvem de ønsker å være. Det kan imidlertid ikke fastslås ut fra analysen om kvinnen har på seg kjolen kun for å vise den frem. Likevel kan hennes utradisjonelle og motstridende feminine presentasjon av symbolene til Superman tyde på at hun ønsker å være tro mot sin feminine natur og identitet, samtidig som hun benytter seg av karakterens stil og verdier.

På den andre siden hevder Gonzales og Bovone at å endre klærne sine ikke kan endre ens identitet. Likevel, hvis vi ser på analysen generelt og spesielt analyse nummer to igjen, viser den at kvinnen ikke endrer klesstilen sin, men inkorporerer elementer fra en annen klesstil, altså fra Supermankostymet, i antrekket sitt.

Det antyder hun ved å bruke klærne sine for å formidle sin personlige klesstil og identitet, men også noe av identiteten til karakteren Superman, som foregående rødt, blått og gult i billedkomposisjonene.

Interessant nok fremhever Gonzales og Bovone også de skiftende motetrendene, og at klær ikke kan kommunisere hvem vi er fordi mote er i stadig utvikling. Likevel kan argumentet være til fordel for bruken av symbolene til Superman, fordi karakteren og kostymet hans nesten ikke har endret seg på 80 år. Superheltsjangeren befinner seg også på utsiden av moten, for å nettopp passe inn i all tid og all mote. Det antyder også at det finnes typer «klesstiler» som kan formidle en identitet fordi de har representert det samme over en lang periode, uten noe særlig endring.

Et annet eksempel som enda tydeligere fremhever vedkommendes identitet er fra analyse tre. Der finner vi en mann og en kvinne, hvor kvinnen har på seg et religiøst hodeplagg. Gonzales og Bovone påpeker at tradisjonelle eller etniske kostymer er en type klær som representerer stiler som ble brukt i tider og steder der moten ikke var operativ. Når slike klær blir brukt som hverdagsantrekk, vil det referere til tradisjoner som brukeren ønsker å fremkalle (Gonzales & Bovone, 2012, s. 53).

I tråd med kostymet til Superman kan det religiøse plagget anses som en symbolsk representasjon av tidløshet og immunitet mot moteendringer. Det gir plagget en mulighet til å kommunisere en form for identitet, i likhet med kvinnen i kjole i analyse nummer to. Begge integrerer individet sin personlige tilhørighet og identitet i sin fortolkning og forbindelse til karakteren Superman.

I analyse nummer to, har kvinnen forsterket sin feminine identitet og skapt en kontrast ved å inkorporere Supermansymbolene som representerer hypermaskulinitet på et feminint antrekk, ved å bruke symbolene til karakteren på en feminin kjole. I analyse nummer tre har kvinnen benytter seg av Supermansymbolene i sammenheng med sitt religiøse plagg, hvor identitet til Superman har bidratt til å forsterke hennes etniske identitet og fremheve stolthet over sin kulturelle arv. Sammenfattet viser eksemplene hvordan klær med Supermansymbolikk kan brukes som et uttrykk for identitet og tilhørighet, samt hvordan det kan være en strategi for å utforske og forsterke ulike aspekter av ens identitet.

Analyse nummer seks, som er en mann med badekåpe, tar for seg forholdet mellom identitet, et Supermaninspirert antrekk, og seksualitet. Analysen presenterer en mann som har på seg en badekåpe med symbolene fra Superman, og gjennom videre analyse viser det seg at han identifiserer seg som homofil. Brownie og Graydon fremhever i analysen at Superman kan bli tolket som en som fremkaller et homoerotisk blikk, på grunn av hans tettsittende drakt som legger vekt på kroppen hans. Personene på bildet har ikke på seg en tettsittende drakt, og det er heller ingen andre symboler fra Superman som blir trukket frem som en indikator på homoseksualitet.

De Dauw argumenterer videre for at hovedmålgruppen til Superman antas å være heterofile menn, og at alt som kan knyttes til homoerotiske implikasjoner må fjernes fra karakteren for å unngå fremmedgjøring av det blant publikum (De Dauw, 2021, s. 37). Til tross for dette kan antrekket med Supermans symboler bidra til å forsterke argumentet om at klær ikke nødvendigvis alltid reflekterer vår autentiske identitet, men kan bidra til å differensiere en stereotypisk klesnorm knyttet til en form for identitet. Som det ble påpekt i analysen, har homofile menn lenge blitt ansett som «ikke ekte menn», mens Superman representerer en ultimat rollemodell og fremhever alle de egenskapene en ekte mann skal ha. Derfor kan Superman bidra til å understreke at seksuell identitet ikke nødvendigvis er knyttet til en bestemt type antrekk, oppførsel eller egenskaper. I tillegg bidrar Supermans påvirkning på et antrekk til å forsterke at homofile menn kan være like maskuline som heterofile menn, fordi vedkommende bærer plagget. Sammen med analyse nummer to, som er kvinnen som har på seg kjole, forsterker det argumentene om at Superman er en karakter som tilhører folket og kan brukes fritt til å uttrykke personlig identitet.

Mair fremhever at individer velger klær som vil tilfredsstillere deres eget kjønns preferanser og forbedre deres fysiske egenskaper (Mair, 2018, s. 93). Hun påpeker videre at fargen rød kan øke ens attraktivitet og seksuelle sjarm (Mair, 2018, s. 110). Påstandene kan også sees i sammenheng med analyse nummer seks og hans valg av en badekåpe inspirert av Superman. Som det ble nevnt, siden hovedmålgruppen for karakteren er menn, kan bruk av Superman symboler på klær øke personenes appell til andre menn. Videre kan, som Mair hevder, fargen rød også øke personens attraktivitet. Til tross for at blå er den dominerende fargen både hos Superman og hos mannens antrekk, kan bruken av rødt fra Superman bidra til å øke personenes sjarm i romantiske relasjoner, men også i andre sosiale interaksjoner. Ut ifra det kan fargen rød på kostymet til Superman kan også begrunne til hvorfor han er en populær og attraktiv karakter, og i tillegg til tettefittende fasong kan fargen rød bidra til seksualisering av karakteren.

Alt i alt viser analysene en eller annen form for bruk av Supermanidentiteten på klær for å forsterke sin egen identitet, men det er likevel uklart om den bidrar til sosial tilhørighet eller differensiering fra andre i samfunnet. Bruken av sosialt aksepterte klær kan bidra til sosial tilhørighet, men bruken av Supermansymboler kan bidra til differensiering på grunn av at det er mindre forekommende. Konteksten og sosial gruppe som vedkommende tilhører spiller en rolle i hvordan bruken av Supermans symboler på klær kan bli oppfattet av omgivelsene. For eksempel kan bruken av Supermansymboler på klær under en tegneseriekonvensjon bidra til sosial tilhørighet blant likesinnede, mens bruken av en dress med symbolene i fra Superman i et bryllup kan bidra til differensiering og misforståelser blant andre.

Det er også en kompleks oppgave å fastslå med sikkerhet om en person som integrerer Supermansymbolene i sitt antrekk ønsker å formidle sin identitet eller ønsker å formidle en ønsket identitet. For eksempel kan bruken av symboler fra en fiktiv karakter som Superman antyde at en person ønsker å adoptere karakterens egenskaper og verdier til sitt eget liv, og dermed skape en ønsket identitet som er forskjellig fra sitt virkelige selv. I tillegg kan baktanken være at man ønsker å formidle en form for gode verdier og moraler til omverden, som kan bidra til at personen blir oppfattet som mer moralsk av andre. Imidlertid viste analysen at personer bruker symbolene til karakteren på en personlig måte, som antyder det motsatte, at de eier sin identitet og bruker karakteren for å forsterke og uttrykke den mer effektivt. I lys av dette er det viktig å forstå at identitet er en kompleks og dynamisk konstruksjon som er formet av både indre og ytre faktorer, og som teorien påpeker er det også vanskelig å identifisere hvorvidt klær kan formidle verken vår ekte eller ønsket identitet.

