

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



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 videogioco,...) 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, ri-conoscere) l'intera storia da cui esso è nato ed è cresciuto: ovverosia 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 definitori, 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 convenienza, 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 tecnicamente 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'ampliarsi 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 ri-definito, 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 cinesetelevisive, 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 cinematiche capaci di non sfuggire 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 video-games. 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-

tifico delle analisi e dei contenuti. Poi, ringrazio di cuore le colleghesse e i colleghesi Simone Arcagni, Anna Bisogno, Stefania Carini, Carmela Bruna Mancini, Anna Masecchia, Pako Massimo, Roy Menarini, Matteo Pollone e Mario Tirino che, con entusiasmo, hanno voluto condividere con me questa avventura accettando di far parte del comitato scientifico della collana. Un grazie davvero molto sentito, infine, va a Gino Frezza, importante punto di riferimento in questo campo di studi, per avere accettato con grande generosità di scrivere la prefazione del volume.

Per questo libro ho una doppia dedica da fare: ai miei amati figli Gabriella e Claudio, ai quali con mia enorme gioia sono riuscito a trasmettere la passione per questi personaggi e, più in generale, per un certo tipo di immaginario fantastico; ma anche alla memoria dell'amico Dino De Matteo, che se n'è andato troppo presto lasciandoci da soli a parlare degli adorati supereroi nella sua fumetteria.

1

I FUMETTI DI SUPEREROI DALLA GOLDEN AGE ALL'ALBA DELLA RIVOLUZIONE

Gli albi a fumetti impeniati sulle storie avventurose di superuomini in sgargianti calzamaglie sono un prodotto tipico dell'industria dell'intrattenimento e della cultura popolare degli Stati Uniti dei primi decenni del Novecento. La loro diffusione inizia, infatti, nella seconda metà degli anni trenta, quando dall'Atlantico al Pacifico la nazione è, da un lato, ancora attraversata dalla disastrosa depressione economica causata dalla crisi del 1929, in seguito alla quale, tra le altre cose, è anche aumentata in modo evidente la presenza del crimine tra le strade, in particolar modo nelle grandi metropoli. Dall'altro lato, però, il Paese inizia a guardare con speranza verso il futuro dopo la vittoria di Franklin Delano Roosevelt alle elezioni presidenziali del 1932 e l'avvio del *New Deal*, il gigantesco piano di riforme economiche e sociali promosso dal presidente tra il 1933 e il 1937.

In un tale contesto si diffondono con tirature da capogiro, tra una popolazione sempre più povera, pre-

occupata, ma vogliosa di ripartire e sul piano dell'immaginario in cerca d'evasione, la passione per i cosiddetti *pulp magazines*, riviste vendute a poco prezzo, stampate su carta scadente e incentrate sulle storie a puntate di eroi positivi in lotta contro il male. Nel giro di pochi anni, tra il 1930 e il 1936, nell'ambito di questo tipo di narrativa di genere avviene, infatti, il debutto di eroi subito molto popolari come Conan il barbaro o Doc Savage, oltre che dei *duri* detective Sam Spade e Philip Marlowe, ospitati tra le pagine di storiche testate da pochi centesimi quali *Weird Tales* o *Black Mask*, dedicate ai tanti differenti aspetti della narrativa d'azione. Anche il panorama dell'editoria a fumetti si pone lungo questa stessa scia, cercando di proporre personaggi più adatti ai nuovi gusti dei lettori, dapprima nelle strisce e tavole a larghissima diffusione sulle pagine dei quotidiani americani, poi nel nuovo formato del *comic book*, che guarda più direttamente a quello delle riviste pulp.

Gli eroi delle *daily strips* e delle *sunday pages* a colori, tutti baciati da un successo enorme e immediato, sono personaggi avventurosi o fantascientifici che rompono l'egemonia ultraventennale del genere comico negli spazi dedicati ai fumetti sulla stampa quotidiana e contribuiscono all'evoluzione di questo medium, con l'introduzione di soluzioni narrative di tipo nuovo come, per esempio, il *cliffhanger* cioè il colpo di scena finale che rimanda il lettore all'episo-

sodio seguente e contribuisce a legarlo emotivamente alla serie. I primi due, in ordine cronologico, sono pubblicati proprio nell'anno della grande crisi economica, nel 1929: si tratta della versione fumettistica del *Tarzan* di Edgar Rice Burroughs, realizzata da Hal Foster, e del *Buck Rogers* scritto da Phil Nowlan (ispirato a un suo racconto dell'anno prima uscito sulla rivista *Amazing Stories*) e disegnato da Dick Calkins. Seguono, nel giro di pochi anni, autentici pezzi da novanta come *Dick Tracy* (1931) di Chester Gould, *Brick Bradford* (1933) di William Ritt, *Jim della giungla* e *Agente segreto X-9* di Alex Raymond, tra il 1933 e il 1934, anno nel quale in pochi mesi fanno il loro debutto editoriale anche il raffinato *Terry e i pirati* di Milton Caniff, lo straordinario *Flash Gordon* dello stesso Raymond e il *Mandrake* di Lee Falk e Phil Davis, con Falk che due anni dopo lancia anche un altro personaggio destinato a fare la storia: *The Phantom*, l'Uomo Maserato. Le storie di questi eroi danno appuntamento di volta in volta ai lettori con un ritmo seriale di notevole efficacia e guardano ai film di Hollywood per quel che riguarda tanti aspetti compositivi e narrativi. "La centralità del cinema nel sistema comunicativo degli anni trenta – scrive opportunamente Gino Frezza – interviene in modo pesante sulle strutture e sui ritmi della narratività a fumetto, sulla differenziazione dei generi avventurosi nelle tavole

e nelle strisce”¹. Peraltro, molti personaggi di questo periodo trovano in tempi rapidi proprio la strada del grande schermo, a conferma del rapporto saldissimo tra due linguaggi quasi gemelli come il cinema e il fumetto, nati in contemporanea a fine Ottocento e poi evolutisi in parallelo lungo l’intero Novecento, nell’ambito dell’industria dei media. Da questo punto di vista, appare particolarmente interessante il caso di Flash Gordon, che un artista dotatissimo come Alex Raymond realizza per dieci anni consecutivi, dal 1934 al 1944, ma che già in quel periodo approda in modo seriale sia in radio che al cinema, proponendosi in un certo senso come fulgido esempio di transmedialità *ante litteram*. D’altra parte, come nota Mario Tirino sulla scia di Alberto Abruzzese² in un volume a sua cura sul magnifico personaggio di Raymond, proprio in questi anni “[...] si definiscono nuovi assetti tra industrie culturali e audience, si sperimentano nuove politiche dell’intrattenimento e si progettano forme espressive in grado di ri-mediare quell’immaginario fantastico e tecnologico tardo-ottocentesco generato da media come il romanzo d’appendice, l’illustrazione popolare, i circhi e le fiere, le forme aurorali di cinema e pre-cinema, le grandi esposizioni universali, il fumetto, la stampa quotidiana e periodica”³.

Il nuovo genere supereroico, nell’innovativo formato del *comic book* invece che in quello della classica

striscia da giornale quotidiano, va inserito nel medesimo contesto industriale e culturale, che però contribuisce a rinnovare

[...] unendo insieme elementi di fantascienza, giallo investigativo e avventura classica, in un riuscito cocktail dove l’azione e il fantastico giocano un ruolo predominante. Nel giro di pochi anni, nasce un’infinità di nuovi personaggi, i cui albi sono costantemente premiati da vendite elevate e da un grosso seguito popolare. Questi nuovi eroi della *Golden Age* dei *comics* statunitensi – che si conclude con la fine degli anni quaranta – hanno caratteristiche ricorrenti: un costume attillato e coloratissimo, superpoteri unici e fortemente caratterizzanti, un’identità segreta⁴.

Essi si basano, fin dall’inizio, sulla messa in discussione e sulla ridefinizione del concetto di *umano*, interessato in quegli stessi anni da un’irreversibile mutazione in quanto inserito nel contesto storico e socio-culturale della società di massa e messo a confronto con un progresso tecnologico sempre più veloce e invasivo.

Comunque, l’avvio dell’era del *comic book*, il formato tipico del fumetto americano dagli anni trenta in avanti, è datato 1933, quando la Eastern Color Printing Company inizia a stampare una collana di ristampe di *strips* dei quotidiani, *Funnies on Parade*, per non tenere fermi gli impianti e sfruttarne al meglio i tempi morti. “Le strisce erano stampate una a fianco all’altra su una singola

pagina in formato tabloid, piegata a metà, spillata e venduta alla Procter & Gamble, che se ne serviva come prodotto promozionale⁵. La svolta avviene un anno dopo, quando la Eastern Color mette un prezzo di 10 centesimi sulla copertina del numero d'esordio di *Famous Funnies*, riuscendo a venderne addirittura duecentomila copie abbondanti, con un guadagno che, di lì a pochi mesi, s'attesta sui 30.000 dollari a numero. La strada della ristampa delle strisce quotidiane reimpaginate in formato *comic book* è così seguita da numerose altre case editrici, finché a febbraio 1935 la National Allied Publications, cioè la casa editrice destinata a diventare la DC Comics, pubblica *New Fun*, la prima testata a fumetti (antologica) composta da materiali inediti e non da ristampe di *strips*. Gli editori di *pulp magazines* e narrativa popolare aprono, uno dopo l'altro, le loro divisioni fumetto, organizzate secondo rigide catene di montaggio in grado di garantire la pubblicazione regolare di decine e decine di testate ogni mese.

I *comic books* costituiscono il punto d'arrivo nell'evoluzione tecnologica del fumetto. Prima di essi, infatti, i comics si erano sviluppati collegandosi all'ambito della stampa quotidiana, che li ospitava allo scopo di incrementare le vendite. Con gli albi periodici, invece, il supporto tecnico si identifica nel medium stesso. Grazie ai *comic books*, dunque, il fumetto potrà assumere un modello estetico-produttivo dotato di un'accettabile stabilità e indipendenza⁶.

In questo sistema industriale così ben strutturato, nel 1938 due ragazzi di Cleveland poco più che ventenni, Jerry Siegel e Joe Shuster, vendono alla National per 130 dollari una storia di tredici pagine su un personaggio di loro creazione chiamato Superman. E da lì in poi la cultura di massa novecentesca cambia per sempre, col fumetto seriale di supereroi che s'impone al centro dell'industria americana dell'*entertainment* e la trasforma in qualcosa di completamente diverso rispetto al passato.

Superman diventa un'autentica matrice narrativa, serializzabile e replicabile all'infinito con variazioni minime sullo stesso spartito, con tante case editrici che, invogliate dal clamoroso successo del personaggio, si buttano sul medesimo terreno rifacendosi in modo più o meno esplicito all'esempio della creatura di Siegel e Shuster. La serialità e la replicabilità sono caratteristiche importanti, che definiscono fin dall'inizio le avventure di questi personaggi. D'altronde, dai primi del Novecento la moderna industria culturale, particolarmente fiorente proprio negli Stati Uniti, aveva iniziato ad avere un bisogno sempre più pressante di prodotti d'intrattenimento fortemente codificati e standardizzati secondo le regole di un determinato genere narrativo e che, al tempo stesso, sapessero tenere avvinti i propri fruitori, dando loro efficacemente appuntamento all'episodio successivo.

Radio e carta stampata sono i mass media che, negli Stati Uniti degli anni trenta, sperimentano meglio di altri le dinamiche proprie della narrazione seriale, attraverso i format del radiodramma a puntate e della striscia quotidiana a fumetti. Naturalmente, in entrambi i casi, il precedente mediale più diretto – senza voler risalire a modalità narrative antichissime come, per esempio, la saga – è il feuilleton ottocentesco, che ha caratteristiche molto simili a quelle della fiction seriale radiofonica, fumettistica e, poi, televisiva: la segmentazione in varie puntate, la lunga durata del percorso narrativo, il rapporto stretto e interattivo tra lettori e scrittore (attraverso le tante lettere spedite al giornale che ospita la storia), gli spunti provenienti spesso dalla realtà quotidiana⁷.

Queste serie che di mese in mese danno appuntamento ai loro lettori con le avventure dei supereroi a fumetti, nel nuovo formato editoriale dell'albo periodico, rispondono alle stesse esigenze degli eroi positivi e tutti d'un pezzo resi popolari proprio dalle *strips* avventurose o fantascientifiche dei quotidiani e vanno inserite, come detto, nel medesimo contesto socioculturale, quello cioè di una nazione alle prese con le conseguenze della disastrosa crisi economica post-1929 e con le speranze derivanti dal *New Deal* rooseveltiano. Gli americani in cerca di certezze e di evasione guardano con interesse crescente alle storie di questi eroi capaci di rassicurarli e, in un certo senso, guidarli in un mondo che sta cambiando velocemente

e offre sempre meno punti di riferimento. Si tratta, perlopiù, di personaggi capaci di proporsi come nettamente superiori rispetto ai propri lettori, dal punto di vista fisico e psicologico, rassicuranti superesseri di natura semidivina, siano essi potentissimi alieni giunti da pianeti lontani (*Superman*) o principesse amazzoni derivanti dalla mitologia greca classica (*Wonder Woman*), distanti in modo netto, quasi abissale, dalle debolezze e dai dubbi delle persone reali, anche quando appartengono di fatto al genere umano, come il miliardario e invincibile superdetective *Batman*.

Alcuni passi del discorso inaugurale della presidenza Roosevelt, il 4 marzo 1933, sembrano quasi anticipare toni e cliché che saranno poi al centro di questo nuovo genere della narrativa popolare: “Sono convinto che se c'è qualcosa da temere è la paura stessa, il terrore sconosciuto, immotivato e ingiustificato che paralizza. Dobbiamo sforzarci di trasformare una ritirata in un'avanzata”. E ancora, rivolto alla nazione con rassicuranti toni superomistici: “Chiederò al Congresso l'unico strumento per affrontare la crisi: il potere di agire ad ampio raggio per dichiarare guerra all'emergenza, un potere grande come quello che mi verrebbe dato se venissimo invasi da un esercito straniero”.

