

**DIEGO DEL POZZO**

# **MARVEL CINEMATIC UNIVERSE**

**DAL FUMETTO AGLI AUDIOVISIVI DIGITALI:  
I FILM DI SUPEREROI TRA CONVERGENZA  
MEDIALE E NUOVA SERIALITÀ**

**PREFAZIONE DI  
GINO FREZZA**

  
CentoAutori



## UN UNIVERSO NARRATIVO AVVINCENTE, INTEGRATO E PLURALE

di Gino Frezza

Marvel Cinematic Universe non è un concetto facile da comprendere e da apprendere. Esso si riferisce a una relazione oggi molto complessa e avanzata tra i fumetti dei supereroi della casa editrice statunitense Marvel e altri prodotti di comunicazione che “adattano” (termine poco esatto, ma indicativo di rielaborazione e riconfigurazione; sarebbe meglio dire: “rilanciano”) tali personaggi e le loro saghe fumettistiche nell’ambito del cinema e degli altri media (fiction seriale, videogiochi, eccetera).

Il concetto è difficile da afferrare (nonostante possa sembrare al contrario subito comprensibile) non solo perché i processi di “traduzione” dei comics in altre piattaforme mediali, in una prospettiva però fortemente unitaria, risultano strategici e in applicazione da pochi anni (poco più di un decennio, come ricostruisce e dimostra al lettore questo bello e utilissimo libro di Diego Del Pozzo). Non è facile afferrarlo su-

bito e bene, perché esso implica una conoscenza puntuale, allargata a un vasto campo, molteplice e frastagliato, di eventi e prodotti comunicativi non sempre percepiti come si deve da chi, oggi, voglia seguire e conoscere un tale universo o (perché no?) farne parte.

Comprendere il Marvel Cinematic Universe significa in primo luogo considerare come sussista, e come funzioni, un Mondo narrativo molteplice e differente ma internamente connesso e coerente; si tratta di un universo dagli elementi riconoscibili e tuttavia variati l'uno rispetto all'altro, a seconda della piattaforma di comunicazione in cui essi si collocano (fumetto, o cinema, o fiction televisiva, o videogiochi...) e nella quale l'utente-spettatore-consumatore agisce non più soltanto come semplice terminale finale.

Un tale Universo, difatti, come altre forme della comunicazione in epoca digitale, rientra a pieno titolo fra quegli ambiti nei quali gli utenti-destinatari non sono, meramente, solo i destinatari ultimi né sono al di fuori delle scelte che improntano le direzioni narrative dell'Universo in cui sono immersi. Piuttosto essi sono invece vivamente attivi e contano tantissimo nella definizione dei contenuti narrativi e delle decisioni che improntano un siffatto Universo di comunicazione. È, questa, una delle grandi differenze – nella qualità dei rapporti fra produzione e consumo – che caratterizza il sistema dei media digitali contemporanei. In tal senso, il Marvel Cinematic Universe è non solo un

marchio, un brand di un'impresa multinazionale, ma è anche il risultato collettivo dovuto sia al team ideativo responsabile della sua concreta realizzazione, sia alla partecipazione co-creativa dei pubblici all'oggetto di comunicazione, alle sue forme espressive, alla direzione narrativa intrapresa dalle avventure e dai destini dei personaggi, eccetera.

C'è quindi un motivo assai qualificante per cui questo libro di Del Pozzo è importante nella novità dei suoi argomenti e nella capacità di essere chiarificatore di fenomeni non semplici. Il Marvel Cinematic Universe rende evidente come i processi della comunicazione, sia nel fumetto che nel cinema, e quindi negli altri media (fiction, videogiochi, radio...) si siano evoluti, raggiungendo una avanzata sinergia e ramificazione interna. Esso consente di mettere in scena, fra medium e medium, una narrazione multipla, che si sviluppa e si ramifica, insieme, con forte coerenza interna, anche se questa mostra una serie di diramazioni e conseguenze specifiche (richiami, implicazioni, crossover...) da un medium all'altro.