4.3 KLÆR OG ADFERD

Som nevnt i den foregående teksten, kan ideen om å bruke Supermansymboler fra kostymet på andre type antrekk skyldes personens ønske om å adoptere karakterens egenskaper. Imidlertid oppstår spørsmålet om klær kan gi oss egenskaper som vi vanligvis ikke har, eller med andre ord, om klær kan påvirke adferden vår. Datainnsamlingen og analysen har vist at Supermanskostymet har utviklet seg over tid og med forskjellige skuespillere. Likevel er det den samme identiteten og egenskapen som er knyttet til kostymet. Det kan indikere at personene i analysen bruker antrekket på samme måte som skuespillere bruker kostyme når de portretterer karakteren. Uansett hvem som bruker en rød og blå drakt med en gul, trekantet S-logo, vil det alltid bli indikert til Superman og besitter hans unike egenskaper, selv om det mest sannsynlig ikke indikerer at man kan fly.

Brownie og Graydon referer og drøfter en forskning som viser at barn som har på seg en superheltekostyme, kan ha en tendens til "risikabel atferd" som følge av å identifisere seg med superhelter som rollemodeller (Brownie & Graydon, 2016, s.3). Selv om masterprosjektet ikke fokuserer på barns atferd i kostyme, kan det likevel ha en sammenkobling til voksne. Til tross for at de fleste voksne ikke hadde villet utsatt seg for fare ved å ha på seg et Supermaninspirert antrekk, kan det likevel påvirke dem på samme måte som det gjør med barn, fordi de identifiserer Superman som en form for rollemodell og ønsker å adoptere egenskapene hans.

Mair presenterer et forskningsprosjekt som indikerer at klær med symbolsk verdi kan til en viss grad påvirke adferden til voksne. Hun viser til forskningsprosjektet til Adam (organisasjonspsykolog) og Galinsky (prodekan for mangfold, likestilling og inkludering), som gjennomførte et prosjekt som ble kalt for *Encllothed Cognition*. Prosjektet bestod av å tildele tre forskjellige grupper av mennesker en hvit frakk. Den første gruppen ble bedt om å ha på seg frakken og ble fortalt at det var en legefakk, den andre gruppen ble også bedt om å ha på seg frakken, men ble informert om at den var en malefrakk, og den tredje gruppen fikk beskjed om å ikke ha på seg frakken, men å legge den på bordet, med samme beskjed som den første gruppen om at det var en legefakk. Alle gruppene ble tildelt ulike oppgaver, og resultatene viste at de som hadde på seg frakken og ble informert om at det var en legefakk, presterte best på oppgaver som krever vedvarende oppmerksomhet. Gruppen som fikk beskjed om at det var en legefakk, men ikke hadde på seg plagget, gjorde det nest best, mens de som hadde på seg frakken og ble informert om at den tilhørte en maler, presterte dårligst på den typen oppgaver. Forskningsprosjektet indikerer dermed at klær kan ha en effekt på vår kognitive funksjon (Mair, 2018, s. 109-110).

Forskningsprosjektet tar for seg et plagg knyttet til yrker, og demonstrerer at kjennskap til plaggets symbolske verdi kan påvirke adferden vår. Det prinsippet kan også gjelde for antrekk inspirert av fiktive karakterer som Superman. Selv om antrekkene i analysen ikke er fullstendige kostymer, kan det likevel påvirke hvordan vi føler oss og dermed også påvirke vår atferd. Deltakere i forskningsprosjektet til Adam og Galinsky fikk ikke fullt legeantrekk/uniform eller fullt malerantrekk/uniform, men bare et nøkkelplass som likevel vekket assosiasjoner hos de som hadde på seg plagget. Det blir heller ikke fortalt om frakken virkelig ble brukt av noen som tilhørte noen av de yrkene, likevel kan den symbolske verdien av plagget fortsette å påvirke dem. På samme måte kan et antrekk inspirert av Superman påvirke personen som bærer det, så lenge nøkkelementene vekker en form for assosiasjon, og selv om det ikke har blitt brukt av en ekte skuespiller eller den ekte Superman. Så lenge personen er klar over sammenhengen mellom symbolene og meningen, kan plagget ha en innvirkning på vedkommende.

I en annen sammenheng fremhever Mair at selv om klær kan ha symbolsk verdi, er det ikke nødvendigvis tilstrekkelig å påvirke oss psykologisk. For å oppleve en slik innvirkning, må personene som bærer plagget selv tro på den symbolske betydningen av plagget. Bare da kan plagget påvirke vår oppførsel, vår adferd og hvordan vi blir oppfattet av andre (Mair, 2018, s. 99). Samtidig erkjenner hun at film kan ha en innvirkning på vår oppfatning av hvordan vi skal føle oss i forhold til en bestemt type klær. Et eksempel hun nevner er konseptet kalt *Dopamine Dressing*, som startet med trenden i moteindustrien da filmen *La La Land* ble utgitt, og som hevdet at lyse farger, spesielt gult, kunne gjøre deg glad. Selv om symbolsk betydning av klær kan potensielt påvirke humøret vårt, understreker Mair at det ultimate ansvaret for påvirkningen ligger hos personen som bærer plagget og ikke selve klærne (Mair, 2018, s.95). Likevel fremhever både prosjektet til Adam og Galinsky og eksempelet fra filmen *La La Land* at andre elementer og individer kan fremskynde prosessen hos vedkommende om hvordan man skal forstå og føle når man har et spesifikt antrekk.

Mair trekker også frem et kjent utsagn, «heldige klesplagg». Det er en eller flere typer klær som gir oss selvtillit når det trengs mest, men naturligvis finnes det ikke slike plagg eller antrekk. Det som gjør et antrekk «heldig», er flaksen som man har opplevd tidligere når man har brukt antrekket, som indikerer mange faktorer, som blant annet oppførsel og holdninger. Når vi bærer et antrekk og vi får en positiv respons, kan vi overbevise oss selv at det er resultatet av at vi bærer antrekket. Positiv respons fører til at man overbeviser seg selv at antrekket er «heldig» og vi får mer selvtillit av å bære det i håp om mer positiv tilbakemelding (Mair, 2018, s. 108). «Heldige klesplagg» kan sees i sammenheng mellom Superman og kostymet hans, fordi Superman har nesten alltid hellet på sin side, og hver gang han gjennomfører en heroisk handling ender han alltid opp som en vinner.

Kostymet hans og dermed også symbolene kan betegnes som heldig, fordi hver gang han har på kostymet så vinner han. Derfor kan også et antrekk som inneholder symboler som allerede er sett på som heldige, og via film blitt vist til å være heldige, kan påvirke at vedkommende som bærer symbolene på sitt plagg føler seg litt ekstra heldig.

Analysen har vist at de fleste bruker symbolene til Superman i forhold til en positiv kontekst. Superman er en helt, som redder verden og derfor er også symbolene hans ladet med positive følelser og håp. Med det kan det antas at hvis du har på deg et antrekk som inneholder symboler av noe som allerede er ladet med positive følelser, vil det føre til at man føler seg bedre i det antrekket enn i andre antrekket som ikke er positivt ladet. Det kan være sant at et antrekk du har på deg påvirker hvordan du føler deg, men igjen er det viktig å huske at denne effekten avhenger av din egen tro på det. Når det gjelder tro, er det interessant å vurdere antrekkene i lys av *Enclothed Cognition*, som fremhever at det ikke alltid bare er bærerens personlige tro som er avgjørende, da andre personer kan påvirke oppfatningen av det. Den symbolske verdien som kan formidles fra det enkelte plagg kan ha en effekt på hvordan individet opptrer og gir opphav til egenskaper som tidligere ikke var til stede. Den nevnte faktoren som tillater at plagg eller antrekk blir tildelt symbolsk verdi av andre, kan ses i sammenheng med Mairs eksempel fra filmen *La La Land*. Filmen har hatt en stor suksess hos publikum og har klart å inkorporere symbolikk i klær utenfor filmen. Tilsvarende effekt kan muligens være i forhold til Supermanfilmene, der karakteren benytter seg av kostymet som et verktøy for å formidle bestemte egenskaper og atferdsmønster til publikum. Kostymet, som består av røde og blå farger, en kappe og en gul S-logo på brystet, kommuniserer visuelt hvordan man skal oppføre seg og hvordan man skal føle seg når man bærer tilsvarende antrekk.