Il clamoroso e veloce successo dei fumetti di supereroi, dunque, va certamente inserito nello scenario in veloce mutamento degli Stati Uniti di metà anni trenta. Particolarmente interessante, in tal senso, è

proprio il caso di Superman, uno tra i personaggi simbolo del *New Deal* ma anche, più in generale, l'emblema novecentesco degli eroi forniti di poteri e capacità superiori a quelli dell'uomo comune, lungo una tradizione che l'immaginazione popolare ripercorre – come ricorda Umberto Eco nella sua classica esegesi del personaggio – “[...] da Ercole a Sigfrido, da Orlando a Pantagruel sino a Peter Pan”⁸. Dal punto di vista mitopoietico, anche la scelta di *nascondere* la propria natura aliena dietro quella del goffo alter ego umano Clark Kent – che incarna in sé le caratteristiche dei milioni di americani qualsiasi conquistati da quelle avventure a fumetti – non fa altro, paradossalmente, che rafforzare la distanza tra lo stesso Superman e l'uomo comune. Ciò viene reso esplicito, decenni più tardi, dall'approccio revisionista al genere supereroico esercitato nei primi anni ottanta da sceneggiatori come Alan Moore, ma anche, a modo suo, dalle strizzate d'occhio di un colto e raffinato studioso della *pop culture* come Quentin Tarantino, che nel 2004, nel celebre dialogo del suo *Kill Bill: volume 2* tra il Bill di David Carradine e la Beatrix di Uma Thurman, fa spiegare dal primo alla seconda un elemento a suo dire fondante di una possibile *filosofia dei supereroi*, cioè il rapporto del personaggio con la sua identità segreta e, quindi, del superumano con l'umano, in questo caso, però, rovesciandolo di segno e di senso: “Superman non diventa Superman, Su-

perman è nato Superman; quando Superman – spiega Bill – si sveglia al mattino è Superman, il suo alter ego è Clark Kent. [...] Clark Kent è il modo in cui Superman ci vede. E quali sono le caratteristiche di Clark Kent? È debole, non crede in se stesso ed è un vigliacco. Clark Kent rappresenta la critica di Superman alla razza umana”.

Tornando al presidente Roosevelt, quel “potere di agire ad ampio raggio per dichiarare guerra all'emergenza” del quale parla nel discorso del 1933 è incarnato, in un certo senso, proprio dalle centinaia di personaggi in costumi bizzarri e improbabili, tutti immensamente superiori ai loro lettori e dotati di poteri enormi, salvifici ma in filigrana anche inquietanti, con i quali in questi anni decine di case editrici pronte a trarre profitto dal boom del genere supereroico iniziano a inondare un mercato del fumetto che si rivela ben presto sempre più fiorente.

1. Ecco la Timely Comics

Tra queste aziende editoriali c'è anche la Timely Comics di Martin Goodman, specializzata in imitazioni da quattro soldi dei personaggi più in voga del momento (a proposito di replicabilità). Nel 1939, Goodman pubblica già più di venti *pulp magazines* mensili con titoli roboanti come *Two-Gun Western Novels*,

Detective Short Stories, *Real Confessions*, *Marvel Science Stories* e così via. Nella tarda primavera di quell'anno mette sotto contratto i giovani artisti dello studio Funnies Incorporated, tra i quali spiccano due grandi talenti come Carl Burgos e Bill Everett, per commissionare loro quella che sarebbe diventata la prima rivista a fumetti della casa editrice, intitolata semplicemente *Marvel Comics* e arrivata tra le mani dei lettori il 31 agosto 1939 (ma datata ottobre, poiché tutti gli albi erano e sono ancora oggi postdatati per motivi distributivi, in modo da lasciarli esposti più a lungo nei punti vendita). Dietro un'evocativa copertina a colori del veterano Frank R. Paul, *Marvel Comics* numero 1 propone ai lettori 64 pagine di azione quasi tutta supereroica con le avventure di vari personaggi, decisamente ben assortiti: l'androide infiammabile noto come la Torcia Umana (di Burgos), lo spietato vigilante chiamato l'Angelo (di Paul Gustavson), il regale principe di Atlantide Namor il Sub-Mariner (di Everett), il pistolero del vecchio West Masked Raider (di Al Anders), l'adattamento a fumetti di un volto noto delle riviste pulp come Ka-Zar il Grande (di Ben Thompson); con la storia autoconclusiva *Il terrore della giungla* di Tomm Dixon (pseudonimo di Art Pinajian), la storiella umoristica *Ora ne racconto una io!* di Fred Schwab (che si firma Ed Wood) e il racconto automobilistico *Asfalto rovente* scritto da Ray Gill e illustrato da Sam Gilman a completare il fasci-

colo. Il successo è immediato e dopo aver rapidamente esaurito la tiratura iniziale da 80.000 copie, Goodman ristampa l'albo arrivando a tirarne dieci volte tanto, 800.000 copie, quasi tutte vendute. Per motivi misteriosi, la testata cambia titolo dal secondo numero e diventa *Marvel Mystery Comics*, continuando peraltro a essere vendutissima.

I supereroi iniziano a spuntare ovunque, anche se per la maggior parte si tratta di personaggi molto simili a boy scout senza macchia, sul modello di Superman, tutti molto simili e spesso addirittura intercambiabili tra di loro. A fare eccezione sono proprio quelli della Timely.

Quando *Marvel Comics* fece la sua comparsa, tuttavia, offrì ai lettori qualcosa di diverso. [...] La Torcia Umana, un essere artificiale creato in laboratorio, rimase terrorizzato quando scoprì che poteva incendiarsi. Tutti sembravano considerarlo una minaccia e soltanto i criminali facevano finta di essergli amici. Il suo creatore era disposto a tradirlo per un pugno di dollari e a nessuno passava per la mente l'idea di considerarlo un eroe. Il Sub-Mariner sembrava invece un criminale. Era il principe di una razza sottomarina ma aveva un padre umano e quindi non si sentiva veramente a casa tra la sua gente. [...] Queste figure insolite dalle motivazioni conflittuali erano antesignane dei supereroi problematici che in seguito avrebbero portato la *Marvel Comics* all'avanguardia del settore. Grazie al Sub-Mariner, un giovane ribelle, e alla Torcia Umana, afflitta da una crisi di identità, i fumetti non furono mai più gli stessi⁹.

Peraltro, proprio la Torcia Umana e Sub-Mariner sono personaggi direttamente collegati a quelli dell'universo Marvel classico che si svilupperà poi a partire dal 1961, poiché al primo si guarderà in modo esplicito per l'aspetto e i poteri dell'omonimo membro dei Fantastici Quattro, mentre il secondo verrà addirittura recuperato e inserito proprio in quel nuovo universo narrativo, così come accadrà anche a Capitan America. Peraltro, anche altri personaggi Timely degli anni quaranta saranno ripresi dalla Marvel vent'anni più tardi, si pensi a Ka-Zar, oppure serviranno come fonti d'ispirazione per supereroi dallo stesso nome e quasi uguali nell'iconografia, come quel Visione creato nel 1940 da Simon & Kirby su *Marvel Mistery Comics* e poi utilizzato nel 1968 per dare un aspetto e un nome all'androide che diventerà un membro degli Avengers. Nelle storie della Torcia e del principe Namor, inoltre, viene canonizzata per la prima volta anche quella particolare modalità narrativa nota come crossover, una tra le tradizioni di cui la Marvel va più orgogliosa, basata sull'incontro tra personaggi differenti in un'unica trama che si sviluppa in modo seriale tra le pagine delle storie di entrambi. Su *Marvel Mistery Comics* 7 del maggio 1940, infatti, Sub-Mariner giura di distruggere il continente nordamericano e, nel numero successivo della testata, dichiara una guerra personale agli Stati Uniti attaccando alcuni luoghi-simbolo di New York, dove però trova sulla sua strada proprio

l'androide fiammeggiante, con la vicenda che prosegue anche nei due mesi seguenti in *Marvel Mistery Comics* 9 e 10, in quello che grazie alla collaborazione tra Carl Burgos e Bill Everett diventa un autentico capolavoro di *storytelling* serializzato e fa comprendere ai lettori che i due personaggi vivono nello stesso mondo immaginario.

In casa Timely, le testate a fumetti si moltiplicano e vengono lanciati, sempre con notevole successo, titoli come *Daring Mistery Comics*, *Mystic Comics*, *Young Allies*, *All-Select Comics*. Il genere supereroe fa ormai da padrone. Verso la fine di quello stesso 1939, lo sceneggiatore-disegnatore Joe Simon lascia la Funnies Incorporated e viene assunto da Martin Goodman come primo editor interno della sua casa editrice, per la quale nel 1940 crea assieme al socio e disegnatore Jack Kirby un personaggio destinato a fare la storia: Capitan America, un patriottico super-soldato nato in seguito a un esperimento di potenziamento fisico al quale è sottoposto il militare Steve Rogers, mingherlino ma coraggiosissimo, generoso e altruista. Il suo albo s'assesta fin dall'esordio (20 dicembre 1940, datato marzo 1941) intorno al milione di copie vendute e diventa subito il campione di vendite della Timely, ma anche la Torcia Umana e Sub-Mariner ottengono testate a loro dedicate a furor di popolo (e di vendite). Intanto, un giovanotto di belle speranze, un diciasset-

tenne mezzo parente di Goodman, è entrato da qualche mese a far parte dello staff della casa editrice e ha iniziato a lavorare come tuttofare senza utilizzare il suo vero nome, Stanley Lieber, bensì servendosi di uno pseudonimo: Stan Lee.

La qualità media dei fumetti continua a migliorare e le vendite si impennano quando in Europa scoppia la Seconda guerra mondiale e, con rare eccezioni, i supereroi iniziano a sostenere e propagandare le ragioni dell'intervento degli Stati Uniti nel conflitto. In prima linea, ovviamente, c'è il supersoldato a stelle e strisce Capitan America, che non a caso sulla copertina dell'albo d'esordio prende a pugni Adolf Hitler. "L'America era in preda a una frenesia patriottica – spiega in seguito Joe Simon – e, inoltre, tutti erano alla ricerca di criminali interessanti. E ce n'era uno solo odiato da tutto il mondo, vale a dire Adolf Hitler: così, fu lui il nostro nemico"¹⁰. Da parte sua, Jack Kirby osserva: "La Seconda guerra mondiale si prestava a buone storie. L'intera situazione sembrava concepita da qualche pazzoide della Warner Bros. Era uno scenario in bianco e nero con un criminale talmente malvagio che sembrava fatto su ordinazione"¹¹. La creazione di Simon e Kirby ha un successo travolgente e la formula d'azione ideata dai due autori diventa lo stile narrativo di riferimento della Timely ma, più in generale, di quel nuovo genere fumettistico.

L'impatto avuto dal *Captain America* di "Simon & Kirby" non potrà mai essere sottolineato abbastanza. Trovandosi di fronte a quel fumetto, in ogni edicola, in ogni drogheria del Paese, i consumatori presero nota del nome, spalancarono gli occhi in preda allo stupore e spesero i loro cent. I *comic book* – questa nuova ed entusiasmante formula – stavano improvvisamente diventando qualcosa di ancor più nuovo, di ancor più entusiasmante¹².

Tra il 1940 e il 1942, la Timely Comics di Martin Goodman inonda letteralmente il mercato di nuove testate a fumetti di genere supereroico. D'altra parte, nel 1941 ci sono negli Stati Uniti una trentina di editori specializzati – guidati dal leader del settore, la DC National con i suoi Superman e Batman – che stampano oltre centocinquanta albi ogni mese e vendono più di quindici milioni di copie complessive, lette da un numero di appassionati stimato tra i cinquanta e i sessanta milioni¹³. Ogni editore ha le sue star cartacee. Tra le più gettonate del periodo ci sono, per esempio, anche il Plastic Man protagonista di *Police Comics* della casa editrice Quality, ma soprattutto il popolarissimo Capitan Marvel dell'omonimo *Captain Marvel Adventures*, edito dalla Fawcett Comics con le avventure dell'originale eroe che grida "Shazam!" (poi acquisito dalla DC) capaci di sfiorare il milione e mezzo di albi venduti ogni mese. Si tratta, insomma, di un mercato immenso, che inizia già a oltrepassare i limiti del fumetto stesso.

Va di nuovo evidenziato, peraltro, che fin da questi primi decenni del Novecento i rapporti tra il fumetto e altri linguaggi a esso affini come, per esempio, il cinema sono stretti e caratterizzati da continui scambi e influenze, anche a livello creativo, narrativo e di composizione delle rispettive inquadrature e sequenze. Un buon esempio arriva dalle parole di un gigante dell'epoca, cioè Joe Simon, che si riferisce al suo lavoro nel campo del fumetto come a "un buon modo per mettere su carta un film" e, poi, precisa il concetto ricordando la sua reazione alla prima visione, nel 1941, di un film seminale come *Quarto potere* di Orson Welles.

Andammo tutti al cinema a vedere quel film, perché aveva delle inquadrature mai viste prima. Per riprendere una persona dal basso avevano messo una cinepresa sul pavimento ed era esattamente quello che facevamo sempre nei fumetti. Avvertivamo una certa affinità con quel tipo di cosa. È quello che cercavo di fare anch'io: cercavo di mettere un film su carta¹⁴.