Pertanto, l'obiettivo posto dall'autore di questo libro – descrivere e raccontare in cosa consista e come si sia edificato un tale Universo – è esso stesso non semplice da raggiungere, ma, per questo, risulta davvero interessante e, perfino, entusiasmante. Lo è soprattutto per il modo con cui Del Pozzo ha deciso di raggiungerlo. Innanzitutto chiarendo che, per capire

e vivere integralmente il Marvel Cinematic Universe, non ci si può esimere dal rifare (ossia rivivere, riconoscere) l'intera storia da cui esso è nato ed è cresciuto: ovverossia dai fumetti della Marvel, anzitutto.

Il primo e forse più importante merito di questo libro è a mio avviso questo. Si tratta di un merito quasi obbligato, tuttavia, perché chiunque abbia una (anche solo parziale) conoscenza dei comics editi dalla Marvel comprende che essi sono il fondamento senza il quale i film tratti da tali fumetti non possono essere compresi e gustati fino in fondo (se la versione filmica risulti soddisfacente; ma, anche, quando possono essere criticati integralmente, se il loro risultato è deludente).

È stato dunque necessario (ma sono certo: altrettanto divertente!) per Del Pozzo rifare (nella prima parte di questo libro), in una sintesi efficiente ed efficace, l'intera storia culturale ed editoriale della Marvel (a partire dagli anni Quaranta, quando ancora si chiamava Timely Comics) fino agli anni più recenti e vicini a oggi. Così il lettore di questo divertente e intrigante libro incontra (se è la prima volta) o reincontra (se è invece un lettore storico) i capisaldi dell'Universo narrativo dei supereroi Marvel: dai suoi grandi autori (naturalmente: Stan Lee, il Sorridente, e Jack Kirby, The King; e ancora: Steve Ditko, John Romita sr., Gene Colan, Roy Thomas, John e Sal Buscema, Len Wein, Chris Claremont, Marv Wolfman e tantissimi altri importanti sceneggiatori e disegnatori) agli editor che

(dopo Stan Lee, soprattutto Jim Shooter e Joe Quesada) ne hanno fatto la storia e hanno segnato le dinamiche evolutive delle saghe e dei personaggi Marvel.

E soprattutto il lettore, seguendo la ricostruzione di Del Pozzo, incontra e può conoscere non superficialmente, ma nei loro particolari e singolari tratti definitivi, i grandi *characters* della Marvel. Diego Del Pozzo mette le caselle al posto giusto nella ricostruzione dell'intero quadro storico-editoriale che distingue questa grande casa editrice che tanto ha condizionato l'immaginario fantastico dell'ultimo mezzo secolo. L'umanità contrastata e problematica dei supereroi, il rapporto fra il loro vissuto e le tecnologie, il passaggio dall'essere supereroi al divenire mutanti, la condizione di vita sofferta e dal futuro incerto ma sempre tuttavia pronti ad assumersi la responsabilità nei confronti di un mondo nel quale ancora emergono conflitti, ingiustizie e disuguaglianze.

Vi sono alcuni aspetti dell'interpretazione sul ruolo dei supereroi, e sull'universo narrativo da essi costituito proprio nello stadio attuale, su cui io e Diego Del Pozzo potremmo discutere accanitamente a lungo, andando d'accordo quasi su tutto ma anche restando in disaccordo su alcuni punti. È normale che ciò succeda, se si è appassionati di un mondo come quello Marvel. Per esempio, a un certo punto, Del Pozzo ritiene che, nel Marvel Cinematic Universe, il racconto dei supereroi possa essere divenuto un "macrogenere,

al cui interno di volta in volta può spiccare una modalità narrativa piuttosto che un'altra".

Ora, può sembrare che io qui voglia spaccare il cappello, ma la nozione di macrogenere mi appare inadeguata alla serie di applicazioni differenziate che vengono poste in atto nelle storie dei film che, nell'ultimo decennio, "adattano" e rielaborano le saghe dei corrispondenti fumetti. Macrogenere indica un ambito largo e una caratterizzazione di massima in cui si possano collocare operazioni specifiche e storie peculiari dei vari personaggi. È un concetto dunque con una sua capacità descrittiva, a mio giudizio però insufficiente.