Generelt sett er det en utfordring å fastslå om en person som har på seg klær med symbolene fra Superman har opplevd karakterens egenskaper og styrke, ifølge analysen. Likevel fremhever teorien at det kan være årsaken til et slikt klesvalg.

Filmene om Superman har muligens bidratt til å øke karakterens popularitet blant et bredt publikum, i forhold til hvor mange tegneseriene klarte å nå ut til. Det kan ha ført til at personen i analyse nummer fire, som er kvinnen i formelt tøy med datamaskinen, valgte å koble sitt antrekk til karakteren. Selv om antrekket i analysen ikke hadde Supermans trekantede logo på seg, som de andre antrekkene i analysedelen, beskrev kvinnene det likevel som et Supermanantrekk.

Det kan skyldes at symbolikken til Superman er nå så utbredt på grunn av film, at til og med kombinasjoner av rødt og blått kan assosieres med karakteren. Det kan likevel tolkes som om kvinnen ønsket å oppnå noe ved å koble antrekket til karakteren, da det ellers ville være et vanlig miks av plagg i rødt og blått. Det kan være at hun så en fordel ved å knytte antrekket til Superman, for eksempel at antrekket kunne gi henne noe av de egenskapene eller flaks som hører til Supermans identiteten.

Analysen viser også at kvinnen ser ut til å være på vei til jobb, da hun pakker ned en Mac-pc. Antrekket kan derfor muligens gi henne ekstra motivasjon til å tjene samfunnet og være en helt på jobb, akkurat som Superman er en helt når han utfører arbeidet sitt.

Kvinnen fra analyse nummer fem som er på trening, er muligens det beste eksemplet på hvordan teorien om at klær kan påvirke oss, stemmer. Hennes antrekk er sterkt knyttet til superheltsjangeren, ifølge teorien, og kan dermed bevise at fysisk aktivitet kan bli forbedret ved bruk av antrekk som ligner Supermankostymet. Det skyldes at det er mange likheter mellom treningstøy og superhelter. I tillegg er antrekket mest lik Cavills versjon av Superman, som er kjent for å fremheve fysisk styrke på en effektiv måte. Det kan også bekrefte at Supermanfilmene kan ha bidratt til å legge flere symbolske verdier i kostymet. I beskrivelsen bekrefter kvinnen selv at hun føler seg som en superhelt i sitt Supermaninspirerte antrekk, som antyder at hun faktisk føler på kraften som blir overført fra karakteren via antrekket.

4.4 TREND

Kapittelet har i henhold til teorien fremhevet noen av årsakene til hvorfor personene i analysen har valgt å ha på seg et antrekk som er inspirert av Superman. Det er likevel viktig å fremheve andre mulige faktorer som kan ha bidratt til opprinnelsen av en slik «klestrend». Til tross for at det ikke klassifiseres som en offisiell trend, kan det argumenteres for at det er det, ettersom det dreier seg om en tendens blant spesifikke type klær og har over 1000 pluss innlegg knyttet til emnet. Å si hvor stor denne trenden egentlig er utenfor sosiale medier er på dette tidspunktet umulig. Personer vi møter hver dag kan være inspirert av sine favorittkarakterer i klesvalget uten å poste bilde av det eller fortelle om det til personer de møter. Likevel fremhever statisten fra Instagram at det er mer enn 1000 innlegg med emneknaggen «supermanoutfit», og lignende emneknagger med andre fiktive karakterer eksisterer også. I tillegg viste analysen at det ikke finnes noen regler på hvordan man kan la seg inspirere av karakteren og bruke han på klær, og derfor kan ikke hvert eneste antrekk som består av rødt og blått antas til å være inspirert av Superman, når det egentlig ikke er det.

Til tross for det, kan man forsøke å forstå hvilke andre årsaker som kan forklare en voksende trend innenfor dette emnet, og hvorfor den har funnet sted på sosiale medier og i hverdagen. En av de første årsakene kan ligge i subkulturen og fankulturen. Kulturforskerne Linden og Linden fremhever at fankultur hører til over alt i hverdagen, fordi den er del av populærkultur. I tillegg så er det å ha lidenskap for noe tilsynelatende meningsløst som en film, TV-serie eller en fiktiv karakter, er en del av de fleste mennesker, og gir livene våre en dypere mening.

(Linden, 2017, s. 22). Likevel fremhever Linden og Linden at forskningen som har blitt gjort på fans, ofte handler om hva fans eller tilhengere gjør, mer enn hvem de er, og ut ifra hva fans gjør blir de beskrevet som aktive og kreative (Linden, 2017, s.19). Personer som engasjerer seg i forhold til superheltsjangeren er også ofte omtalt til å være fans (Linden, 2017, s.19), og som cosplay-kulturen har fremhevet så engasjerer noen av tilhengerne seg på at en aktiv og kreativ måte. Dette prosjektet og dets tematikk kan utvilsomt ha visse fellestrekk med cosplay-kulturen, selv om slike fellestrekk ikke kan betraktes som helt like. Likevel fremhever analysen at prosjektet viser flere individer som engasjerer seg og formidler karakteren på en aktiv og kreativ måte. Det kan til og med argumenteres for at personene fra analysen har en tilnærming som går utover det som vanligvis assosieres med cosplay, fordi de inkorporerer Superman i sitt dagligliv og bruker hverdagsklær med symbolene på.

På en annen side trekker Linden og Linden frem er fans i forhold til subkulturen de tilhører, og med det trekker de frem at selv representasjonene kan ofte være i konflikt mellom hva som er innenfor og dominerende til det aktuelle samfunnet, og hvilken type atferd og utseende som blir sett opp til i innenfor undergruppene. Det er heller ikke uvanlig at personer som tilhører en eller annen fankultur fungerer «normalt» i det vanlige samfunnet, og at det å være tilhenger eller fan av noe kan være en måte å håndtere hverdagslivet samt at det å være fan forandrer ikke noe for personen (Linden, 2017, s. 74).

Denne påstanden antyder at flertallet i analysen kan tilhører kategorier av Supermantilhengere, og deres engasjement for karakteren gir deres liv en dypere mening. Imidlertid er det interessant å se på resultatet av analysen i forhold til konflikten mellom hva som er akseptabelt i samfunnet generelt, og hva som er akseptert innenfor undergruppene. Resultatene av analysen indikerer at enkeltpersoner integrerer Superman i samfunnsaksepterte klesnormer og utseendet for å fremstå som «normale», men likevel fremhever sin tilhørighet til en subkultur. Det kan være en av årsakene til hvorfor «trenden» har funnet sted, og at den kan handle om balansen mellom samfunnet og subkulturen. Antrekkene som har elementer av noe som står vedkommende nær, kan også hjelpe personene med å håndtere hverdagen i det eksisterende samfunnet. Å engasjere seg i noe meningsløst sammen med andre kan skape en følelse av tilhørighet og tilfredsstille et behov for å bry seg om noe eller ha en lidenskap for noe. I tillegg å uttrykke det på klær kan være en måte å finne likesinnede på.