Intanto, i supereroi iniziano ad approdare con regolarità su altri media. Basti pensare che Superman arriva in radio già nel 1940, grazie alla voce di Bud Collyer (lo stesso interprete della serie animata realizzata dai Fleischer Studios l'anno dopo), in un *drama* seriale nel corso del quale vengono persino introdotti elementi importanti come il nome del giornale presso il quale lavora Clark

Kent e, nel 1945, la kryptonite, l'unica debolezza del personaggio, inserita nei fumetti soltanto a partire dal 1949. Con intenti più spiccatamente propagandistici – poiché la Seconda guerra mondiale è in pieno svolgimento – lo stesso Batman arriva al cinema nel 1943, per merito della Columbia, in un serial di quindici episodi nel quale Lewis Wilson interpreta il protagonista, Douglas Croft è Robin e J. Carrol Naish l'arcinemico dottor Daka, una spia orientale al servizio di un'organizzazione che cerca di debellare le forze armate statunitensi. Tornando alla Timely, anche il suo personaggio di punta, il popolarissimo Capitan America, conosce la gloria del grande schermo fin dal 1944, grazie al serial cinematografico in quindici capitoli *Captain America*, diretto da Elmer Clifton e John English e prodotto dalla Republic, casa di produzione che, al pari di Columbia e Universal, si era specializzata fin dal decennio precedente in trasposizioni filmiche seriali delle avventure di eroi dei *comic books* o dei *pulp magazines* come Dick Tracy, Zorro o Lone Ranger. Interpretato da Dick Purcell e Lorna Gray, *Captain America* è il b-movie a episodi più costoso tra quelli realizzati dal celebre studio cinematografico diretto da Herbert Yates, con oltre 220.000 dollari di budget a fronte di una media compresa in quel periodo tra 140.000 e 180.000. Pur presentando notevoli differenze rispetto al fumetto (basti pensare che l'alter-ego di Cap non è Steve Rogers, bensì il

fantomatico procuratore distrettuale Grant Gardner), viene accolto in maniera positiva dai fans, perché propone gli inconfondibili marchi di fabbrica della Serie B *Made in Republic*: “[...] Ritmo veloce, effetti sonori inconfondibili, modellini in scala molto curati e ottimi effetti meccanici, spettacolari acrobazie affidate a stunt di talento come il “mitico” Yakima Canutt, travolgente commento sonoro, buon livello della fotografia e degli interpreti, soprattutto trame semplici ma appassionanti”¹⁵.

Naturalmente, però, nessuno di questi prodotti riesce nemmeno lontanamente ad avvicinarsi alla spettacularità delle tavole a fumetti disegnate da artisti virtuosi e cinematici come Kirby. Non deve sorprendere, dunque, il fatto che le storie di supereroi, fin dall'inizio e per quasi tutto il Novecento, abbiano trovato la loro piena realizzazione principalmente nel medium fumetto, dato che è senz'altro più semplice rendere con efficacia le azioni sovrumane e molto spettacolari di quei personaggi disegnandole su carta, piuttosto che descrivendole tra le pagine di un romanzo o riproducendole al cinema e in televisione, dove la dinamicità e la visionarietà di certe sequenze a fumetti diventano molto complicate da restituire, almeno fino alla rivoluzione digitale e alla conseguente trasformazione dell'industria audiovisiva globale.

2. Il dopoguerra e la crisi dei supereroi

L'America di fine anni quaranta è un Paese uscito vittorioso dalla Seconda guerra mondiale e che s'affaccia sul decennio successivo con un'economia in piena e impetuosa ripartenza e, per quel che riguarda il mercato dei fumetti, con un bisogno sempre meno sentito di supereroi schierati a protezione dell'*american way of life* da nemici quali Hitler e i nazisti. Col decennio cinquanta, dunque, a prevalere è una diffusa voglia di “rispettabilità” e “normalità”: caratteristiche con le quali riuscire a occultare, innanzitutto a se stessi, magari proprio quell'innocenza definitivamente perduta in seguito a eventi campali come l'entrata in guerra e, soprattutto, il lancio delle bombe atomiche sul Giappone, in chiusura del secondo conflitto mondiale.

Lungo un arco temporale di una quindicina d'anni abbondante, gli americani vivono sulla propria pelle un periodo di passaggio tra due epoche differenti. Guardando alla classica periodizzazione proposta da Robert Sklar¹⁶, è possibile collocare agli estremi di questo arco due eventi portatori di svolte davvero epocali nella storia statunitense e mondiale: da un lato, l'esplosione delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki il 6 e il 9 Agosto 1945; dall'altro, l'assassinio del presidente John Fitzgerald Kennedy a Dallas il 22 Novembre 1963. Alle prime date, infatti, va fatta

risalire la nascita, nell'opinione pubblica americana, della psicosi atomica derivante dalla consapevolezza che la potenza nucleare fosse la chiave di volta della politica internazionale, in quanto fattore che avrebbe dato, a chi la detenesse, il controllo del mondo. Alla seconda data, invece, è associabile il momento nel quale, simbolicamente, l'americano medio si risveglia come da un bel sogno durato, appunto, oltre quindici anni e s'accorge di aver perso la propria, assai presunta, innocenza, pronto ad affacciarsi, però, su una nuova fase nella storia del proprio Paese e del mondo intero: gli anni sessanta.

In questo scenario, al termine della Seconda guerra mondiale il genere supereroico va in crisi. Gli albi della Timely, ma anche quelli della ben più solida DC National e di tante altre case editrici che s'erano arricchite con quel genere narrativo, iniziano a ridurre le proprie tirature, mentre i gusti e gli interessi degli appassionati cambiano rapidamente. I nuovi lettori del dopoguerra, infatti, iniziano ad appassionarsi sempre di più ad altri generi narrativi: romance, western, bellico, umorismo, crime, horror, fantascienza. Come risultato i supereroi scompaiono quasi del tutto. Gli storici del fumetto fanno terminare la cosiddetta *Golden Age* dei comics americani tra il 1949 e il 1950. E tra gli eventi-spartiacque c'è proprio la chiusura delle testate dedicate ai tre supereroi più famosi della Timely: a giugno 1949, infatti, vengono cancellate sia

l'ammiraglia di famiglia *Marvel Mystery Comics* col numero 92 (contiene le avventure della Torcia Umana) sia *Sub-Mariner Comics* col 32, mentre nell'ottobre di quello stesso anno il numero 74 di *Captain America Comics* è l'ultimo prima della trasformazione in *Captain America's Weird Tales* a partire dal fascicolo successivo del febbraio 1950, senza più storie di supereroi all'interno e, comunque, l'ultimo prima della definitiva chiusura. Tra i generi fumettistici di maggiore successo nella prima metà degli anni cinquanta c'è sicuramente il fanta-horror, con particolare menzione per quell'autentico fenomeno di costume costituito dalle tante testate pubblicate dalla EC Comics dell'editore William Gaines (lo stesso di *Mad Magazine*). Nonostante il calo rispetto a cinque-sei anni prima, le cifre di diffusione dei *comic books* nel 1950 restano ancora considerevoli, con circa cinquanta milioni di albi stampati e distribuiti ogni mese, letti prevalentemente da adulti e per un quarto della produzione totale contenenti storie del terrore¹⁷. Popolarissime sono proprio le testate di Gaines, a partire dalle truculente *Tales From the Crypt* (1950-1955), *The Vault of Horror* (1950-1954) e *The Haunt of Fear* (1950-1954), qualitativamente notevolissime grazie alla presenza di alcuni tra i fumettisti più significativi dell'epoca.

Durante gli anni cinquanta, gli Stati Uniti sono segnati da grossi cambiamenti anche nel modo di vivere della gente. La fine della guerra, infatti, porta a

un incremento delle nascite e, come detto, a una generale espansione economica, con la crescita costante dei salari e l'ampliamento della cosiddetta *middle class*, quella che occupa le fasce mediane nella scala dei redditi, ma, soprattutto, si rifà a un universo valoriale compatto, caratterizzato da unico stile di vita, luogo di residenza, obiettivi: "Un segmento sociale che andava dai redditi operai più alti, fino ai livelli dirigenziali inferiori: la parte della popolazione che fu allora protagonista dei traslochi in massa dai quartieri urbani alle aree residenziali suburbane; dagli appartamenti alle casette unifamiliari"¹⁸. La vita nei sobborghi residenziali è improntata al massimo conformismo nelle relazioni sociali, con tendenza alla chiusura all'interno del proprio nucleo familiare (favorita anche dalla diffusione massiccia della televisione nei tinelli domestici) e al rafforzamento degli aspetti più *difensivi* presenti nelle vite di tante famiglie di classe media, le quali si sottopongono di continuo ai più strenui sacrifici pur di mantenere la condizione sociale finalmente raggiunta, simboleggiata dai feticci della casa e dell'automobile. Questo tipo di modello familiare, tra l'altro, vede aumentare al suo interno i conflitti generazionali, con i figli che sempre più spesso e in modo sempre più deciso ed esplicito iniziano a rifiutare i valori della generazione dei padri per cercarne di nuovi e diversi.

Il conformismo del periodo deriva, in buona parte, da tre fattori principali: l'emergere prepotente della cultura di massa e della televisione; una fortissima voglia di "normalizzazione" e normalità, dopo gli orrori della guerra (che, del resto, hanno toccato piuttosto marginalmente gli Stati Uniti rispetto al resto del mondo); infine, quel fenomeno poi andato sotto il nome di maccartismo, causa di un diffuso clima di isteria e paranoia derivante dallo strumentale sbandieramento del pericolo comunista e deleterio per qualsiasi atteggiamento anticonformista o di dissenso, che non esita a essere immediatamente etichettato come deviante o sovversivo¹⁹.

Inserito nel clima di crescenti tensioni con l'Unione Sovietica, sfociate nella cosiddetta *Guerra Fredda*, il maccartismo prende il nome dal senatore Joseph McCarthy, responsabile in quegli anni di un'autentica "caccia alle streghe" sul territorio statunitense nei confronti di coloro che sono anche soltanto sospettati di simpatia o ancora peggio appartenenza al Partito comunista, considerati come minacce alla sicurezza nazionale e, in quanto tali, perseguitati nelle loro quotidianità, sia nel privato che in ambito lavorativo. Tra gli ambienti più colpiti vi sono proprio quelli legati alla cultura e all'intrattenimento, dalla letteratura al cinema, con intere carriere spesso rovinate per accuse a volte anche infondate.

In ambito fumettistico accade qualcosa di molto simile, nel senso che anche in questo caso prende

piede una sorta di "caccia alle streghe", a causa di una crociata anti-comics condotta da uno psichiatra in cerca di notorietà, Fredric Wertham, culminata nel 1954 nella strombazzatissima pubblicazione del suo pseudo-saggio scandalistico *Seduction of the Innocent*, nel quale l'autore punta l'indice sull'influenza a suo dire deleteria dei comics nei confronti della gioventù americana.

Il mondo dei *comic books* divenne terreno di scontro in una guerra fra due generazioni, specchio del conflitto fra altrettante ere nella storia della cultura popolare statunitense. [...] Varie parrocchie e molte comunità di cittadini si infervorarono e organizzarono campagne anti-fumetti. I giovani inscenarono per scherno finti processi a questo o quel personaggio dei fumetti. Nelle scuole si diede ufficialmente luogo a roghi di fumetti e gli alunni stessi gettarono in queste pire migliaia di albi; durante molti di questi rituali i bambini marciarono in girotondo intorno alle fiamme recitando filastrocche di denuncia contro i fumetti. I titoli dei giornali e delle riviste in tutto il Paese allarmavano i lettori. [...] Furono introdotti oltre cento decreti legislativi a livello statale e municipale per bandirne o limitarne la vendita²⁰.

Wertham trova una sponda molto efficace addirittura nel governo degli Stati Uniti, con la sottocommissione senatoriale per la delinquenza minorile, istituita nel 1953 all'interno della commissione giustizia per iniziativa dei senatori Robert Hendrickson ed

Estes Kefauver, che sposa in pieno le tesi bislacche dello psichiatra tanto da concentrarsi per mesi sui pericoli per la morale dei giovani contenuti nei fumetti, fino ad arrivare a organizzare, il 21 e 22 aprile e il 4 giugno 1954, una serie di audizioni al Senato per approfondire il tema alla presenza di testimoni e addetti ai lavori. Trasmesse in diretta televisiva in tutta la nazione e culminate con la disastrosa testimonianza dell'editore della EC Comics, William Gaines, chiamato a rispondere delle presunte nefandezze contenute nei suoi albi a fumetti, le audizioni hanno il risultato di sferrare un colpo quasi letale all'industria fumettistica americana e, soprattutto, a quelle case editrici come la EC Comics che puntano su generi come il thriller, il crime o l'horror.

Il clamore che ne deriva porta Gaines a chiudere quasi tutte le sue collane a fumetti. Molti altri editori smettono di pubblicare e le aziende che rimangono in piedi devono comunque fare i conti con una forte diminuzione delle vendite. Anche la divisione fumetti di Martin Goodman, che nel frattempo da novembre 1951 ha cambiato il nome della casa editrice da Timely ad Atlas, passa da quindici milioni di copie vendute al mese nel 1953 a 4,6 milioni nel 1955²¹. Sempre in quel nefasto 1954, la Comics Magazine Association of America, l'organizzazione degli editori, deve dotarsi di un codice di autoregolamentazione dell'industria, molto articolato e restrittivo.

Il Comics Code obbligava gli editori a sottoporre i loro fumetti a un comitato di revisione, che controllava tutto ciò che potesse essere considerato offensivo, anche cose apparentemente innocue, come i vampiri e l'uso di parole quali "horror" sulla copertina. Se il libro superava il giudizio del comitato di revisione, poteva stampare sulla copertina la dicitura "Approvato da" del Comics Code Authority. Di fatto, il benessere divenne obbligatorio, poiché i distributori non erano disposti a rischiare di mettere in commercio fumetti non approvati²².

Il risultato inevitabile è un annacquamento delle storie, nelle quali non possono essere nemmeno suggeriti nudi, sangue, violenza, ambiguità morali, indulgenza verso il male, messa in discussione delle autorità costituite.