Difatti, io vedo come, nel Marvel Cinematic Universe, stiano accadendo cose ben più radicali, dove la tenuta complessiva del Mondo integrale, supposto da un film all'altro e da un medium all'altro, richiede la costruzione di una trama (proprio nel senso letterale: un tessuto intrecciato) ben più serrata e risoluta (oltre che intraprendente) di un ambito non-differenziato come, appunto, il macrogenere.

Un esempio per me è decisivo nel porre in luce lo spiccato cambiamento che l'Universo Marvel oggi ha già attuato, rispetto al passato: la configurazione data al personaggio di Thor dall'omonimo film di Branagh (2011) fino alla saga degli *Avengers*. Sui film di Thor interpretati da Chris Hemsworth e sulla loro validità possiamo essere unanimi a riconoscere se importanti

o no, ma non c'è dubbio che, vedendoli sul grande schermo o sui monitor domestici, il lettore delle grandi storie a fumetti del personaggio si chiede: *dov'è finito Donald Blake?* Ossia l'alter ego umano del Dio del Tuono, il medico quasi indifeso che si regge col bastone perché ha una gamba malridotta ma ha il cuore grande come quello di un Dio norreno? Ossia quel personaggio che, proprio per la sua debolezza fisica ma dalla forte personalità psico-comportamentale, dava alla incarnazione terrestre dell'antico Dio nordico l'alterità propria della doppia identità, conferendo al Dio la straordinaria connotazione umana che storicamente distingue i personaggi Marvel?

Risulta allora chiaro che i produttori e gli autori del Marvel Cinematic Universe hanno voluto mutare l'assetto di alcuni *characters* originari, perdendo qualcosa ma acquistando altro: nel caso di Thor si è voluto rendere omogenei i due territori della Terra e di Asgard, mondi assunti in un parallelismo di convivenza, per cui Thor resta se stesso – Dio dall'aspetto terrestre ma senza l'assunto della doppia identità umana – senza, dunque, alcuna alterità se non nel rapporto d'innamoramento con la donna umana (Jane Foster/Natalie Portman). La saga dei film recenti di Thor "lavora" di conseguenza più sulla compresenza del mondo di Asgard con la Terra e soprattutto sugli intrighi (con tonalità di tipo shakespeariano, tali da mescolare passioni di potere a odi e rancori familiari

– di qui la scelta di Kenneth Branagh come regista del primo film della saga) che segnano il destino del Mondo degli antichi dei norreni come se tutto ciò capitasse a un pianeta extraterrestre. Scelta legittima, ma che posiziona l'ambito narrativo su una frequenza di temi e di conflitti piuttosto diversi da quelli dell'originario personaggio di Stan Lee, Larry Lieber (fratello di Stan) e Jack Kirby.

Tutto ciò può dare un segno concreto utile a mettere in chiaro la differenza fra ieri e oggi. Del Pozzo, nell'esaminare la graduale e non scontata formazione e individuazione del Marvel Cinematic Universe vede tutte le difficoltà collegate alla questione delle varie proprietà dei diritti sui personaggi, che soltanto nell'ultimo lustro di anni sono finalmente rientrati nella casa madre, adesso definitivamente acquistata e collocata all'interno della Disney. È una storia importante, quella dei diritti, connessa a quella della più forte qualificazione tecnologica alla quale sono pervenuti i media digitali, dopo i primi due decenni in cui il cinema e la fiction digitale hanno quindi potuto superare ogni ostacolo nel farsi carico della completa rappresentabilità di immagini di storie fantastiche con un evidente e massimo gradiente di percezione "reale".

Così non vi sono adesso strade tecnico-produttive impraticabili a rendere super-fantastici e post-apocalittici e, altresì, extra-planetari (con la massima definizione audiovisiva di ambienti, architetture e sceno-

grafie) le cornici e gli spazi in cui avvengono le ultime narrazioni filmiche dei personaggi Marvel. Resta senza alcun dubbio la necessità di costruire storie che approfondiscano il livello drammatico e la caratterizzazione degli eroi in set credibili e motivati. È la sfida alla quale il Marvel Cinematic Universe non può sottrarsi, trovando le chiavi giuste per affermare in tal senso la peculiarità che lo distingue e ne costituisce la fortuna.