En annen årsak kan være som argumentene til professor i mote og handel, P. Bug, viser til, der han trekker frem forholdet mellom film, mote og sosiale medier. Forfatteren argumenterer for at Hollywoodmoten har blitt mer tilgjengelig for fans gjennom sosiale medier og motemagasiner, og at det har blitt enklere å få tak i plagg lignende de som vises på film (Bug, 2020, s.12). Forfatteren påpeker at tilgjengeligheten kan være en faktor bak hvorfor personene i analysen har valgt å la seg inspirere av Supermankostymet. Bugs påstand om tilgjengelighet kan være en årsak i tillegg til andre faktorer. Det kan antas at populariteten til Supermans T-skjorte som nevnes i analysen fra teorien til Brownie og Graydon, og tilgjengeligheten av såkalt «lerret mote», bidrar til at denne typen klesstil eksisterer. Selv om ikke alle antrekkene i analysen hadde den trekantede S-logoen til karakteren, og noen av plaggene kanskje ikke var kjøpt, men lagd selv. Likevel, å se lignende antrekk sirkulere på sosiale medier og i motemagasiner kan bidra til at flere slenger seg på trenden, uavhengig om personene har en dyp lidenskap eller personlig tilkobling til karakteren. Resultatet fra analysen viser i tillegg at ikke alle som hadde omtalt antrekket sitt som «supermanoutfit» hadde planlagt det bevist, noe som kan vendes tilbake til Bugs påstand.

Fordi selv om klær inspirert av Superman kan ha blitt fremhevet på sosiale medier og i motemagasiner, kan det være nettopp der vedkommende fant inspirasjon til antrekket sitt, og ikke fra filmene eller tegneseriene. Mellomleddet mellom film og publikum når det gjelder inspirasjon til klær, kan både bidra til å gjøre filmen og kostymet mer populært, men kan også ta bort meningen og symbolikken som har blitt plantet inn i et tekstilt objekt gjennom historiefortellingen i filmen.

I filmmediet har symbolikk blitt anvendt ikke bare på klær og lignende objekter, men også på skuespillere som aktivt deltar i filmfortellinger. Et av målene med analysen var å undersøke i hvilken grad film fungerer som en inspirasjonskilde til publikums klesvalg, både når det gjelder film og filmkostymer. Videre ønsket jeg å avklare i hvilken grad filmkarakteren har bidratt til den typen «trend» blant publikum når det gjelder klesstil. Dermed var det også essensielt å forsøke å fastslå hvilken filmversjon av Superman som vedkommende i analysen hadde blitt inspirert av. Ifølge Bug finnes det en rekke koblinger mellom filmstjerner, kapitalisme og individualisme. Bug peker på at kjendiskulturen opplevde en enorm vekst takket være filmindustrien (Bug, 2020, s. 85). Eksemplet fra kapittelet "Bakgrunn for prosjektet", fremhever filmen *Avengers Endgame*, som har nådd ut til et bredt publikum, og viser at karakterene fra film kan inspirere mange flere enn tegneseriekarakterer i 2D.

Bug hevder også at kjendiser har stor påvirkningskraft på sine tilhengere, noe som kan føre til at tilhengerne ønsker å etterligne dem (Bug, 2020, s. 89). Videre har også Mair argumentert for at kjendiser er mer effektive i reklamer, ettersom de ikke er anonyme ansikter for publikum (Mair, 2018, s. 78-79).

Analysen har vist flere koblinger mellom skuespillere, karakterer og vedkommende som blir analysert. Spesielt i analysen hvor mannen har på seg en mørkeblå dress, kommer det frem hvordan skuespilleren og generelt filmstjerner kan inspirere måten vi kler oss på, men også hvordan skuespillere først må bli anerkjent som karakteren og bli populær før vedkommende kan påvirke sine tilhengere. Dermed kan det konkluderes at film og filmkarakterer spiller en vesentlig rolle på lik linje som skuespillere.

Sammenligningen mellom karakteren og skuespilleren Henry Cavill i analyse nummer en, har avdekket hvordan skuespillere kan utnytte sin karakter til å engasjere og aktivere fans. Resultatene indikerer at både karakteren og skuespilleren kan ha inspirert individer til å etterligne Superman med sine antrekk.

Det er tilstrekkelig å være tilhenger av enten skuespilleren eller karakteren for å ønske å etterligne klærne som ens favorittidol har. Derfor kan skuespillere ha bidratt til at individer, som i analysen, velger å bruke Supermaninspirerte antrekk, som ved å etterligne deres favorittpersonlighet ved å bruke lignende klær, kan ha vært en av årsakene bak den type trend.

Bug fremhever også viktigheten av fans i filmindustrien, og hvordan tilhengere ble forvandlet til forbrukere av Hollywood. Det ble muliggjort gjennom promotering av produkter i fanmagasiner som appellerte til lesernes ønske om å leve ut drømmen om å være like glamorøs som sine stjerner (Bug, 2020, s. 93). Til tross for at Superman ikke nødvendigvis anses som den mest glamorøse karakteren, inneholder han likevel elementer som mange kan ønske seg. Det gjelder også andre veien, da Cavill kan ha mange elementer som fansen ønsker seg, blant annet at han fikk lov til å være Superman. Karakteren kan sammenlignes med den glamorøse skuespilleren som portretterte ham, og hans livsstil og klesstil. Det fører til en kobling mellom fiktive karakterer, skuespillere og publikum som strever etter å etterligne sine helter, til og med bare litt.

Selv om sosiale medier ikke har vært hovedfokuset i oppgaven, er det likevel viktig å fremheve sosiale mediers rolle når det gjelder observerte «trenden». Som Mair påpeker, har Instagram tatt over som den ledende plattformen for bilde- og imagebasert innhold. Brukere benytter plattformen til sosial interaksjon, for å finne inspirasjon, og for selvuttrykk (Mai, 2018, s. 53). Som Linden og Linden også påpeker, er at vi lever i en visuell tid hvor fotografier skjer på sosiale medier. Sosiale medier har blitt en integrert del av identitets- og tilhørighet uttrykk. Bildene blir brukt som et middel for å skille seg ut og for å vise sin unike kreative natur, og derfor strekker mange seg noe langt for å være kreative og originale (Linden, 2017, s. 115). Analysen har vist at antrekkene personene bærer representerer en form for selvuttrykk og identitetsuttrykk. Selv om analysen viser at for personer som ikke tilhører noen spesifikke subkulturer som cosplay, så bidrar elementer av Superman på klærne til å gjøre personene litt mer kreative og originale i forhold til mange andre.

Sosiale medier, og spesielt Instagram, spiller en rolle når det gjelder formidling av ens identitet og tilhørighet på en unik og kreativ måte. Selv om personene i analysen kan ha brukt antrekket i andre sammenhenger enn kun for å ta et bilde til Instagram, spiller det likevel en rolle at bildet ble delt der. En annen grunn til hvorfor det kan være viktig å dele et bilde av antrekket på Instagram, i tillegg til å faktisk bruke det, kan ha å gjøre med verbalisering.

Det vil si at personene får mulighet til å vise frem antrekket på en kreativ og unik måte, samtidig som de kan forklare antrekket og bildet. På den måten bidrar Instagram til å presentere ens identitet og antrekket på en måte som forstås av publikum.

Sosiale medier og Instagram kan bidra til at en slik trend eksisterer fordi personene får muligheten til å forklare seg overfor publikum. Linden og Linden påpeker at fans har i løpet av historien fått et negativt stempel (Linden, 2017, s. 25), og at en forklaring og beskrivelse av antrekket som Instagram og andre sosiale medier tilbyr, kan bidra til en normalisering av «trenden», fordi man virkelig får innblikk i personenes tanker og tilhørigheten til en fandom.

Til slutt vil jeg i forbindelse med sosiale medier og måten vi presenterer oss selv på, trekke frem teorien til sosiologen E. Goffman. I sin teori – *The Presentation of Self in Everyday Life*, presenterer Goffman en teori om hvordan alle menneskelige interaksjoner kan sammenlignes med teater, og argumenterer for at alle mennesker i møte med andre egentlig er som skuespillere på en scene. Med en slik metaforisk tilnærming fremhever han at hver person presenterer seg selv og sine handlinger til andre i hverdagen, og forsøker dermed å kontrollere inntrykket de gir ved å benytte ulike teknikker under sin opptreden. På samme måte som skuespillere når de presenterer en karakter for et publikum i forbindelse med en forestilling (Goffman, 1959, s. 284).