Non stupisce di ritrovare dietro la Comics Magazine Associated of America, promotrice del Comics Code Authority, la regia di John Goldwater, funzionario della Archie Comics, casa editrice specializzata in pubblicazioni per l'infanzia. Il codice di autocensura fece da argine all'ondata moralista, ma incise profondamente sul destino del fumetto. Le case editrici specializzate scesero da trenta a cinque. Nell'arco di due anni, dal 1954 al 1956, i titoli pubblicati si ridussero a duecentocinquanta contro i seicentocinquanta di partenza. Le rigide regole del Comics Code imposero ad autori ed editori il ripiegamento su di una limitatezza espressiva che penalizzava qualsiasi tentativo di

far aderire il medium alla dialettica argomentativa praticata, sia pure nel difficile clima del maccartismo, dagli altri settori dell'industria culturale statunitense²³.

Anche la ex Timely, nel frattempo diventata Atlas dal nome della rete distributiva di Goodman, risponde con storie e personaggi più disimpegnati e meno problematici, esplorando soprattutto generi come la commedia romantica (dal 1945 pubblicava già la celebre *Millie the Model*), le varie declinazioni del racconto storico-avventuroso (con pirati, cavalieri medioevali o eroi del West) e una certa fantascienza tipica dell'era atomica e della Guerra Fredda. Sulla scia del notevole successo televisivo della serie *Adventures of Superman* con George Reeves, andata in onda sul network ABC dal 1952 al 1958, anche i supereroi, comunque, hanno un ritorno di fiamma a partire dalla metà del decennio, ma sono molto diversi da quelli che i lettori avevano conosciuto durante gli anni della Seconda guerra mondiale. "Goodman resuscitò la sua trinità – Capitan America, Torcia Umana e Sub-Mariner – e la scatenò contro i comunisti, nella speranza di riuscire a catturare almeno un po' dell'eccitazione bellica del periodo"²⁴.

Il Capitan America degli anni cinquanta ritorna in vita, assieme alla Torcia e al principe Namor, nel numero 24 di *Young Men*, con data di copertina dicembre 1953. Ma i tempi sono cambiati e così anche il perso-

naggio, scritto da Stan Lee e disegnato da John Romita. Stavolta, Steve Rogers non è più un patriota che lotta per la libertà contro il nazismo, ma un professore universitario che nasconde la propria identità segreta e incarna i tratti di tanti americani del periodo, diffidenti verso chi la pensa in modo diverso da loro e accesi dalla paura dei comunisti, che per il nuovo Capitan America diventano i nemici ricorrenti e i suoi bersagli principali, tanto da far inserire in copertina, accanto al titolo dell'albo anche l'inequivocabile dicitura *Commie Smasher*, cioè *Ammazzacomunisti*. «Così, mentre il popolo americano temeva che l'ascesa del comunismo avrebbe fatto a pezzi il Paese dall'interno, il suo campione iniziò ad affrontare la cosiddetta *Minnaccia rossa*²⁵ e a combattere contro la spia comunista chiamata Esecutore oppure contro un riveduto Teschio Rosso al servizio di quelle che, in un altro *strillo* di copertina del periodo, vengono definite "orde comuniste". In ogni caso, il revival è breve e dura il tempo di cinque numeri di *Young Men* (fino al 28) più altri tre di *Captain America*, che riprende la numerazione da dove s'era interrotta nel 1950 e va avanti fino al numero 78 del settembre 1954. Da quel momento, il personaggio viene messo a riposo per dieci anni esatti, per essere recuperato in modo definitivo nel 1964, quando gli Avengers – nel quarto numero della loro serie, scritto da Stan Lee e disegnato da Jack Kirby – lo ritroveranno ibernato in un blocco di ghiaccio nelle

acque ghiacciate del mare del Nord, dove era rimasto bloccato fin dalla sua morte apparente durante la Seconda guerra mondiale. Ciò rende queste storie degli anni cinquanta non canoniche rispetto alla *continuity* ufficiale dell'universo Marvel, almeno finché nel 1972 lo sceneggiatore Steve Englehart (e dopo di lui Ed Brubaker in anni più recenti) non le giustifica narrativamente con una raffinata operazione di *retcon*²⁶, spiegando come quello Steve Rogers reazionario e ferocemente anticomunista si chiamasse in realtà William Burnside e fosse un uomo talmente ossessionato dal mito di Capitan America da aver cambiato legalmente il proprio nome, essersi modificato il volto tramite chirurgia plastica, averne ottenuto in modo rombolesco i superpoteri e infine essere riuscito a indossarne il costume per difendere gli Stati Uniti²⁷.

Quel 1954 nel quale la Atlas tenta di riportare in auge i suoi supereroi è, come visto, un *annus horribilis* per l'industria fumettistica a stelle e strisce. Sotto la cenere delle macerie, però, covano ancora focolai pronti a essere ravvivati di lì a breve. Nel corso degli anni Cinquanta, infatti, una novità travolgente fa irruzione sulla scena della società americana: si tratta dei giovani, intesi come nuova categoria sociale, diversa sia dal bambino-adolescente che dall'adulto, "[...] la cui identità è sempre più oggetto dei film hollywoodiani e il cui consumo di cinema si inserisce in quello più ampio di una varietà di prodotti e di forme

culturali giovanili”²⁸. Tale fenomeno è una conseguenza diretta del già citato accresciuto benessere economico generale, che assicura ai teenagers americani un potere d’acquisto di gran lunga superiore rispetto a quello dei loro coetanei di una quindicina d’anni prima²⁹. Addirittura, nel 1958 gli adolescenti statunitensi possono spendere il quadruplo rispetto ai loro coetanei del 1945, circa dieci dollari settimanali di media contro due e mezzo, con una stima annua pari a 9,5 miliardi di dollari. I giovani, dunque, diventano il principale affare del decennio, con gli investimenti nel campo dell’intrattenimento giovanile che aumentano vorticosamente, anche sulla spinta di una cultura di massa sempre più dominante e invasiva. In un simile contesto, anzi, cultura giovanile e cultura popolare di massa iniziano a intrecciarsi in maniera sempre più indissolubile, fin quasi a coincidere, in molti casi, l’una con l’altra: così, il neonato rock ‘n’ roll che ebbe in Elvis Presley il suo alfiere, i fumetti, la narrativa pulp, i *b-movies* dell’orrore e di fantascienza diventano diffusissimi tra i teenagers americani, caricandosi anche di significati generazionali.

La DC Comics National decide che è giunto il momento di svecchiare e rilanciare anche i suoi *comic books* di supereroi, a partire da quello dedicato al velocista scarlatto Flash. Per gli storici del fumetto, la *Silver Age* dell’industria fumettistica americana si fa convenzionalmente iniziare a ottobre 1956 con la pub-

blicazione di *Showcase* numero 4, albo fortemente voluto dal direttore editoriale della DC, Julius Schwartz, per presentare ai lettori le origini del nuovo Flash. Schwartz, infatti, ha l’intuizione – poi rivelatasi vincente – di recuperare gli storici supereroi anni quaranta della casa editrice per riproporli al nuovo pubblico giovanile, mantenendone inalterate le caratteristiche basilari (a partire dal superpotere) ma modificandone le origini, il contesto narrativo, il costume e l’aspetto fisico, in modo da renderli più accattivanti per le nuove generazioni. Dopo Flash, il medesimo trattamento tocca a Green Lantern, Atom e altri ancora, con buone risposte da parte di lettori che, evidentemente, sentono quei personaggi più vicini a loro. Un decisivo punto di svolta lungo il percorso del definitivo rilancio del genere supereroico si ha all’inizio del 1960, con la pubblicazione, nel numero 22 della serie *The Brave and the Bold*, della prima avventura della Justice League of America, un supergruppo che riunisce tutti assieme i personaggi più popolari della casa editrice (a partire dai big Superman e Batman) e che si rifà direttamente a quella Justice Society of America la cui ultima storia pubblicata su *All-Star Comics* 57 del febbraio-marzo 1951 aveva di fatto sancito la fine della *Golden Age*. Martin Goodman è molto colpito dal successo di questo fumetto corale della DC National e capisce che anche la sua Atlas deve buttarsi nello stesso terreno di gioco.

LA RIVOLUZIONE DELLA MARVEL COMICS

Per l'industria del fumetto americano in generale e per il genere supereroico in particolare la rivoluzione copernicana ha una data: 8 agosto 1961. Quel giorno, infatti, viene messo in vendita (anche se datato novembre) il primo numero di *Fantastic Four*, un albo che si rivelerà epocale per l'evoluzione futura del genere, grazie all'approccio molto più realistico utilizzato dagli autori Stan Lee e Jack Kirby e per il modo innovativo nel quale il concetto stesso di superpotere viene incastrato “[...] in un meccanismo narrativo diretto a esaltare l'intima umanità dell'eroe”³⁰. Dal punto di vista creativo, è “[...] l'inizio di una rivoluzione nella narrativa per immagini, specialmente nel campo del fantastico”³¹; da quello finanziario, invece, *Fantastic Four* 1 segna “[...] l'inizio dell'ascesa della Marvel (come presto sarebbe stata universalmente nota la casa editrice), destinata a diventare un colosso editoriale leader del settore”³².

I. Arriva la rivoluzione con un Favoloso Quartetto

Leggenda vuole che tutto abbia avuto inizio con una partita a golf. Quel giorno, sul green assieme ad altri amici ci sono anche l'editore della Atlas/Timely, Martin Goodman, e quello della DC Comics National, Jack Liebowitz, che a un certo punto inizia a vantarsi degli ottimi risultati di vendite dell'albo a fumetti con protagonista il supergruppo della Justice League of America. Goodman, come faceva sempre, prende nota mentalmente e, appena rientrato in casa editrice, convoca il suo responsabile editoriale, l'allora trentottenne Stan Lee, chiedendogli senza troppi giri di parole di creare anche per la Atlas una nuova serie basata sulle avventure di un gruppo di supereroi. All'epoca, Lee lavora per quel suo mezzo parente già da oltre vent'anni e, dopo aver vissuto sulla sua pelle l'ascesa, la caduta e i primi timidi segnali di una possibile rinascita di quel genere della narrativa popolare al quale aveva in qualche modo contribuito, sta attraversando un momento di profondo ripensamento della propria vita professionale. La scelta di non aver mai voluto utilizzare il suo vero nome, Stanley Lieber, per firmare i lavori fumettistici che gli escono dalla penna la dice lunga su ciò che, probabilmente, quel vulcanico, furbissimo e ambizioso sceneggiatore e direttore editoriale

pensa davvero del settore nel quale è impegnato ormai da decenni. Lui avrebbe voluto dedicarsi al cinema, del quale è grande appassionato, o magari a quella televisione che, grazie ai contributi di scrittori-produttori come per esempio il Rod Serling di *Ai confini della realtà* (*The Twilight Zone*, 1959-1964), ha già da qualche anno dimostrato che è possibile dire qualcosa di culturalmente importante anche se rivolto a un pubblico di massa. Nel profondo del suo animo, si cela poi il desiderio di cimentarsi, prima o poi, con la scrittura di quel Grande Romanzo Americano che lo avrebbe probabilmente consegnato all'eternità. Ignora, Stanley, che la fama imperitura gli sarebbe arrivata, di lì a poco proprio grazie a quegli albi a fumetti stampati e colorati in modo grossolano e messi in vendita per pochi centesimi di dollaro. Sempre secondo la leggenda, peraltro in seguito avvalorata più volte dallo stesso Lee, a convincerlo a non mollare è la moglie Joan, che lo sprona anzi a trarre il meglio da quella nuova richiesta del suo editore e a mettere nella serie tutto quello che gli sembra importante e magari diverso da ciò che, in quegli anni, fanno tutti gli altri sceneggiatori di fumetti³³.

Lo stesso Stan Lee, qualche anno dopo, spiegherà molto bene quale sia stata la sua *ricetta*, semplice ma rivoluzionaria rispetto a ciò che s'era visto nei fumetti di supereroi fino a quel momento:

Il realismo! [...] Prima che i Fantastici Quattro comparissero sulla scena, c'erano già molti che saltellavano allegramente nei loro bei mutandoni colorati, ma praticamente nessuno di loro aveva problemi personali, nessuno doveva preoccuparsi di come guadagnarsi da vivere, nessuno discuteva mai, né perdeva le staffe, con altri supereroi. Non finché è arrivato il nostro accattivante quartetto. [...] Provavo a immaginare come sarebbero andate le cose se i personaggi del mondo della fantasia fossero esistiti davvero a New York³⁴.

Allo sceneggiatore, però, serve il disegnatore adatto. E Jack Kirby, col quale anni prima c'era stato qualche problema personale che aveva portato a una prima separazione professionale, era ritornato a collaborare con la casa editrice di Martin Goodman già dal giugno 1958, dopo essere stato convinto proprio da Lee. Lui e altri artisti di straordinario talento grafico e narrativo, come per esempio Steve Ditko, in quel periodo sono impegnati nella realizzazione di copertine e storie brevi per le varie riviste antologiche che la casa editrice sforna ogni mese, soprattutto di genere thriller, horror, fantasy e fantascientifico, avvincenti ma mai troppo disturbanti, in ossequio a quelle che sono le indicazioni del famigerato Comics Code. Le testate più popolari si chiamano *Journey into Mystery* (che usciva dal 1952), *Tales of Suspense* e *Tales to Astonish* (edite dal 1959). E sulle pagine di tutte e tre sono proprio le spetta-

colari tavole di Kirby a svettare su quelle di tutti gli altri pur notevoli disegnatori. Diventa quasi automatico, dunque, per Stan Lee rivolgersi a colui che è considerato l'artista di punta della casa editrice, nonché uno tra i più apprezzati nell'intero panorama editoriale statunitense. Non è mai stato chiarito fino in fondo chi tra i due abbia creato cosa e, anzi, la controversia sulle origini del Marvel Universe s'è poi trasformata in una dolorosa causa legale andata avanti per anni. Quel che è certo, anche col senno di poi, è che davvero in quel momento dall'alchimia perfetta e irripetibile tra quei due artisti scaturisce un qualcosa di mai visto prima nell'ambito del fumetto seriale industriale, qualcosa di infinitamente superiore al peso dei singoli contributi di ciascuno dei due. Da questo punto di vista, in effetti, Lee & Kirby possono essere legittimamente considerati i Lennon & McCartney dei comics americani.