C'è un passaggio dell'indagine svolta da Del Pozzo in cui egli evoca il giudizio negativo su tale Universo espresso da cineasti di somma altezza come Martin Scorsese e Francis Ford Coppola. Il primo, in particolare equipara il MCU a un parco di divertimenti. Giudizio sotto certi aspetti impietoso, e non c'è dubbio che esso inquieta chi in particolare ha grande stima dell'intelligenza e della centralità creativa dei due grandi registi italoamericani. Non c'è altrettanto dubbio, tuttavia, che la generazione di Scorsese e Coppola ha vissuto il cinema, sia da spettatori che da autori, nel momento in cui (anni sessanta-ottanta) esso viveva una relazione cruciale con la televisione. Coppola è stato altresì uno dei primi grandi sperimentatori del digitale e può altresì rivendicare di essere stato il primo mentore-maestro di quel rinnovatore integrale di cinema che è George Lucas.

Tuttavia, l'idea di cinema in cui questi due grandi autori hanno formato il loro orizzonte creativo è al di

qua delle frontiere verso le quali il medium filmico sta pervenendo oggi. Dove è il nesso fondante fra tecnologia filmica e immagine del reale a essere rielaborato in profondità. Dove gli aspetti legati al Cinema e al Mito ridiventano sempre più cruciali e sempre più legati allo spirito del tempo, con la possibilità di rappresentare (pur in chiave fantastica) l'immaginario dell'epoca. Dove, per ultimo, il progetto di un film-opera (come quello dei grandi film diretti dai due cineasti italo-americani) cede sempre più il passo a quello di film-*vissuto* o film-*esperienza*, nel quale è l'immersione multidimensionale e profonda degli spettatori il senso finale del racconto audiovisivo.

Il lavoro di Diego Del Pozzo, nella davvero puntuale indagine condotta nella seconda parte di questo libro, entra nel merito di queste questioni, raccontando i macro e i micro-processi con cui, gradualmente, in modo non previsto in partenza, ma poi sempre più richiesto dalla forte concorrenza interna al mondo del cinema contemporaneo, dalla Fase Uno alla Fase Tre e oltre, esposte a variabili davvero incisive sia sul piano tecnologico sia su quello del mercato (oggi planetario e interculturale, e perfino inter-linguistico), dapprima albeggia come ipotesi, e poi si consolida nella pratica, il progetto del Marvel Cinematic Universe.

Qualcuno potrebbe dire: ma dove questo Universo si distingue dalla traduzione da medium a medium alla quale, da oltre mezzo secolo (almeno dagli anni

trenta e fino a tutti gli anni novanta del Novecento) i fumetti si sono ben prestati (con risultati sempre significativi) nel cinema e nella fiction? Che cosa è cambiato, in modo tale da dover usare una definizione come Marvel Cinematic Universe? La parola che tutto sintetizza è: *transmediale*.

È mutata la logica profonda con cui l'universo dei fumetti Marvel oggi si dispone a funzionare – ossia ad avere una propria identità narrativa e mito-affabulatoria – entro il sistema dei media, senza essere più una costola minoritaria rispetto a media (come il cinema e la TV) tecnologicamente più attrezzati e potenti, ma in una relazione profondamente integrata e paritaria. E ciò in merito sia ai risultati narrativi sia alla consistenza delle diverse saghe e alla loro importanza sul piano dell'immaginario sociale e della loro risonanza nei comportamenti di consumo. Non è stato facile pervenire a un tale risultato e comporre un quadro così complesso ed efficiente (tuttavia aperto a una serie di incognite e a esiti talora imprevedibili, ma comunque sempre di alto interesse culturale e scientifico). C'è voluto almeno un buon mezzo secolo (diciamo: a partire dal primo enorme successo della Marvel con l'uscita dei *Fantastici Quattro* nel 1961, che ha dato inizio a una completa rivoluzione d'asse nel mondo dei fumetti dei supereroi).