Selv om teorien til Goffman ble formulert før sosiale medier fant sted, finner jeg teorien likevel relevant for prosjekt, på grunn av fokuset som handler om selvrepresentasjon med klær, og bruk av Superman som en del av den presentasjonen. Goffmans teori påstår at vi alle konstruerer en forestilling når vi presenterer oss selv for andre når vi møtes fysisk. Likevel, kan det hevdes at selvrepresentasjon på sosiale medier krever enda større grad av å skape fiksjon. Brukere av Instagram ønsker å presentere seg selv på best mulig måte og har muligheten til å kontrollere publikum på en mer omfattende måte enn i fysiske sosiale interaksjoner.

Analyseobjektene i prosjektet presenterer seg og sitt antrekk på Instagram, og brukte Superman som en del av antrekket. Selv om planen var å kun fokusere på antrekket, viste det seg at andre elementer også ble innlemmet i analysen, og antrekket ble betraktet som en del av en helhetlig presentasjon. Det kan ha ført til en mulig manipulering av analyseresultatet fra brukerne som publiserte bildet. Hvis jeg som forsker hadde møtt personene ansikt til ansikt, ville resultatet muligens blitt annerledes.

Samtlige som har elementene i innlegget bidrar til å styre publikums oppfatning av det som blir presentert, og Supermansymbolene spiller også en rolle i denne sammenhengen. Samlet sett påvirker elementene hverandre, og en analyse gjennomført av innlegg på sosiale medier kan ha både positive og negative konsekvenser. Som tidligere nevnt kan beskrivelsen og emneknaggene bidra til å få en bedre forståelse, og gir mer innsikt i hva antrekket kan symbolisere og i hvilken sammenheng det blir brukt i. Imidlertid kan de elementene, i henhold til Goffmans teori, også bidra til å skape et idealistisk virkelighetsbilde der sannheten om bruken av antrekket med symbolene til Superman ikke blir godt nok avdekket.

4.5 OPPSUMMERING AV DISKURSJONSDELEN

I diskusjonsdelen ble det drøftet hvordan klær kan kommunisere og være en del av vår identitet. Analysen viser at klær med symboler fra superhelten Superman kan formidle en mer kompleks betydning enn andre type klær. Selv om antrekkene kan ha ulike stiler og materialer, er symbolikken såpass integrert i populærkultur at selv fargekombinasjonene kan formidle karakter. Antrekkene kan også formidle personens forhold til karakteren og sjangeren, selv om vedkommende ikke nødvendigvis er en stor tilhenger. Det påpekes at antrekket må sees i sammenheng med andre faktorer for å gi en mer konkret forståelse.

I diskusjonskapittelet avdekkes det hvorvidt klær kan formidle identitet, og analysen viser at symbolene til Superman kan forsterke individets personlige identitet og budskapet de ønsker å formidle når symbolene de blir integrert i vedkommendes personlige klesstil. Samtidig kan symbolene til Superman formidle karakterens identitet, da de representerer Superman sine verdier og en idealistisk drømmeidentitet, som det å være en helt. Gjennom eksemplene som ble presentert fra analysen, kommer det også frem at symbolene på et antrekk kan spille ulike roller i forhold til kjønnsidentitet, religiøs og kulturell identitet, samt utfordre normer knyttet til seksualitet og tilhørighet.

Når det gjelder hvorvidt antrekket med symbolene til Superman kan påvirke atferden til den som har på seg antrekket, kommer det frem at klær kan påvirke vedkommendes følelser, men påvirkningen er avhengig av troen til personene selv. Eksemplene med «heldige plagg» og forskningsprosjektet *Encloded Cognition* blir nevnt som demonstrasjoner på at klær kan påvirke vedkommende psykologisk. I tillegg til bærerens egen tro, kan andre faktorer også påvirke troen man har om et plagg. De faktorene kan være blant annet en kommentar fra andre personer eller fra kostymene med en spesifikk symbolikk fra filmer. _

Analysen fremhever at å knytte antrekket til karakteren, kan gi en symbolsk verdi som kan føre til at personene kan føle seg ekstra sterke under trening. I tillegg blir det avdekket at film og heltedyrkelse kan være årsaken til en slik trend, fordi tilhengere eller fans blir omtalt som aktive og kreative personer.

Det kommer også frem hvordan tilgjengeligheten av såkalt «lerret mote» og skuespillere, har bidratt til økt popularitet av at flere ønsker å kle seg i antrekk inspirert av fiktive karakterer som Superman. Det blir også nevnt at skuespillere har stor innflytelse på sine tilhengere, og det kan føre til beundring av karakteren de spiller, og at de dermed ønsker å etterligne dem.

Diskusjonsdelen fremhever at sosiale medier, og spesielt Instagram i tilfelle av denne undersøkelsen spiller en rolle hvordan antrekket blir presentert og deretter tolket. Brukere kan uttrykke seg selv og legge til beskrivelser og emneknagger. Analysen av antrekkene på sosiale medier kan imidlertid være utfordrende, da brukere kan manipulere inntrykket som blir presentert. Et innlegg på Instagram representerer et ferdig kuratert uttrykk, der alle elementene kan være planlagt for å rette oppmerksomheten mot det eieren selv ønsker. Det kan føre til at analyseresultatet blir manipulert og resultatet kunne ha blitt annerledes hvis utforskningen ble gjennomført fysisk og ikke via et mellomledd. Det blir også avdekket at vedkommende på lik linje med skuespillere kan spille en rolle når de har på seg et antrekk inspirert av karakteren.

KAPITTEL 4

KONKLUSJON

5.1 DRØFTING AV PROBLEMSTILLINGEN

Etter å ha oppsummert diskusjonene i undersøkelsen om antrekk som inneholder symbolene til Superman, kan man konkludere med at slike antrekk kan formidle ulike aspekter av identitet. Undersøkelsen viser imidlertid at det er uklart hvilken form for identitet som blir formidlet gjennom et slikt antrekk, og diskusjonen har fremhevet argumenter som både bekrefter og avkrefter muligheten for personlig identitetsformidling gjennom Supermaninspirerte antrekk. Identitetsbegrepet har vokst frem sammen med populærkultur, og alle elementer som tilhører populærkultur kan formidle en eller annen form for tilhørighet, og derfor også en form for identitet. Det vi har på oss kan gjenspeile våre egenskaper og verdier i forhold til samfunnet rundt oss.

Identitetsbegrepet viste seg å være sentralt i forhold til Supermanfilmene og karakterutvikling, og selv om Superman er en tidløs karakter, er han i stadig utvikling med nye mennesker som gir ham mulighet for identitetsutvikling i tråd med tiden. Det kan gjenspeiles i måten publikum tar imot karakteren, og benytter ham for å gi han og seg selv en dypere mening via klær. Superheltsjangeren generelt har vist seg for å være et ultimat eksempel på et forhold mellom identitet og klær, fordi antrekket i seg selv er på mange måter er identiteten til en superhelt. Problemstillingen kan dermed besvares på flere måter, og konklusjonen er at karakteren Superman kan anvendes på veldig mange mulige måter for å formidle ønsket identitet gjennom klær, og enda flere måter vil det komme med utviklingen av filmindustrien og flere versjoner av karakteren. Pendlingen mellom delforståelsen og helforståelsen har vært gjengående i hele prosjektet, som også har ført til ulike måter å tilnærme seg konklusjonene, og undersøke tendensen fra ulike vinkler.

Undersøkelsen har i tillegg avdekket at egenskapene fra Superman som formidles gjennom klær aller best og flest ganger, er maskulinitet, moral, fysisk styrke og følelse av eierskap av å være annerledes. Det kan antydes på hvordan superhelter blir fremstiller og markedsfører, som kan være en implikasjon for at filmindustrien forsøker å appellere til et bestemt type publikum.