Stan scrive una sorta di soggetto con la descrizione essenziale dei nuovi personaggi, della loro storia e delle loro motivazioni: si tratta di eroi molto diversi da quelli classici e invincibili che si vedono negli albi degli altri editori, eroi imperfetti, umani, persino perdenti e disillusi. Affida quelle poche paginette al sodale Jack, che le trasforma in una storia di una ventina di pagine, dettagliando l'aspetto dei personaggi, le loro espressioni, gli ambienti nei quali si muovono, le inquadrature migliori per mostrarne le avventure. Poi,

le tavole tornano a Stan che, da grande dialoghista qual è, inserisce tutti i testi e dà voce a quei nuovi e strani eroi. Nasce così quello che poi passerà alla storia come *Metodo Marvel*, un sistema di lavoro che Joe Simon e Jack Kirby utilizzavano già negli anni quaranta e che nella Atlas/Marvel delle origini prende piede per esigenze pratiche e di convenienza. Questo metodo, infatti, permette allo scrittore-supervisore-editor Stan Lee di dedicarsi contemporaneamente ai testi di tutte le testate Marvel dell'epoca e, al tempo stesso, coordinarle nella loro *continuity* interna. A volte, addirittura, il rudimentale canovaccio di partenza viene dettato a telefono ai vari disegnatori, che poi lo sviluppano pagina per pagina dando ritmo alle varie vignette e visualizzando il tutto il modo molto libero, per poi inviare tutto a Lee che provvede a *colorare* le tavole con i suoi testi vividi, immaginifici e sempre carichi di ironia e humour. In questo modo, il prodotto finale si caratterizza per una freschezza e spontaneità sconosciute agli albi della concorrenza e, grazie alla libertà creativa della quale godono artisti dotatissimi come Kirby, Ditko, John Romita o John Buscema, il medium fumetto riesce a raggiungere nuovi picchi qualitativi dal punto di vista squisitamente visivo. In una memorabile conversazione di qualche anno fa tra due giganti del fumetto americano, Will Eisner e Neal Adams, entrambi – non proprio due sostenitori del lavoro di Stan Lee, ma anzi molto più vicini alle ri-

vendicazioni autoriali di Jack Kirby – hanno probabilmente colto nel segno, a proposito dell'impostazione del lavoro nella Marvel delle origini³⁵. Su Lee, infatti, il decano Eisner precisa: “È sempre riuscito a stimolare e a motivare persone creative e di talento. [...] Quello è stato il suo contributo più importante”. E Adams, da parte sua, ammette e precisa: “Credo che sia stato Stan a rendere possibile quello che è successo dopo e sono convinto che abbia lavorato insieme a tutti gli altri perché questo accadesse”.

Grazie a questo metodo di lavoro, comunque, prende vita il nucleo originale di quello straordinario e vastissimo affresco narrativo che verrà conosciuto come Universo Marvel. I Fantastici Quattro, i primi nuovi supereroi della casa editrice newyorkese, sono lo scienziato Reed Richards (Mister Fantastic, dal corpo allungabile), la fidanzata e poi moglie Susan Storm (la Ragazza Invisibile, poi Donna Invisibile), il fratello di lei Johnny Storm (la Torcia Umana, proprio come il personaggio Timely anni quaranta, del quale riprende i poteri) e il burbero pilota dal cuore d'oro Ben Grimm (il mostro di roccia detto la Cosa). Nel loro albo d'esordio, i poteri dei quattro scaturiscono da un incidente, durante una missione spaziale, con il loro razzo che viene bombardato da misteriosi raggi cosmici che trasformano i corpi dei passeggeri per sempre. Questi nuovi personaggi, però, appaiono subito molto simili ai loro lettori, parlano la loro stessa

lingua, litigano, cadono per poi rialzarsi, hanno timori e debolezze, a volte perdono anche quando sembra che abbiano vinto.

Fino al 1961, la creazione di un supereroe si focalizzava soprattutto sulla natura dei poteri o su qualche abilità particolare. Il principio guida di Lee nell'ideare la prima ondata di eroi Marvel teneva invece conto delle singole personalità dei personaggi. Inoltre, gli elementi fantastici erano inseriti in una realtà credibile e riconoscibile. I suoi supereroi avrebbero avuto gli stessi problemi dell'uomo comune e avrebbero reagito allo stesso modo. L'unica differenza erano i superpoteri, che talvolta non facevano altro che accentuare il dramma, stabilendo un rapporto ancora più diretto con il lettore, capace di rivedere se stesso proiettato nel personaggio³⁶.

Nel primo anno di pubblicazioni di *Fantastic Four* quasi in ogni numero viene presentata una pietra miliare di quel nuovo universo narrativo che di lì a poco si sarebbe compiutamente strutturato; basti pensare soltanto che già nel secondo numero sono introdotti i verdi alieni mutaforma Skrull, nel quarto ricompare il Sub-Mariner originale creato da Bill Everett nel 1939 e nel quinto fa la sua prima apparizione il Dottor Destino (Doctor Doom), cioè il cattivo per antonomasia della Marvel anni sessanta. Ma Lee e Kirby su questa testata sono creativamente irrefrenabili per anni, utilizzandola come principale

piattaforma per espandere un mondo di fantasia che di mese in mese diventa sempre più vasto, introducendo uno dopo l'altro personaggi indimenticabili e tutti molto importanti per la nuova mitologia contemporanea che i due autori stanno costruendo: si pensi semplicemente alla *razza segreta* degli Inumani, al potentissimo e gigantesco alieno divoratore di mondi Galactus e al suo poetico e dolente araldo Silver Surfer (il surfista spaziale d'argento destinato a diventare col suo pacifismo, assieme al lisergico Dottor Strange, uno tra i simboli della controcultura a stelle e strisce del decennio), o ancora all'Osservatore, al nobile sovrano africano Pantera Nera (Black Panther) e a tanti altri ancora.

Non era mai stato pubblicato niente di simile. Cominciava la *Marvel Age* del fumetto, nella quale gli autori sarebbero stati famosi come gli eroi. Nella quale i personaggi sarebbero stati amati per le loro avventure umane e sentimentali, per i loro drammi e le loro tragedie, e non per le battaglie con i nemici. Lee, Kirby, Ditko, e poi John Buscema, John Romita, Bill Everett, Larry Lieber (fratello di Stan), Gene Colan, Don Heck, Dick Ayers, Roy Thomas, Jim Steranko e gli altri erano come posseduti dal demone della creatività³⁷.

In pochi anni, da agosto 1961 ad aprile 1964, avrebbero preso vita, grazie a questo gruppo di straordinari talenti creativi coordinati da Stan Lee, tutti i personaggi più importanti dell'Universo Marvel,

sia nel campo del bene che in quello altrettanto variopinto e convincente dei *villains* votati al male e alla conquista del mondo (dal già citato Dottor Destino al mutante Magneto; dal Dottor Octopus a Loki, da Goblin a Kingpin e tanti altri ancora), con la piccola ma agguerrita casa editrice newyorkese che, nel frattempo, ha cambiato il suo nome da Atlas nel definitivo Marvel Comics col quale sarebbe poi diventata famosa in tutto il mondo³⁸. Nel 1962, la Atlas/Marvel pubblica soltanto cinque mensili e alcuni bimestrali umoristici, western o sentimentali. I principali profitti arrivano dagli albi a base di mostri e suspense, mentre *Fantastic Four* è l'unico rappresentante del genere supereroico, che però sta riprendendo a suscitare interesse nei lettori, con la concorrente DC Comics che continua a proporre nuovi titoli. Anche se per ricevere i dati delle vendite di quella nuova serie così anomala bisogna attendere almeno otto-nove mesi, Martin Goodman si rende velocemente conto del grande successo dei Fantastici Quattro, grazie soprattutto alla pioggia di lettere che inizia ad arrivare in redazione, cosa piuttosto inconsueta per la sua casa editrice: e quasi tutti chiedono nuovi supereroi simili a quelli che hanno appena letto. Così, Goodman dice a Stan Lee di provvedere e il suo scrittore-editor ne è ben lieto, a patto che siano innovativi come i membri del suo Favoloso Quartetto.

2. Supereroi con superproblemi: Spider-Man e gli altri

Quelli ideati da Lee, Kirby e gli altri sono, fin dall'inizio, supereroi particolari, somiglianti alle persone reali, dotati per caso o per un incidente di poteri eccezionali e impegnati innanzitutto a fare i conti con le conseguenze che derivano da tali poteri, intesi come una maledizione piuttosto che come un dono. La loro inedita umanità è sintetizzata perfettamente nel celeberrimo slogan *supereroi con superproblemi*, coniato dall'ostesso Stan Lee per definire i suoi personaggi, e colora di inedite fragilità un intero genere narrativo che invece, fin dalla *Golden Age* dei comics degli anni trenta e quaranta, s'era contraddistinto per la superiorità fisica e psicologica e per la distanza dei personaggi nei confronti dei lettori di quelle storie decisamente ingenue. Grazie alla Marvel, invece, dal decennio sessanta in poi si consuma la transizione verso supereroi sempre più simili ai loro lettori, più realistici, pieni di dubbi e di nevrosi, fragili, spesso tormentati da un lato oscuro, spaesati di fronte a un progresso tecnologico ogni giorno più rapido e meno controllabile e decodificabile, in poche parole sempre più umani pur restando per definizione superumani.

Dopo i Fantastici Quattro, nel 1962 Lee e Kirby creano in pochi mesi altri nuovi personaggi, tutti molto originali e diversi dai supereroi degli altri editori. Il

primo è Hulk, un essere mostruoso e fortissimo, prima grigio e poi definitivamente verde, che è l'alter ego dello scienziato Bruce Banner, trasformatosi così dopo essere stato investito accidentalmente dai raggi gamma nel corso di un esperimento finito male. Ma i debutti proseguono a ritmi vertiginosi: se *The Incredible Hulk* 1 arriva in mano ai lettori a marzo (seppur datato maggio), nel mese di giugno tocca a Spider-Man su *Amazing Fantasy* 15 e a Thor su *Journey into Mystery* 83, mentre a settembre su *Tales to Astonish* 35 (ma è già stato presentato in modo rapido nel numero 27 uscito a gennaio, quindi cronologicamente è il secondo nuovo supereroe a venire pubblicato) anche Ant-Man entra in modo continuativo nel Marvel Universe. Quest'ultimo altri non è che lo scienziato Henry Hank Pym, il quale riesce a rimpicciolirsi fino alla dimensione delle formiche e ancora di più grazie a una formula scientifica di sua invenzione (le *Particelle Pym*). Thor, invece, rappresenta un'irresistibile rilettura pop della mitologia norrena e racconta la storia del dio asgardiano del tuono confinato per punizione sulla Terra dal padre Odino che così lo ha punito per la sua superbia. Tra queste nuove creazioni, però, è certamente Spider-Man la più innovativa e indimenticabile della Marvel dei primordi, tanto da diventarne ben presto il personaggio più popolare e amato e quasi il portabandiera.

Creato da Stan Lee assieme a Steve Ditko, **L'Uomo Ragno** si propone fin dalla prima vignetta come «eroe

meno eroico in circolazione: un adolescente un po' imbranato, con una valanga di problemi personali, la cui vita cambia quando un ragno radioattivo lo morde»³⁹. Fino a quel momento, i teenagers nei fumetti di supereroi erano stati sempre le spalle degli eroi, sul modello di Robin nei confronti di Batman, mai i titolari di una serie a loro dedicata, come invece avviene per il timido studente liceale newyorkese Peter Parker, che acquisisce i suoi poteri proporzionali di ragno in seguito all'ennesimo caso fortuito a base di radiazioni (una costante di questo periodo storico, caratterizzato negli Stati Uniti dalla *Guerra Fredda* e da una diffusa paura dell'atomica e di un possibile sterminio nucleare del genere umano). Peter è un orfano che vive con gli anziani zii Ben e May, è apprezzato dai suoi professori ma costantemente bullizzato dai compagni di scuola più estroversi e popolari nonché ignorato dalle ragazze. In perfetto stile Marvel, ma con un realismo ancora superiore rispetto alle altre serie della casa editrice, il giovane protagonista vede la propria vita trasformarsi in tragedia poco dopo aver acquisito i superpoteri. Da ragazzo desideroso di rivincite, ma anche per poter guadagnare un po' di denaro in modo da aiutare economicamente gli zii, infatti, inizia a utilizzare le nuove abilità combattendo sul ring come lottatore mascherato a pagamento e una sera, al termine di un incontro, per arroganza e superficialità non interviene per fermare

un rapinatore che, invece, avrebbe potuto bloccare agevolmente. Ore dopo, però, quello stesso malvivente gli uccide lo zio Ben durante un furto nella loro casetta di periferia, instillando così nel personaggio quello che diventa il suo peccato originale, un ineluttabile senso di colpa e di tragedia che lo accompagnerà negli anni e che Stan Lee, geniale come creatore di slogan e frasi a effetto, sintetizza nella celeberrima didascalia finale della prima storia, con Peter che in lacrime s'allontana nel buio, mentre – attraverso la voce del narratore – si rende conto “che in questo mondo da un grande potere devono derivare anche... grandi responsabilità”⁴⁰ e capisce, in un modo tanto doloroso, che deve continuare a indossare quel costume per combattere il crimine e le ingiustizie, anche a discapito della propria felicità. Proprio Lee spiega molto bene le caratteristiche e il senso profondo di questo magnifico personaggio:

Penso che Spidey abbia avuto un effetto così forte perché, fra tutti i supereroi, è forse il più realisticamente umano. Non ha mai abbastanza soldi, è costantemente afflitto da problemi personali, e il mondo non sembra propriamente approvare le sue azioni. Anzi, la maggior parte delle persone di solito sospetta e diffida di lui. In poche parole, assomiglia molto a voi e a me⁴¹.