Durante questo lungo periodo, tante e radicali cose sono accadute, con esiti di successo ma anche clamorosi

fallimenti: piccole e poi grandi mutazioni di contenuto nel definire le biografie e le storie dei personaggi; l'aprirsi di spazi di interazione feconda fra la sfera di invenzione e produzione dei fumetti e la sfera dei lettori-consumatori; tentativi non sempre riusciti ma talvolta falliti nell'adattare i supereroi fra cinema, animazione, serie TV, eccetera. Insomma, c'è stato un continuo fare i conti fra produzione e consumo, da un lato, e fra tecnologie e sistemi tecno-produttivi, dall'altro, con risultati alterni, che hanno poi finalmente portato al punto in cui – maturato il contesto della transmedialità, fatto di tecnologie idonee e di pubblici interattivi e connessi – è stato progettato, messo in cantiere e finalmente espanso il Marvel Cinematic Universe.

Diego Del Pozzo conduce il lettore per mano in questa indagine che è, altresì, un viaggio a più mete, dentro una storia capillare, composta di mille episodi e probabilità talora concorrenti e alternative, epperò completa ed esauriente. Con un tale lavoro di analisi e di puntuale e dimostrata ricostruzione, momento per momento, in ognuna delle sue complesse fasi (non prevedibili del tutto, a inizio storia, e non scontate nei loro risultati), l'autore di questo libro offre al suo lettore una panoramica essenziale, di grande utilità e accurata precisione e, soprattutto, avvincente come il suo oggetto di studio.

*Napoli, 20 gennaio 2021*

## INTRODUZIONE

Il Marvel Cinematic Universe è il più vasto e coraggioso esperimento narrativo seriale dell'intera storia del cinema: un enorme affresco, più ampio persino di *Star Wars*, basato sulle avventure dei supereroi della casa editrice americana Marvel Comics e composto, al momento, da ben ventitré film realizzati lungo un periodo di dodici anni, tra il 2008 e il 2019, con un'unica maxi-trama che li unisce di capitolo in capitolo e, al tempo stesso, li lancia già verso il futuro. Ai film, in questo decennio abbondante, si sono affiancate una quindicina di serie televisive, distribuite attraverso network tradizionali come ABC o piattaforme streaming come Netflix, Hulu o Disney+, ma anche web-series e clip narrative integrative diffuse all'interno delle versioni home video dei vari film.

Tutti questi prodotti audiovisivi, grazie anche alla potenza di fuoco della Disney, che nel 2009 acquista la Marvel e i suoi personaggi, hanno cambiato per sempre l'industria audiovisiva contemporanea, facendo



segnare nuovi record globali (nel 2019, *Avengers – Endgame* è diventato il primo incasso della storia del cinema, superando *Avatar* di James Cameron), fino a rendere il genere supereroico un autentico fenomeno di massa, capace di oltrepassare qualsiasi barriera generazionale e geografico-culturale e di imporre definitivamente le avventure dei supereroi come la nuova epica pop del mondo contemporaneo. Il gigantesco successo del Marvel Cinematic Universe ha anche ridefinito, in senso seriale e transmediale, le caratteristiche del blockbuster hollywoodiano e ha costretto l'intera industria audiovisiva a ragionare secondo le medesime logiche della Disney-Marvel, a partire dal concetto, oggi centrale nelle nuove narrazioni cinesco-televisive, di *storyworld*, cioè un *universo narrativo* coerente e potenzialmente espandibile all'infinito, con quel che ne consegue anche dal punto di vista commerciale oltre che artistico.

Questo libro nasce innanzitutto dalla mia passione personale per i personaggi a fumetti della Marvel Comics, con i quali sono cresciuto leggendoli e amandoli fin da quando ero ragazzino, durante gli anni settanta del Novecento, al tempo della loro prima versione italiana con i "mitici" albi pubblicati dall'Editoriale Corno. Quelle storie mi hanno poi accompagnato nel corso dei decenni, anche in età adulta. E, da fedele lettore delle avventure fumettistiche degli X-Men e dell'Uomo Ragno, ricordo ancora l'emozione provata,

all'alba del Terzo millennio, nel ritrovare i supereroi Marvel sul grande schermo, finalmente incarnati in modo convincente, dopo decenni di cocenti delusioni, nei corpi di attori come Hugh Jackman (Wolverine) o Tobey Maguire (Spider-Man), in film che, grazie soprattutto all'avanzamento degli effetti speciali digitali, potevano a quel punto tentare di trasformare le mirabolanti tavole a fumetti di artisti come Jack Kirby o Jim Lee in sequenze cinematografiche capaci di non sfigurare nel confronto, quantomeno dal punto di vista visivo. Da quel momento, per il blockbuster hollywoodiano contemporaneo è cambiato tutto. Sono nati i cosiddetti *cinecomics* e, dopo l'ingresso diretto in campo dei Marvel Studios e della Disney loro proprietaria, i supereroi sono diventati un fenomeno capace di andare ben al di là dell'ambito specifico del fumetto o dei media audiovisivi, col Marvel Cinematic Universe in grado di imporsi tra i *media franchise* più importanti e di maggior successo di sempre.