De ulike faktorene som ble presentert i diskusjonsdelen har hatt en innflytelse på tendensen, men det er likevel utfordrende å fastslå hva som har spilt største rolle i å påvirke antrekkene, og forståelsen varierer fra person til person og fra kontekst til kontekst.

Til tross for at filmkostymet til Superman er mer gjennomtenkt i forhold til filmhandlingen, skjer det en kommunikasjonsprosess av identitet i møte mellom karakter og publikum, og som undersøkelsen med støtte fra Goffmans teori påpeker, kan klær være et verktøy for å kontrollere inntrykk i formidling av identitet og selvuttrykk, både i fiktiv handling og i hverdagen.

5.2 KONKLUSJON OG REFLEKSJON

I masteroppgaven har det blitt gjennomført en undersøkelse av hvordan antrekk inspirert av en fiktiv karakter fra film kan formidle identitet, påvirke atferd, samt årsakene bak eksistensen av tendensen. Tilnærmingen jeg valgte for undersøkelsen var å utforske hvordan ulike mennesker i ulike kontekster integrerte superhelten Superman inn i sitt eget sosialt aksepterte antrekk, og presenterte det på sosiale medier.

Ved hjelp av flere samfunnsvitenskapelige metoder har jeg forsøkt å finne svar på problemstillingen: *På hvilken måte kan karakteren Superman anvendes for å formidle en ønsket identitet gjennom klær?*

I tillegg har jeg i denne masteroppgaven introdusert emne, avgrenset og spesifisert tema, plukket ut relevant teori og metode, samlet inn datamateriale for analyse, analysert ulike analyseobjekter, drøftete resultatet fra analysen i forhold til den hermeneutiske metoden samt relevant teori, reflektert over resultatet fra analysen og diskusjonsdelen, og i tillegg drøftet det i henhold til problemstillingen.

Undersøkelsen konkluderte med at klær med Superman sine symboler kan kommunisere en eller annen form for ønsket identitet og at det ikke finnes en fastsatt metode for integrering av karakterens symboler i et antrekk. Til tross for dette, vil jeg understreke utfordringer i forbindelse med undersøkelsen, spesielt de knyttet til sosiale medier. Som nevnt i diskusjonen, var det både fordeler og ulemper ved å analysere antrekk som en del av et innlegg på Instagram. Selv om innlegget ga mer informasjon om konteksten og personene som bar antrekket, er det likevel enkelt å manipulere innhold på sosiale medier, som gir full kontroll til eieren av innlegget. Til tross for det, valgte jeg å analysere antrekk fra sosiale medier fordi det ga meg informasjon som jeg ikke kunne fått tak i på en annen måte. I tillegg koblet vedkommende selv sitt antrekk til Superman ved å bruke emneknaggen «supermanoutfit», som bidro til å kartlegge størrelsen av emnet og utvalget for analysen.

Den optimale tilnærmingen for å utføre undersøkelsen ville vært å gjennomføre en deltagende observasjon eller et intervju med den enkelte når de har på seg antrekket. Det ville ha muliggjort en dypere analyse av både antrekket og vedkommende sine tanker og holdninger i forhold til valget av antrekk. En alternativ metode kunne vært å sende en forespørsel til vedkommende via melding på Instagram og spør om de har en kommentar til antrekket, og om de har mulighet til å besvare noen spørsmål.

Grunnen til hvorfor det ikke ble gjennomført på en slik måte denne gangen er på grunn av tidsaspektet. Risikoen kunne ha vært at vedkommende ikke svarte tidsnok på min forespørsel, hvis de i det hele tatt hadde fått den med seg, som ville ha ført til usikkerhet rundt planlegging av oppgave. En annen grunn til hvorfor jeg ikke valgte å sende en forespørsel, er at vedkommende kunne ha oppfattet forespørselen som pågående, og kunne ha ført til kritikk av undersøkelsen og igjen ledet til tidspress i datainnsamlingsperioden.

Dersom det skulle vært aktuelt å utføre ytterligere undersøkelser av lignende tema, ville det vært interessant å undersøke flere karakterer innenfor sjangeren. Eksempelvis kunne det vært av interesse å gjennomføre en sammenligning av hvordan forskjellige karakterer i sjangeren blir integrert i klær av publikum, som for eksempel forskjellen mellom uttrykk av helter og skurker av ulike kjønn og etnisitet. Å fokusere på kun en enkelt karakter, som i dette tilfellet ble Superman, ga imidlertid muligheten til å bli ekspert på emnet og få en omfattende forståelse om forholdet mellom karakteren og publikum. Det er også vesentlig å minne på at Supermans ikoniske kostyme stammer fra tegneserier som i dag også finnes i papirformat, men finnes i mange andre formater også som i TV-format og filmformat. Likevel var det filmversjonen som var i fokus i denne undersøkelsen. Grunnen til det var først og fremst avgrensning, men også fordi karakterens kostyme blir bært av skuespillerne som ga karakteren et ekte ansikt og gjorde den mer realistisk, som førte til at Supermankostymet og ekte klær kunne ha flere likheter enn hvis det bare hadde vært som illustrasjon på papir.

Skuespillerne ga også tydeligere personligheter til karakteren, og gjorde dermed Superman til noe mer enn bare kostymet og egenskapene den står for. Det førte igjen til at antrekket kunne sees i forhold til mange aspekter, og også personlighet og personlige preferanser.

Det har også dukket opp gjennomgående spørsmål i prosjektet om hvorvidt superheltsjangeren i det hele tatt kan bli sett i forhold til dagens klær og mote, nettopp fordi superheltskostymer er så ekstra og de ikke tilhører noe tid. Men under diskusjonsdelen kom det frem at forholdet mellom superhelter og kostymet er et eksepsjonelt eksempel i forhold til tematikken om identitet og klær. Fordi superheltenes identitet er så tett knyttet opp mot et antrekk, er de derfor et perfekt eksempel å bruke for å undersøke om klær kan formidle identitet.

Min personlige refleksjon rundt tematikken, er at prosjektet har avdekket og gitt en bedre forståelse på forholdet mellom film, superhelter og klær. Likevel vil jeg konkludere med at flere kan prøve å finne alternative og kreative måter å bruke klær med symbolikk på. Med det mener jeg ikke kostymer eller klær som gir status eller makt, men heller klær som har en spesiell betydning for personene.

Tradisjonelt har det vært negative assosiasjoner med å være en tilhenger av fiktive karakterer som superhelter. Likevel mener jeg at denne undersøkelsen belyser tematikken på en positiv måte. Det finnes en rekke karakterer i film og TV som bringer glede, og å tilnærme seg sin favorittpersonlighet gjennom klær kan ha en positiv innvirkning, så lenge det gjennomføres på en sunn og fornuftig måte, der man fortsatt er tro til seg selv. Det er også viktig å poengtere alvorret i forhold til emnet, for selv om tematikken har noen likheter med cosplay-kulturen som står for kostyme lek, og tilnærmingen av undersøkelsen tok for seg Superman, som stammer fra en sjanger som ofte blir omtalt som barnslig eller for barn, er det likevel snakk om voksne mennesker og deres forhold til klær, film og identitet. Jeg kan ikke utelukke at noen av vedkommende som har benyttet seg av symbolene til Superman på klær, kan ha gjort det for å være barnslig eller for underholdning og humor sin skyld. Men likevel vil jeg argumentere for at undersøkelsen har understreket at det handler om så mye mer enn bare klær som er til for lek og moro.