Dopo Spider-Man arrivano Iron Man, Nick Fury, il Dottor Strange, addirittura nello stesso mese gli

Avengers e i mutanti X-Men, Daredevil e tanti altri ancora: tutti caratterizzati in un modo che non s’è mai visto prima nel fumetto seriale industriale a stelle e strisce. “I personaggi della Marvel hanno problemi emotivi. Devono fare i conti con le loro emozioni umane, non solo con un punto debole come quello di Superman, le rocce extraterrestri che i cattivi trovavano sulla loro strada”⁴². Iron Man, per esempio, è l’alter ego del miliardario, playboy e costruttore di armi Tony Stark che, nella storia d’esordio scritta da Larry Lieber con i disegni di Don Heck (con Lee e Kirby a supervisionare il tutto) e pubblicata su *Tales of Suspense* 39 del marzo 1963, dopo essere stato ferito quasi mortalmente e rapito nella giungla del Vietnam da un signore locale della guerra, riesce a salvarsi da morte certa grazie all’aiuto di un altro prigioniero, il fisico vietnamita Yinsen, che lo aiuta a costruire un’armatura metallica alimentata da una speciale piastra magnetica collocata nel torace di Tony per tenere lontane dal suo cuore le schegge di mina che altrimenti lo avrebbero ucciso. Quella corazza diventa l’embrione dell’eoscheletro iper-tecnologico di Iron Man, che Stark perfeziona costantemente nel corso degli anni, ma che è al tempo stesso fonte del suo potere e tecnologia indispensabile per la propria sopravvivenza fisica, creando così un rapporto quantomeno problematico con i suoi poteri. Peraltro, il personaggio viene caratterizzato fin dall’inizio come

arrogante, machiavellico e, per giunta, con un serio problema di alcolismo, oggetto di una tra le saghe più belle della sua intera storia editoriale⁴³.

Tutti questi personaggi – altra innovazione importante – sono inseriti all'interno di un unico universo di fantasia condiviso, nel quale le varie trame s'intrecchiano spesso tra di loro e iniziano a evolversi attraverso un sempre più complesso sistema metanarrativo in *continuity*, come in una sorta di gigantesca soap opera supereroica articolata lungo i decenni e potenzialmente infinita.

Ad aumentare il realismo delle varie serie [...] contribuiva il fatto che fossero quasi tutte ambientate nella zona di New York dove Goodman, Lee, Kirby e tutto lo staff vivevano e lavoravano. Nessuna Metropolis o Gotham City per *questi* supereroi! I Fantastici Quattro vivevano in affitto a Manhattan nel (fittizio) Baxter Building... Spider-Man abitava dall'altra parte del Queensboro Bridge a Forest Hills, nel Queens... Donald (Thor) Blake, Henry (Ant-Man) Pym e Tony (Iron Man) Stark passavano la maggior parte della loro vita borghese nella 'Città che non dorme mai' o nelle sue immediate vicinanze. L'ambientazione newyorkese rafforzò la sensazione che tutti questi personaggi vivessero nel medesimo mondo e potessero imbattersi gli uni negli altri in qualunque momento. Persino Hulk, di lì a poco, raggiunse la Grande Mela dai deserti del Sud-Ovest per combattere i Fantastici Quattro⁴⁴.

Il tempo delle vite di carta dei nuovi eroi Marvel dà ai lettori l'impressione di scorrere davvero, seppure più lentamente rispetto a quello del mondo reale, con una differenza enorme rispetto alla temporalità ciclica e "congelata" di classici anni quaranta come, per esempio, Superman o Batman. Personaggi già tanto umani e imperfetti, allora, sono anche capaci di crescere, evolversi, cambiare, accompagnando tra le pagine dei loro albi i mutamenti presenti nelle quotidianità dei lettori che con passione ne seguono tutti i mesi le avventure.

Mentre i *character* della DC Comics conservavano il loro profilo episodico, ovvero quella serialità fatta di racconti autoconclusivi in cui hanno luogo eventi che non determinano conseguenze sostanziali sull'universo narrativo di riferimento (in cui ogni storia si chiude con la parola "fine" e quella successiva ricomincia da capo *come se non esistesse il passato*), i nuovi eroi della Marvel introducono nel fumetto un modello narrativo più simile a quello della fiction televisiva, che proprio negli anni sessanta registra la crescita delle linee narrative orizzontali accanto a quelle verticali. Dunque di una serialità che tende a farsi sempre più prossima al tempo quotidiano del consumo⁴⁵.

Questo approccio tanto innovativo rispetto al passato comporta come ulteriore, inevitabile conseguenza anche una connessione più profonda delle varie trame di fantasia con la realtà storica del tempo,

con frequenti riferimenti all'evoluzione dei costumi e della società degli Stati Uniti d'America del periodo. Questa caratteristica, peraltro, è stata mantenuta nel corso dei decenni ed è ancora oggi ben presente. "Del resto, l'Universo Marvel ha rappresentato e rispecchiato quel mondo fuori dalle finestre dei suoi lettori fin dal primissimo giorno"⁴⁶, scrive Jess Harrold nel testo introduttivo al volume celebrativo di ottant'anni di storia Marvel programmaticamente intitolato proprio *Il mondo fuori dalla finestra*, sulla cui copertina peraltro campeggia la seguente frase di C. B. Cebulski, attuale responsabile editoriale centrale (*l'editor in chief*) dell'azienda newyorkese: "Stan Lee diceva sempre che la Marvel è il mondo fuori dalla finestra".

3. Questione di corpi

Un altro elemento-chiave intorno al quale si misura l'inedita umanità di questi personaggi è dato dal rapporto del loro corpo, sempre più mutevole e mutageno, con tecnologie ogni giorno meno controllabili e più invasive, ansiogene e traumatizzanti.

Questi fumetti raccontano il corpo nelle storie e lo visualizzano nei disegni. Il corpo è ossessivamente posto al centro dell'attenzione. [...] Il corpo è esteso e ristretto, reso invisibile e reso di pietra, esploso in

atomi e rimodellato a volontà. Il corpo sfida la gravità, lo spazio e il tempo; esso divide e conquista; esso si trasforma in fuoco, vive nell'acqua, è più leggero dell'aria. Il corpo acquisisce attributi animali; si combina con le piante e si fonde col metallo. [...] Anche la mente diviene un corpo, telepatico, telecinetico, sportabile e controllabile. [...] Il corpo è un incidente di nascita, uno scherzo di natura o la conseguenza di una tecnologia impazzita⁴⁷.

Rispetto ai personaggi della *Golden Age*, quelli Marvel fanno segnare un cambio di paradigma proprio nel rapporto dei corpi umani o postumani con le tecnologie tipiche della società avanzata contemporanea: non quelle d'inizio Novecento, bensì quelle del microscopio, della cibernetica, della genetica, della biologia spaziale, dell'astrofisica, della cosmologia, della comunicazione interattiva e multimediale che si sviluppano nella seconda metà del secolo scorso e poi, ancora più velocemente, nei primi decenni del terzo millennio⁴⁸. L'integrazione corpo/macchina, d'altronde, è una tra le principali innovazioni tematiche dei fumetti di supereroi della Marvel e va inserita in un contesto di profondi mutamenti che in quegli stessi anni sessanta iniziano a interessare la fantascienza letteraria e di lì a poco quella cinematografica. Dal punto di vista dell'immaginario, dunque, Stan Lee, Jack Kirby e gli altri grandi autori marveliani di questi anni sanno certamente anticipare molti cambiamenti, tracciare nuove rotte e rompere con le loro

opere confini e barriere puntando con decisione verso il futuro.

Oltre ai personaggi già citati, per esempio, anche il super-agente segreto Nick Fury (creato sempre da Lee e Kirby sul primo numero di *Sgt. Fury and his Howling Commandos* del maggio 1963) abbina alle eccezionali abilità di combattente e di stratega – che lo portano a diventare il direttore dell'agenzia spionistica più importante dell'Universo Marvel, lo S.H.I.E.L.D. – anche una longevità soprannaturale che gli deriva dalla regolare assunzione annuale della *Infinity Formula*, una sostanza grazie alla quale riesce a rallentare il proprio invecchiamento e che, dunque, di fatto modifica le sue coordinate corporee. Su un altro versante, più mistico e meno tecnologico, lo stesso Dottor Strange, il Signore delle arti mistiche creato quasi in toto da Steve Ditko su *Strange Tales* 110 di luglio 1963, trascende il proprio corpo di carne e ossa per diventare qualcos'altro. Nella sua serie, infatti, l'ex neurochirurgo Stephen Strange, in seguito a un incidente automobilistico, perde la sensibilità delle mani e non può più operare come medico. Così, dopo anni di ricerca spirituale sull'Himalaya e di immersione negli aspetti più magici dell'esistenza, passa da guaritore di corpi a guaritore d'anime e da quella che è una menomazione fisica giunge alla capacità, appunto, di trascendere il suo stesso corpo e agire al di fuori di esso sul piano astrale, muovendosi tra le varie dimensioni dell'esistente.

E a proposito di menomazioni fisiche, col protagonista di *Daredevil* 1 dell'aprile 1964 Stan Lee si spinge ancora oltre e crea, assieme al disegnatore veterano Bill Everett, addirittura un supereroe cieco. Nel drammatico albo inaugurale della serie, infatti, il coraggioso ragazzino Matt Murdock si tuffa davanti a un camion in transito per salvare un non vedente che sta per essere investito mentre attraversa la strada. Nel compiere quell'azione, però, Matt viene travolto dai fusti di materiale radioattivo presenti nel veicolo ed è privato per sempre della vista. Ma l'incidente gli acuisce in modo innaturale tutti gli altri sensi e gli dona un particolarissimo senso radar, rendendolo quindi al tempo stesso handicappato e superumano. Dopo l'omicidio del padre, un pugile di mezza tacca che s'era rifiutato di truccare un incontro, il ragazzo decide di studiare legge e da adulto concilia tutti i giorni l'attività di abilissimo avvocato penalista con quella notturna di giustiziere mascherato, a tutela soprattutto della gente più umile del suo quartiere newyorkese d'origine, Hell's Kitchen, nel cuore di Manhattan. In questo caso, dunque, il trauma originario dell'eroe è sia fisico che emotivo, portando alle estreme conseguenze la ricetta Marvel dei cosiddetti *supereroi con superproblemi*. D'altra parte, negli anni *Daredevil* si caratterizzerà come la serie tradizionalmente più adulta tra quelle classiche della casa editrice, in particolar modo a partire dal leggendario

ciclo di storie noir esistenzialiste di Frank Miller d'inizio anni ottanta⁴⁹.

L'Universo Marvel, fin dai primordi degli anni sessanta, propone dunque una continua esplosione di creatività che sembra volere costantemente e programmaticamente riscrivere le regole del genere supereroico e, al tempo stesso, rimettere in discussione l'umanità dei propri personaggi, il rapporto col proprio corpo e con i propri poteri e, naturalmente, quello con un mondo circostante insolitamente realistico e molto simile a quello dei lettori. Rispetto a quelle di altre case editrici, prima tra tutte la DC Comics, le storie dei supereroi Marvel sono caratterizzate dall'eccesso, da una sorta di *estetica dell'urlo* (secondo una bella definizione di Gino Frezza⁵⁰) perfettamente coerente con lo stile di disegno di Jack Kirby. Le emozioni e i sentimenti, le tensioni e i drammi, le risate e le tragedie, i rapporti dicotomici tra vita e morte, le crisi d'identità e la costante incertezza psicologica sono, fin dall'inizio, caratterizzati da un approccio narrativo votato all'esasperazione, spesso contraddittorio, esplosivo e *fiammeggiante* come in un melodramma hollywoodiano anni cinquanta riletto in chiave lisergica e squisitamente pop (nel senso di Pop Art). Questi ingredienti sono presenti in modo massiccio anche nelle due serie dedicate agli altri supergruppi classici della casa editrice, oltre ai Fantastici Quattro, cioè gli Avengers (che per tanti anni in Italia si sono chiamati

Vendicatori) e gli X-Men, entrambi debuttanti con la loro serie regolare nello stesso mese, settembre 1963 (Roy Thomas precisa, addirittura che "i primi numeri di *Avengers* e *X-Men* uscirono in edicola esattamente lo stesso giorno"⁵¹), questione che creerà non pochi problemi decenni più tardi nella gestione dei diritti cine-televisivi di alcuni personaggi presenti in entrambi i team come, per esempio, Quicksilver. Ma di questo si parlerà più avanti.

Più nello specifico, gli Avengers furono la risposta diretta della Marvel alla Justice League della DC Comics, molto più di quanto non fossero stati un paio d'anni prima i Fantastici Quattro, che fin dall'esordio si erano proposti come un qualcosa di inedito anche concettualmente. In questo caso, invece, la casa editrice sceglie la strada forse più ovvia, quando decide di aumentare il numero delle sue testate per soddisfare la domanda crescente dopo il successo enorme di quelle pubblicate fino a quel momento. Una tra le prime nuove uscite arriva proprio in risposta alle richieste di molti fan, che desiderano vedere i propri personaggi preferiti unire le forze: da qui nasce l'idea, ovviamente realizzata da Stan Lee e Jack Kirby in persona, di assemblare un albo a fumetti con gli *Eroi più potenti della Terra* sotto un'unica insegna.

L'unione è il concetto alla base della maggior parte degli albi dedicati alle squadre di supereroi, ma gli

Avengers da quel momento in poi avrebbero incarnato questa idea meglio di chiunque altro. Non si tratta di una famiglia, né di una minoranza perseguitata, né di eroi riuniti per volontà di un governo. Gli Avengers fanno squadra perché lo vogliono, ma anche perché devono unirsi per proteggere il mondo. Sono i fuoriclasse, i più forti e i migliori. È una squadra di cui ogni supereroe desidera ardente mente fare parte nel segreto del suo cuore. Dal punto di vista editoriale, poi, è una formula vincente: tutti i personaggi più popolari sono insieme nello stesso fumetto. Un'idea irresistibile per qualunque fan cui ne piacciono almeno due⁵².