A questo libro, però, sono arrivato non soltanto per passione, dato che da anni continuo a incrociare questi personaggi e le loro storie, oltre che nelle regolari letture fumettistiche, anche nei miei studi sul cinema, sulla serialità televisiva e sui loro intrecci con media vecchi e nuovi come, primi tra tutti, fumetti e videogames. Lo iato che la pandemia globale da Covid-19 ha causato anche in questo tipo di produzioni audiovisive, fino al 2019 susseguitesi invece a ritmi estre-

mamente regolari, mi ha convinto che questo fosse il momento più adatto per fare un punto sulle produzioni audiovisive ufficiali targate Marvel, ferme nel 2020 in attesa di lanciarsi verso nuovi record e nuovi orizzonti narrativi. Nell'analizzare questo fenomeno audiovisivo unico, però, ho pensato che fosse necessario anche ripercorrerne le radici, le origini, lo sviluppo, fino alla definitiva consacrazione, mettendone così in evidenza le peculiari caratteristiche linguistiche e culturali, senza mai dimenticare il medium primario dal quale tutto ha avuto inizio, cioè il fumetto.

Per questo motivo, nel primo capitolo del libro ho voluto collegare il Marvel Cinematic Universe alle sue origini tra le coloratissime pagine di albi a fumetti da pochi centesimi, a partire da quelli in vendita negli Stati Uniti degli anni trenta e quaranta del Novecento, quando la Marvel si chiamava ancora Timely, fino all'autentico big bang causato nel 1961 dall'uscita dell'epocale primo numero di *Fantastic Four*. Con quell'albo, infatti, Stan Lee e Jack Kirby pongono le basi dell'universo fumettistico della Marvel, cresciuto poi nel corso dei decenni grazie a personaggi indimenticabili come gli stessi Fantastici Quattro, Spider-Man, Hulk, Captain America, gli X-Men, Daredevil e tanti altri, capaci di rivoluzionare la tradizione di quel genere della narrativa popolare nato un paio di decenni prima, proprio negli Stati Uniti, con i vari Superman e Batman della rivale DC Comics.

Già da metà anni sessanta, forte dell'immediato successo dei suoi fumetti, la Marvel tenta la strada di Hollywood, provando con risultati spesso deludenti a trasformare i suoi supereroi nei protagonisti di film, serie televisive o cartoni animati. E anche a questo percorso accidentato e costellato da delusioni e flop epocali, basti pensare a *Howard e il destino del mondo* del 1986, ho pensato che fosse necessario dedicare il giusto spazio, prima di arrivare agli exploit cinematografici di inizio Terzo millennio citati poco fa (il primo *X-Men* di Bryan Singer e lo *Spider-Man* di Sam Raimi) e, quindi, alla parte centrale e più consistente del mio libro: quella riservata all'analisi approfondita del Marvel Cinematic Universe, dalla nascita nel 2008 alla sua crescita enorme sotto la guida sicura del produttore-demiurgo Kevin Feige, oggi tra gli uomini più potenti dell'industria cinematografica globale nonché uno tra i responsabili dell'apertura, che la cosa piaccia o meno, di una nuova fase nella storia del cinema.

La pubblicazione di questo libro coincide anche con l'inizio della mia direzione della collana Pop & Cult, edita dalla dinamica casa editrice CentoAutori. Per la fiducia accordatami, dunque, voglio ringraziare il direttore editoriale Carmine Treanni, col quale c'è perfetta unità di intenti nel voler proporre ai lettori un tipo di saggistica che abbia l'ambizione di abbinare un approccio piacevolmente divulgativo al rigore scien-