Alt tatt i betraktning, har undersøkelsen blitt utført i et idealistisk perspektiv og dreier seg om en fiktiv, fantasimann med kappe. Teorien hevder også at klær kan påvirke måten vi føler oss på, og disse påstandene blir fremhevet som et overtroisk forhold til en gjenstand. Min oppfatning er at det kan være positivt å ha litt magi og overtro i hverdagen, for å gi meningsfulle og personlige egenskaper til materialistiske gjenstander som klær. Ved å tenke på klær på denne måten, kan det også føre til at vi tar bedre vare på eiendelene våre, og man unngår å behandle dem som meningsløse engangsprodukter, men det er en helt annen tematikk som jeg ikke kommer til å gå nærmere inn på for denne gang.

LITTERATURLISTE

ILLUSTRASJONSLISTE

LITTERATURLISTE

Bøker

Brownie, B., Graydon, D. (2016). *The Superhero Costume Identity and disguise in fact and fiction*. Bloomsbury. Edition Kindle. www.amazon.com

De Dauw, E. (2021). *Hot Pants And Spandex Suits: Gender Representation In American Superhero Comics*. Rutgers University Press.

Mair, C. (2018). *The Psychology Of Fashion*. Routledge Taylor & Francis Group. www.taylorfrancis.com

Gonzalez, A.M., Bovone, L. (2012). *Identities Through Fashion: A Multidisciplinary Approach*. London: Bloomsbury Publishing Plc.

Bug, P. (2019). *Fashion and Film: Moving Images and Consumer Behavior*. Spring Series in Fashion Business Ser. Singapore: Springer Singapore Pte. Limited.

Linden, H., Linden S., (2017). *Fans and Fan Cultures: Tourism, Consumerism and Social Media*. London: Palgrave Macmillan UK.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. A Doubleday Anchor Original.

Tjønndal, A., & Fylling, I. (2021). *Digitale forskningsmetoder* (1. utgave.). Cappelen Damm akademisk.

Grønmo, S. (2016). *Samfunnsvitenskapelige metoder* (2. utg., p. 462). Fagbokforl.

Svennevig, J., & Landslaget for norskundervisning. (2009). *Språklig samhandling : innføring i kommunikasjonsteori og diskursanalyse* (2. utg., p. 295). Landslaget for norskundervisning Cappelen akademisk forl.

Nettsider

Crumlish, C. (2021, 26, april). *Elvis Presley's obsession with a DC Comics superhero inspired parts of his career*. Express.com. Hentet 23.mars.2023 fra <https://www.express.co.uk/entertainment/music/1427097/elvis-presley-dc-comics-captain-marvel-jr-inspiration-cape-hair-shazam>

Tetzchner, S, V. (2023, 2, januar) *Identitet*. Store Norske Leksikon. Hentet 21.mars. 2023 fra <https://snl.no/identitet>

Holen,Ø. (2022, 6, juni) *Superhelt*. Store Norske Leksikon. Hentet 08.februar 2023 fra <https://snl.no/superhelt>

Fandom.com. *Superman family*. Hentet 17.februar.2023 fra https://dc.fandom.com/wiki/Superman_Family

Entertainmentearth.com. *We Believed a Man Could Fly*. Hentet 17.februar.2023 fra <https://www.entertainmentearth.com/news/superman-the-movie-anniversary/>

Christopherreeve.org. *A single centimeter, a ruined life: The accident that caused Christopher Reeve (Superman) to go from star to legend*. Hentet 18.februar.2023 <https://www.christopherreeve.org/blog/daily-dose/a-single-centimeter-a-ruined-life-the-accident-that-caused-christopher-reeve-superman-to-go-from-a-star-to-legend>

Si.edu. *Superman costume worn by Christopher Reeve*. Hentet 18.februar.2023 fra https://www.si.edu/object/superman-costume-worn-christopher-reeve:nmah_682890

Comics.ha.com. *Brandon Routh "Superman" costume from Superman Returns..* Hentet 19.februar.2023 fra <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/brandon-routh-superman-costume-from-superman-returns/a/997045-1014.s#auction-description>

Supermanhomepage.com. (2013, juli). *Exclusive Interview with "Man of Steel" Costume Designer Michael Wilkinson*. Hentet 19.februar.2023 fra <https://www.supermanhomepage.com/movies/movies.php?topic=interview-michaelwilkinson>

Henriksen, Pia. (2023, 20, mars). *Cosplay*. Store Norske Leksikon. Hentet 20.februar.2023 fra <https://snl.no/cosplay>

Shahid, S. (2014,16, November). *Just call her supermum! Pregnant Charlotte Hawkins channels superman-inspired outfit in a blue dress and red coat*. Hentet 20.februar.2023 fra <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2811482/Mum-Charlotte-Hawkins-radiates-gorgeous-glow-channels-superman-inspired-outfit-blue-dress-red-coat.html>

Theknot.com. *Geeky Wedding Ideas for Your Inner Nerd*. Hentet 27. januar. 2023 fra <https://www.theknot.com/content/geeked-out-weddings#superhero-wedding-theme>

Filmandcomicconbirmingham.com. *Colleectormania 98*. Hentet 28.januar. 2023 fra <https://www.filmandcomicconbirmingham.com/>

Klein, C. (2021, 12, januar). *Wonder Woman´s Surprising WWII- Era Origins*. History.com. Hentet 29.januar fra <https://www.history.com/news/wonder-woman-origins>

Landoverbaptist.net. *Superman is the Ultimate Gay Sex symbol!*. Hentet 01.februar.2023 fra <https://www.landoverbaptist.net/showthread.php?t=86942>

Filmer og TV-serier

Waititi, T. (Regissør). (2017). *Thor: Ragnarok*. [Film]. Marvel Studios.

Russo, A., J, Russo. (Regissør). (2019). *Avengers: Endgame*. [Film]. Marvel Studios.

Donner, R. (Regissør). (1978). *Superman*. [Film]. Warner Bros. Pictures.

Gough, A., Millar, M. (Regissør). (2001-2011). *Smallville*. [TV-serie]. BB Studios.

Singer, B. (Regissør). (2006). *Superman Returns*. [Film]. Warner Bros.

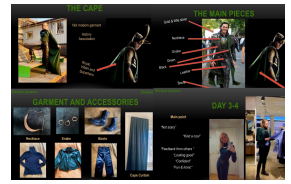
Snyder, Z. (Regissør). (2013). *Man of Steel*. [Film]. Warner Bros.

Webb, M. (Regissør). (2012). *The Amazing Spiderman*. [Film]. Columbia Pictures.

LeVine, D, J.,. (Regissør i 1995). *Lois & Clark: The New Adventures of Superman*. [TV-serie]. Berlanti Productions DC Studios Werner Bros.

ILLUSTRASJONSLISTE

Figur 1.1 (Oppsummering av Loki Prosjektet). Laget selv, hentet fra PowerPoint i Prosjekt i Praksis. 2022, 24, mars.



Figur 2.2.2.1. (Kvalitativ innholdsanalyse oppskrift). Hentet fra Grønmo, S. (2016). *Samfunnsvitenskapelige metoder* (2. utg., p. 462). Fagbokforl. s. 176.

Aspekt ved dataoverveien	Kjennetegn ved kvalitativ innholdsanalyse
<ul style="list-style-type: none"> • Kvalitative data • Kvalitative data er ofte tekstuelle • Kvalitative data er ofte subjektive • Kvalitative data er ofte kontekstuelle 	<ul style="list-style-type: none"> • Kvalitative data er ofte subjektive • Kvalitative data er ofte kontekstuelle • Kvalitative data er ofte tekstuelle • Kvalitative data er ofte subjektive
<ul style="list-style-type: none"> • Kvalitative data er ofte subjektive • Kvalitative data er ofte kontekstuelle • Kvalitative data er ofte tekstuelle • Kvalitative data er ofte subjektive 	<ul style="list-style-type: none"> • Kvalitative data er ofte subjektive • Kvalitative data er ofte kontekstuelle • Kvalitative data er ofte tekstuelle • Kvalitative data er ofte subjektive
<ul style="list-style-type: none"> • Kvalitative data er ofte subjektive • Kvalitative data er ofte kontekstuelle • Kvalitative data er ofte tekstuelle • Kvalitative data er ofte subjektive 	<ul style="list-style-type: none"> • Kvalitative data er ofte subjektive • Kvalitative data er ofte kontekstuelle • Kvalitative data er ofte tekstuelle • Kvalitative data er ofte subjektive

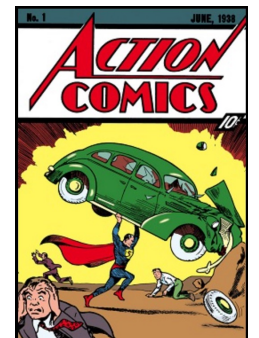
Figur 2.2.3.1. (Diskursanalyse oppskrift). Hentet fra Svennevig, J., & Landslaget for norskundervisning. (2009). *Språklig samhandling : innføring i kommunikasjonsteori og diskursanalyse* (2. utg., p. 295). Landslaget for norskundervisning Cappelen akademisk forl. s. 44-45.