Nella prima storia, la formazione originale degli Avengers è composta da Thor, Iron Man, Ant-Man e Wasp più Hulk, che il mese dopo però va via. Capitan America fa il suo ingresso col quarto numero, quando viene ritrovato ibernato in un blocco di ghiaccio tra i mari dell'Artico, ancora vivo grazie al siero del super-soldato che gli aveva fornito i poteri nelle storie degli anni quaranta. Il Capitano, però, viene presto nominato membro fondatore onorario e da quel momento è quasi sempre considerato come l'autentica guida morale della squadra. Tra l'altro, il recupero di uno tra i personaggi a fumetti più significativi e popolari della *Golden Age* è un altro capolavoro compiuto da Lee e Kirby, che lo inseriscono magnificamente nel loro nuovo universo narrativo, calandolo in un mondo per lui del tutto nuovo e [...] trasformandolo, più che in un reduce della guerra, in un re-

duce del tempo⁵³, perseguitato dai fantasmi del passato e mai completamente a suo agio negli Stati Uniti degli anni sessanta.

Rispetto alla famiglia allargata ma comunque ristretta dei Fantastici Quattro e agli X-Men, uniti dalla loro identità mutante, gli Avengers nel corso dei decenni diventano una sorta di mega-contenitore, col moltiplicarsi delle serie a loro dedicate e dei membri che ne fanno parte di volta in volta: in pratica la quasi totalità dei personaggi della Marvel, con continui cambi di formazione e, di conseguenza, di equilibri interni e dinamiche interpersonali tra i vari membri, in modo da ravvivare costantemente l'interesse dei lettori.

4. Semplicemente gli X-Men

Da parte loro, gli X-Men rappresentano un altro unicum all'interno dell'Universo Marvel e s'inseriscono subito magnificamente nel nuovo clima di rinnovamento sociale e di attenzione ai diritti civili dei *Sixties*, facendosi fin dalle loro prime apparizioni metafora delle discriminazioni verso le minoranze o semplicemente verso l'altro, il diverso, in una serie capace di abbinare molto bene commedia e avventura a riflessioni profonde e spesso drammatiche sulle angosce giovanili e sui conflitti all'interno della società con-

temporanea. La lettura metaforica è resa possibile innanzitutto dalla caratteristica principale che distingue questi personaggi da tutti gli altri dell'editore: sono mutanti, dotati fin dalla nascita dei loro poteri, che quindi non vengono acquisiti a causa di un incidente o un esperimento scientifico, bensì fanno già parte del loro corredo genetico, rendendoli inevitabilmente diversi dai *normali* esseri umani. I loro poteri, per giunta, si manifestano durante la pubertà, facendo scattare immediata una fortissima identificazione con i loro giovani lettori: invece dell'acne o del primo ciclo mestruale, insomma, ai mutanti Marvel spuntano le ali o la capacità di leggere nel pensiero. I primi cinque X-Men – Angelo, Bestia, Ciclope, Marvel Girl e Uomo Ghiaccio – fanno il loro ingresso in scena quando sono ancora adolescenti, riuniti dal professore Charles Xavier, un telepate potentissimo però costretto su una sedia a rotelle (ancora una volta dicotomia tra mente e corpo), per essere addestrati come una squadra di eroi in modo da proteggere l'umanità dai mutanti malvagi (primo tra tutti, la loro nemesis Magneto) e per portare avanti il sogno della pacifica convivenza tra umani e mutanti. Il tema dell'intolleranza e delle discriminazioni è presente nella serie fin quasi dai primi numeri.

All'inizio gli X-Men venivano trattati come eroi dagli esseri umani, ma nel numero 5 furono costretti a sal-

vare un mutante da una folla inferocita e tre numeri dopo altre manifestazioni di intolleranza coinvolsero Bestia e Uomo Ghiaccio. Nel numero 14, poi, lo scienziato Bolivar Trask scatenò i media dichiarando che, se non fossero stati fermati, i mutanti avrebbero conquistato il mondo. Trask presentò anche la sua invenzione, i robot cacciatori di mutanti detti Sentinelle, e da quel momento in poi gli X-Men sono stati sempre trattati come emarginati e fuorilegge⁵⁴.

Nella sua prima incarnazione editoriale, tuttavia, la serie è meno fortunata dal punto di vista delle vendite rispetto a quelle di punta del periodo classico della Marvel, anche se sa costruirsi un suo piccolo culto di lettori fedeli, in particolar modo sotto la gestione dello sceneggiatore Roy Thomas, l'erede diretto di Stan Lee. Nel corso degli anni sessanta, in ogni caso, il microcosmo mutante nell'ambito dell'Universo Marvel diventa sempre più vasto e articolato, con centinaia di personaggi, positivi e negativi, a interagire in una serie spesso fin troppo spiazzante e inclassificabile rispetto alle ammiraglie della casa editrice. Le vendite iniziano a salire soltanto a fine decennio, quando Thomas viene affiancato da un grande disegnatore come Neal Adams, ma in quel momento il destino della testata è già stato deciso e così arriva la cancellazione. Qualche anno dopo, nel 1975, la Marvel affida il rilancio della serie, che nel frattempo già da un po' di tempo era stata ribattezzata *The Uncanny X-Men*, a un giovane sceneggiatore

di origini britanniche, Chris Claremont, che da allora la scriverà per diciassette anni consecutivi, trasformandola – grazie anche al contributo del disegnatore-sceneggiatore canadese John Byrne, che tra fine anni settanta e inizio ottanta lo affianca in un lungo e celebrato ciclo di storie⁵⁵ – nell’albo più venduto e apprezzato dell’intero panorama fumettistico statunitense, oltre che in un fenomeno di costume capace di andare oltre lo specifico della nona arte. Claremont dà alla serie una coerenza narrativa unica e imposta trame a lunghissima gittata che la trasformano in un’irresistibile soap opera mutante. Ma, soprattutto, l’autore introduce una nuova squadra di X-Men, multietnica e internazionale, nella quale si distinguono ben presto, accanto agli storici Scott Summers (Ciclope) e Jean Grey (Marvel Girl/Fenice), personaggi destinati a diventare amatissimi dagli appassionati di tutto il mondo, come il teleporta tedesco Nighcrawler, la regina africana degli elementi atmosferici Tempesta, il gigante russo d’acciaio Colosso e, soprattutto, il misterioso e feroce canadese Wolverine.

Proprio Chris Claremont, in un testo molto bello e sentito scritto come postfazione per una densa guida illustrata sugli X-Men tradotta anche in italiano, descrive con rara efficacia il senso profondo e, al tempo stesso, il possibile segreto dell’enorme successo, che dura ormai da quarantacinque anni, di quei suoi per-

sonaggi. E, allora, vale davvero la pena lasciare la parola al demiurgo dei mutanti Marvel.

Gli X-Men sono in gran parte degli emarginati. Emarginati dalla società, dagli amici, persino dalle loro famiglie, a causa dell’incidente genetico che ha dato loro quegli incredibili poteri. Nel corso della loro vita, si confrontano con le stesse domande di tutti noi. Chi sono? Che cosa voglio? Dove sto andando? Hanno sogni, e aspirazioni. Professionali, o familiari. Hanno un futuro, anche se esso a volte appare cupo e caotico. [...] Gli X-Men sono sempre stati alla ricerca di una famiglia, non tanto della famiglia biologica da cui nascono, ma di quella che ci costruiamo lungo la strada, attraverso gli amici e le nostre conoscenze. Sono persone a cui la sorte non ha servito una buona mano di carte, con debolezze non minori delle loro strabilianti potenzialità, ma che nonostante tutto nutrono la speranza di un mondo migliore, dove saranno giudicati [...] non per il colore della loro pelle o per il loro patrimonio genetico, ma unicamente per loro stessi. La gente sbaglia quando sostiene che *X-Men* si occupa solo di pregiudizi, anche se questo suo tratto fondamentale conferisce alla testata un peso e un’autorevolezza morali unici nel nostro settore. La serie non si occupa neppure – non in maniera esclusiva – della lotta ai pregiudizi, benché anche questo sia un elemento fondante, e l’origine di parecchi conflitti sia tra i membri del gruppo sia tra il gruppo stesso e i vari supercriminali. *X-Men* è un fumetto che parla sostanzialmente di speranza. Siamo chi siamo, e lo scopo della nostra vita è cercare di fare del mondo un posto migliore di quello che abbiamo trovato. Non

solo per i ‘mutanti’, ma per tutta l’umanità, perché formiamo un’unica specie. Condividiamo la stessa casa ed è nostro dovere – per il bene nostro e delle generazioni future – averne cura. [...] Di fronte alle avversità, i nostri eroi si stringono gli uni agli altri e vanno avanti, in nome di una speranza inestinguibile, di un sogno, di un ideale⁵⁶.

E qui si fa necessaria una parentesi. Naturalmente, infatti, una serie costruita su simili presupposti ideali appare perfetta per produrre letture a più livelli e interpretazioni colte, persino filosofiche oltre che semplicemente metaforiche⁵⁷. In particolare, la costante propensione al sacrificio di questi personaggi per proteggere un’umanità che, nonostante ciò, continua a temerli e perseguitarli mette in campo, soprattutto nel corso della lunga gestione di Claremont, concetti come *sacrificio* e *dono di sé* che vanno configurati, nel caso degli X-Men, in direzione di quell’atto etico assoluto che secondo il filosofo francese Jacques Derrida per essere davvero tale non deve aspettarsi alcun grazie né riconoscimento o gratificazione, “[...] ma deviare il ritorno in direzione del senza-ritorno”⁵⁸. Per Derrida, infatti, il compimento di un atto etico non può avere scuse, né deve produrre godimento, gioia o felicità in coloro che lo compiono: non deve esservi in esso, dunque, alcun ritorno né ragione, altrimenti verrebbe a cadere il suo stesso fondamento etico. E proprio questo eroismo ingrato, questo *thankless heroism* rappre-

senta una caratteristica di notevole importanza nelle storie dei mutanti Marvel e le rende, fin dai primi numeri realizzati da Lee e Kirby, modernissime e, al tempo stesso, irresistibili e dolenti.

5. Lungo gli anni sessanta, dalla *Silver Age* verso la *Bronze Age*

Lo spirito degli anni sessanta è ben presente in *X-Men* e in quasi tutte le altre serie di supereroi della Marvel. Anche un sottofondo narrativo un po’ *retro* e ormai fuori tempo massimo come l’anticomunismo e l’evidente propaganda antisovietica degli esordi, presente soprattutto nelle serie di *Ant-Man* e *Iron Man* e nei primissimi numeri di quella dei *Fantastici Quattro*, viene rapidamente accantonato per adeguare meglio le storie ai gusti dei lettori dell’epoca, peraltro di età maggiore rispetto a quelli della concorrenza, dato che i fumetti di Lee e compagnia iniziano a essere molto apprezzati anche tra gli studenti dei college. “Il 1965 fu anche l’anno in cui i mass media cominciarono finalmente ad accorgersi di quel che un certo studente universitario aveva battezzato il ‘Marvel Universe’, un’espressione che prese subito piede”⁵⁹. Ma per far comprendere in che modo dirompente stesse cambiando la percezione dei fumetti di supereroi grazie a quei nuovi personaggi così diversi da quelli tradizio-

nali, può essere utile ricordare che sia Spider-Man che Hulk vengono inclusi nell'elenco delle ventotto *icone rivoluzionarie* pubblicato dalla rivista *Esquire* a settembre 1965, accanto ad altri eroi della controcultura e dei campus universitari come Bob Dylan, Fidel Castro, Che Guevara, Chuck Berry, John Fitzgerald Kennedy, Lenin e i Viet Cong. Insomma, grazie alla Marvel, dagli anni sessanta “[...] il supereroe iniziò a rivolgersi ai giovani adulti, presentando trame e temi controversi che attiravano quegli stessi studenti che ascoltavano Bob Dylan e protestavano contro la guerra in Vietnam”⁶⁰.

Le ragioni del successo della Marvel durante gli anni sessanta sono molteplici. Innanzitutto, come detto all'inizio del capitolo, un ruolo importante lo gioca la maggiore libertà creativa che Stan Lee dà ai grandi artisti che disegnano le storie della casa editrice. Poi, certamente contribuiscono anche la sua scelta di mischare assieme differenti generi narrativi con quello supereroico (dal romance al fantasy, dall'avventura pura all'umoristico) e la freschezza dei dialoghi scritti per i vari albi, con frequente utilizzo di termini gergali e di un linguaggio informale e molto vicino a quello parlato dai giovani del periodo. Inoltre, lo stesso Lee ha l'intuizione e l'abilità di rendere decisamente *interattivi* gli albi a fumetti della Marvel, instaurando fin dall'inizio un dialogo con i lettori attraverso le pagine dedicate a rubriche fisse nelle quali si racconta anche

la vita quotidiana dell'azienda, spesso scherzandoci su, ma anche con l'utilizzo di toni confidenziali e amichevoli nelle risposte che lui stesso dà alle numerose lettere degli appassionati, facendoli così sentire parte di un'unica grande famiglia, anche grazie all'utilizzo regolare di slogan e parole originali che diventano ben presto autentici tormentoni e contribuiscono a dare un'identità forte e chiara alle pubblicazioni a fumetti della Marvel: da *true believers* (*veri credenti*) a *'nuff said* (*non c'è bisogno di aggiungere altro*), da *face front* (*guarda avanti*) al celeberrimo *excelsior* (*sempre più in alto*, col furbo richiamo diretto alla parola latina presente sulla bandiera dello Stato di New York). Viene creato addirittura un club ufficiale di appassionati: la *Merry Marvel Marching Society*. Insomma, in modo più o meno consapevole, Stan Lee lavora come un abile pubblicitario sulla *brand identity* dell'azienda, in modo da renderla unica e immediatamente riconoscibile sul mercato.