1. En god analyse setter teksten i sentrum og får sagt noe vesentlig om den. Hva er det som er spesielt, viktig, kjennetegnende ved akkurat denne teksten?
2. Idemøtning: Bruk tid på å få ideer og innfall flyte fritt. Gå fram og tilbake i teksten og noter ned ting som faller deg inn. Etter en stund vil du se at noen ideer gir opphav til nye ideer, noen poenger henger sammen med andre, og noen er sådypere og mer knyttet.
3. Systemtinkt: En god analyse etablerer sammenhenger og mønstre i teksten. Den kommenterer ikke bare enkeltfenomener, men ser hvordan de forholder seg til hverandre. Hvilke fenomener peker i samme retning og hvilke framstår som brudd på mønstret? Hva er evt. forklaringen på avvikene?
4. Forklaring og forklaring: Analysen skal ikke bare holde seg på det teksten presenterer, men relatere teksten til et bredt spekter av kontekstuelle forhold som situasjonskonteksten og kulturkonteksten. På denne måten blir analysen ikke bare en beskrivelse av teksten, men også en forklaring på hvorfor den er som den er.
5. Sjett: Bruk teorier som verktøy til å få fram det interessante ved teksten. Intonasjon og idemøtning er viktig for å sette i gang analyseprosessen, men analysen selv skal ikke være intuitiv og styret. Her skal teorien overbevis om et poeng ved teoretiske begreper. Bruk de begreper og teoriene du har lært! Men teorien skal heller ikke være et mål i seg selv, slik at analyseteoriene bare blir en illustrasjon til en generell presensjon av tekst.

Figur 2.4.1.1, (Superhelter), Hentet 03.03.2023 fra <https://gentwenty.com/the-lessons-we-can-learn-from-our-favorite-superheroes/>



Figur 2.4.2.1. (Action Comics #1). Hentet 03.03.2023 fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1#/media/File:Action Comics 1.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1#/media/File:Action_Comics_1.jpg)



Figur 2.4.2.2. (Superman familie). Hentet fra 03.03.2023 fra [https://superman.fandom.com/wiki/Superman Family](https://superman.fandom.com/wiki/Superman_Family)



Figur 2.4.2.3 (Superman from Smallville TV-serie). Hentet 04.03.2023 fra:

https://docs.google.com/document/d/1uWaGGGEPyPHxI0jo-jdicD6xBAJbHv_AjK0GJkLPVmk/edit#



Figur 2.4.2.4 (Christopher Reeve, Superman). Hentet 04.03.2023 fra

[https://vsdebating.fandom.com/wiki/Superman_\(Christopher_Reeve\)](https://vsdebating.fandom.com/wiki/Superman_(Christopher_Reeve))



Figur 2.4.2.5 (Brandon Routh, Superman). Hentet 04.03.2023 fra

https://s.yimg.com/ny/api/res/1.2/0wKPnMrTypfc3jD_XT3vsQ--/YXBwaWQ9aGlnaGxhbmRlcjt3PTk2MDtoPTE0NDE7Y2Y9d2VicA--/https://media-mbst-pub-ue1.s3.amazonaws.com/creatr-uploaded-images/2020-03/6c69c570-6223-11ea-9ff9-00a3212adde1



Figur 2.4.2.6 (Henry Cavill, Superman). Hentet 04.03.2023 fra

https://hips.hearstapps.com/hmg-prod.s3.amazonaws.com/images/henry-cavill-superman-1574236201.jpg?crop=0.516xw:0.774xh;0.126xw,0.0208xh&resiz e=980:*



Figur 2.4.3.1 (Joan Crawford i filmen *Letty Lynton*). Hentet

05.03.2023 fra <https://www.mdhistory.org/the-letty-lynton-effect/>



Figur 2.4.4.1 (Wonder Woman, nr. 178 forside). Hentet

05.03.2023 fra

https://dc.fandom.com/wiki/Wonder_Woman_Vol_1_178



Figur 2.4.4.2 (Superman inspirert Moschino kolleksjon). Hentet 04.03.2023 fra <https://comicsalliance.com/superhero-fashion-week-jeremy-scott/>



Figur 2.4.5.1 (Superman t-skjorten på Adam Sandler). Hentet 05.03.2023 fra <https://list.whatmonthisit.com/uncategorized/12-of-the-best-adam-sandler-outfits/>



Figur 2.4.5.2 (Superman t-skjorten i under football VM22). Hentet 05.03.2023 fra <https://www.abc.net.au/news/2022-11-29/protesters-runs-onto-world-cup-field-flying-rainbow-flag/101709292>



Figur 2.4.5.3 (Father4Justice). Hentet 05.03.2023 fra <https://www.liverpoolecho.co.uk/incoming/gallery/new-fathers-4-justice-10851472>



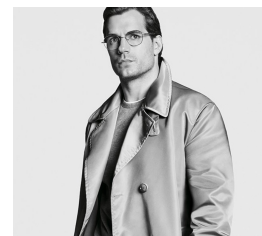
Figur 2.4.5.4 (programlederen Charlotte Hawkins). Hentet 05.03.2023 fra <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2811482/Mum-Charlotte-Hawkins-radiates-gorgeous-glow-channels-superman-inspired-outfit-blue-dress-red-coat.html>



Figur 3.1.1 (Henry Cavill I blå dress, sammensatt bilde). Hentet 13.januar.2023 fra <http://www.henrycavillnews.com/2016/03/batman-v-superman-european-premiere.html>, <https://henry-cavill.net/gallery/displayimage.php?pid=41632>, <https://www.zimbio.com/photos/Henry+Cavill/FWHZnWhMluW/Ma+n+Steel+Premieres+Australia>



Figur 3.1.2. (Henry Cavill I HUGO BOSS reklame). Hentet 15.januar. 2013 fra <https://www.hugoboss.com/us/boss-man-of-the-moment/>



Figur 3.2.1 (Chrisopher Reeve, Superman). Hentet 18.januar. 2023 fra https://en.wikipedia.org/wiki/Superman_%281978_film_series_character%29



Figur 3.3.1 (Christopher Reeve, Superman with a girl). Hentet 22.januar. 2023 fra <https://www.cbr.com/best-superman-christopher-reeve/#christopher-reeve-39-s-smile-could-light-up-a-room>



Figur 3.3.2 (Wonder Woman). Hentet 23.januar.2023 fra <https://www.britannica.com/topic/Wonder-Woman>



Figur 3.4.1 (Routh´s Superman kostyme, sammensatt bilde) Hentet 04.04.2023 <https://hollywoodmoviecostumesandprops.blogspot.com/2012/07/superman-returns-costume-worn-by.html>



Figur 3.5.1 (Strongman). Hentet 06.04.2023 fra <http://clipart-library.com/clipart/1916805.htm>



Figur 3.6.1 (Superman melk reklame) Hentet 13.04.2023 fra <https://www.pinterest.fr/pin/308355905709482117/>