Per quanto riguarda le modalità narrative e creative, ma anche l'organizzazione del lavoro redazionale, poi, sia Lee che i suoi artisti di talento sono evidentemente ben consapevoli di come, sullo scacchiere della *popular culture*, vi fosse un mutamento in atto fin dagli anni sessanta e ancora di più nei settanta e ottanta, col mondo dei comics chiamato, dunque, a “fare i conti con un ecosistema mediale assai diverso dal passato”⁶¹, con un occhio, come detto, anche ai modelli

narrativi orizzontali della nuova serialità televisiva, ma anche a un certo tipo di cinema industriale in profondo rinnovamento e, qualche decennio più tardi, persino alla liquidità propria dei nuovi media digitali. Gino Frezza nota molto opportunamente che “[...] sul piano della capacità di disegno messa in campo, il fumetto gradualmente si riprende dimensioni e marche della figuralità che alcune arti espressive contemporanee – compresi cinema e TV – avevano da esso ricavato con ampie, profittevoli citazioni”⁶². A proposito di televisione, poi, va ricordato come, in un modo certamente ingenuo ma baciato da un successo di pubblico clamoroso, già a gennaio 1966 la serie TV *Batman* prodotta da William Dozier per la ABC e basata sul celebre personaggio della DC Comics mostra le enormi potenzialità multimediali e le possibilità di sfruttamento commerciale dei supereroi dei comics, producendo al tempo stesso effetti benefici sull'intero comparto editoriale. E anche la Marvel inizia a mostrarsi sempre più interessata a portare i propri personaggi su piattaforme mediali differenti da quella fumettistica, guardando con convinzione sia al piccolo che al grande schermo.

Nel 1968, Martin Goodman vende la casa editrice alle Cadence Industries, restandone però alla guida fino al 1972. In quell'anno, poi, va in pensione e nomina Stan Lee sia presidente che editore, con lo stesso Lee che a sua volta consegna a Roy Thomas il ruolo

di caporedattore (*l'editor-in-chief*) del settore fumetti e promuove ufficialmente John Romita direttore artistico. Ma mentre Thomas e i suoi successori aprono a una nuova generazione di creativi (a partire da sceneggiatori innovativi come Steve Englehart, Jim Starlin, Steve Gerber, Chris Claremont) due tra i padri fondatori della prima Marvel avevano già abbandonato l'azienda: Steve Ditko nella primavera 1966 (per contrasti insanabili con Goodman a proposito del compenso per il suo lavoro) e Jack Kirby il 6 marzo 1970, data che per convenzione fa da spartiacque tra la *Silver Age* e la *Bronze Age* nella storia dei comics americani. In particolare, il geniale co-creatore dell'Universo Marvel soffriva già da anni la vulcanica personalità di Stan Lee, ormai diventato il portavoce e il volto pubblico della Marvel e sempre più impegnato in frenetiche attività di pubbliche relazioni, tra interviste sui media e presenze nei campus universitari per conferenze e incontri con gli studenti. Da parte sua, Kirby preferiva assecondare il suo carattere schivo e introverso e concentrarsi sul lavoro, ma aveva iniziato a provare sempre maggiore fastidio nel vedere attribuiti a Lee dall'opinione pubblica meriti artistici che sarebbero dovuti essere perlomeno divisi equamente tra i due. A fare la differenza (come nel caso di Ditko) sono, però, anche le promesse mai concretizzate da parte di Goodman relative alle *royalties* sul merchandising, ma anche i disastrosi strascichi di un'intervista

di Stan Lee all'*Herald Tribune*, rilasciata a Natale 1966, con lo scrittore che – anche ben oltre le sue stesse intenzioni, a causa di alcuni fraintendimenti da parte del giornalista – ne emerge come la vera e unica mente del Marvel Universe e il disegnatore come un suo semplice collaboratore. L'episodio rischia di incrinare in modo definitivo anche il rapporto personale tra Lee e Kirby e pochi anni dopo, in seguito al mancato accordo economico con la nuova proprietà, porta al clamoroso passaggio del *King of Comics* alla concorrente DC.

Nel frattempo, in questi stessi anni, gli standard produttivi della casa editrice aumentano sempre di più, col duplice risultato di una crescita nel numero degli albi pubblicati ogni mese e, dall'altro lato, di un certo caos organizzativo e di un buco da oltre due milioni di dollari dovuto anche a una generale contrazione del mercato fumettistico. La figura dell'*editor-in-chief* subisce una profonda trasformazione, a causa dell'impossibilità per una singola persona di coordinare una cinquantina di testate mensili e i relativi artisti coinvolti. Per questo motivo, si susseguono alla guida della casa editrice lo stesso Roy Thomas fino al 1974 e dopo di lui, nell'arco di pochi anni, Len Wein, Marv Wolfman, Gerry Conway (il coraggioso e controverso sceneggiatore che a giugno 1973, su *The Amazing Spider-Man* 121, con i disegni di Gil Kane, aveva ucciso l'adorato personaggio di Gwen Stacy, provocando

uno shock epocale nei lettori delle storie dell'Uomo Ragno) e Archie Goodwin, finché nel gennaio 1978 il ruolo viene affidato al ventisettenne Jim Shooter, ex *enfant prodige* della scrittura fumettistica (aveva iniziato a scrivere sceneggiature per la DC Comics a soli 14 anni, per la serie *Legion of Superheroes*, spedendole per posta dalla sua casa di Pittsburgh) e giovane uomo dalle grandi ambizioni e dalle idee chiarissime. Shooter, infatti, comprende subito che le dimensioni raggiunte dall'azienda non permettono più l'esistenza di una figura come quella dello Stan Lee d'inizio anni sessanta, così modifica definitivamente la struttura redazionale della Marvel, rilanciando il ruolo dell'*editor-in-chief* ma soprattutto istituendo figure nuove di *editor* per ciascuna testata o per *famiglie* di testate (quelle legate a Spider-Man, agli X-Men, agli Avengers e così via), in modo da coordinare al meglio le scadenze e soprattutto i contenuti delle varie uscite mensili e, dal punto di vista narrativo, rendere sempre più rigida e coerente la *continuity* interna dell'Universo Marvel, che proprio sotto la gestione shooteriana acquisisce ancora di più i tratti di quel gigantesco affresco narrativo unico che oggi gli appassionati di tutto il mondo ben conoscono. La figura di Jim Shooter, che resta in carica fino all'aprile 1987, segna in profondità la storia della Marvel Comics nella *Bronze Age* (1970-1985) e a cavallo con la *Modern Age* (1986-1999) e – nonostante molti autori lo considerassero una sorta di

dittatore – produce i migliori esiti creativi di artisti importanti come Claremont e Byrne su *The Uncanny X-Men*, Frank Miller su *Daredevil*, lo stesso John Byrne in un'memorabile rilancio di *Fantastic Four*, Walt Simonson su *Thor*, Roger Stern su *Avengers* e *The Amazing Spider-Man*, per citare soltanto alcuni tra i cicli di storie più significativi del suo periodo come caporedattore centrale. Inoltre, grazie alla maxiserie in dodici numeri *Guerre segrete*⁶³, scritta direttamente da lui e disegnata da Mike Zeck, pubblicata tra maggio 1984 e aprile 1985 con un clamoroso successo in termini di copie vendute, lancia la moda dei mega-crossover, autentici eventi editoriali che, da lì in avanti, avrebbero riunito periodicamente i principali personaggi (a volte quasi tutti) della casa editrice in avventure di ampio respiro narrativo e dalle conseguenze importanti per il futuro dell'intero universo di fantasia. Tale è l'influenza di questo tipo di storia che l'anno dopo, nel 1985, anche là rivale di sempre DC Comics decide di scendere sullo stesso terreno pubblicando l'epocale maxiserie *Crisi sulle terre infinite*⁶⁴, con la quale azzera e rilancia il suo universo narrativo.

Intanto, mentre la casa editrice è in mani molto sicure, Stan Lee aveva iniziato già da qualche anno a staccarsi dalla scrittura fumettistica e dall'attività editoriale propriamente intesa, per gettare in prima persona uno sguardo sempre più attento alla volta di Hol-

lywood e occuparsi delle possibilità di trasposizioni delle avventure dei personaggi Marvel su altre piattaforme mediali. In azienda, invece, si occupa – prima dell'avvento di *Shooter*, però – soprattutto di una certa differenziazione della produzione editoriale, ampliandola anche in direzione di progetti sperimentali rivolti a un pubblico di lettori non abituali di fumetti, riviste in bianco e nero per una platea più adulta con contenuti di qualità e complessità maggiore rispetto ai normali albi supereroici. Inoltre, Lee incentiva – anche qui con uno sguardo rivolto oltre il ristretto ambito del fumetto – il lancio di alcune nuove serie realizzate con personaggi acquisiti tramite licenze esterne, setteore che la Marvel peraltro aveva iniziato a esplorare con profitto fin dal 1970 grazie alle notevoli serie dedicate al Conan di Robert E. Howard, guardando stavolta verso i fenomeni del momento nei campi del cinema, della televisione e della musica rock: ottiene così buoni risultati con un albo dedicato alla rockband dei Kiss, ma la più fortunata tra queste testate diventa certamente *Star Wars* che, in particolare dopo l'uscita del film di George Lucas a maggio 1977, arriva a vendere oltre un milione di copie a numero e, in definitiva, mantiene la casa editrice in attivo in un periodo di costante flessione dell'intero mercato fumettistico statunitense.

LA MARVEL SBARCA A HOLLYWOOD: DAI FLOP AL TOP

I tentativi della Marvel Comics di portare al cinema e in televisione le avventure dei suoi personaggi di carta si sposano alla perfezione con le ambizioni di Stan Lee, che da sempre guardava a quel mondo con un misto di invidia e di speranza di potervi, prima o poi, accedere. Di quanto gli stesse stretto l'ambiente del fumetto e di quali fossero le sue aspirazioni in altri ambiti, d'altra parte, Lee parla così già in tempi non sospetti: "Avrei dovuto lasciare questo ambiente vent'anni fa. Mi sarebbe piaciuto fare film, essere un regista o uno sceneggiatore, avere un lavoro come [i produttori televisivi] Norm Lear o Freddie Silverman. Mi piacerebbe fare quel che faccio ora, ma per un pubblico più vasto"⁶⁵. Queste dichiarazioni del co-creatore del Marvel Universe assieme a Jack Kirby sono contenute in un'ampia intervista concessa nel 1978 al magazine *Circus*⁶⁶, citata più di recente da

Sean Howe nel suo fondamentale libro sulla *storia segreta* della casa editrice newyorkese. Proprio da questa frase emerge, in maniera molto chiara, la passione per la televisione e, soprattutto, per il cinema nutrita da Lee, che all'epoca è anche diventato amico di maestri europei del grande schermo come Federico Fellini e Alain Resnais, col quale inizia persino a progettare il film fantasy *The Monster Maker*, mai realizzato. Ma, soprattutto, questa frase evidenzia in modo chiaro il suo desiderio di rivolgersi a una platea ben più ampia di quella dei lettori di fumetti e, tra le righe, la sua consapevolezza delle enormi potenzialità narrative multimediali insite nei personaggi creati a partire dal 1961.

In quel 1978, Stan Lee ha smesso quasi del tutto, già da anni, di scrivere comics (continua a dedicarsi soltanto alla striscia di Spider-Man per i quotidiani) ed è concentrato proprio sugli sviluppi dei *suo*i supereroi sugli altri media, con il grande e il piccolo schermo ovviamente in primo piano. E, nonostante i pasticci combinati qualche anno prima dal figlio di Martin Goodman, Chip, che nel 1971 aveva venduto per soli 2.500 dollari tutti i diritti cinematografici e televisivi dei personaggi Marvel all'inadeguato imprenditore Steve Lemberg, gli sforzi e le insistenze di Lee per tutta la prima metà del decennio riescono ad avere la meglio su una serie di flop e di progetti naufragati, fino a far giungere sullo schermo catodico due serie

da *prime time* di buon successo dedicate a Hulk e a Spider-Man (soprattutto la prima). Peraltro, nel 1976, il team legale delle Cadence Industries, la società che all'epoca è proprietaria della Marvel, riesce a liberare la casa editrice dalle pastoie del contratto con Lemberg, in modo da permetterle di riacquisire e poi rivendere i diritti per il cinema e la televisione in modo più redditizio e, soprattutto, a soggetti di maggiore affidabilità.

Al di là del piccolo schermo catodico, però, il cinema resta comunque un'altra cosa e Hollywood non sembra ancora seriamente interessata a realizzare film tratti dai fumetti Marvel, nonostante il clamoroso successo di pubblico ottenuto a Natale 1978 dalla DC/Warner col primo lungometraggio di Superman e nonostante il frenetico attivismo di Stan *The Man*, che si stabilisce a Los Angeles per quasi tutto l'anno successivo. La Marvel inizia "[...] ad acquistare una serie di pubblicità a tutta pagina su *Variety*, nel tentativo di riuscire a vendere i propri personaggi al migliore offerente... o a un offerente qualsiasi, se ci fosse stato"⁶⁷. In una di queste, campeggia in primo piano la testa di Devil, "uno degli oltre cento straordinari personaggi della Marvel pronti a essere protagonisti della vostra prossima produzione cinematografica o televisiva", recita il testo, che poi aggiunge con enfasi: "Ogni personaggio Marvel ha una propria identità, una propria storia personale e il potenziale

per diventare un fenomeno di massa". Ma non accade nulla nemmeno così.

Dunque, quando anche il decennio Settanta s'avvia alla conclusione, l'unica trasposizione cinematografica di un personaggio di quella che è diventata, ormai, la casa editrice specializzata più famosa al mondo resta ancora il serial cinematografico in quindici capitoli realizzato dalla Republic nel 1944 su Capitan America.

1. I primi passi sugli altri media, tra *cartoons* e serie TV *live action*

Alla fine degli anni Settanta, qualcosa inizia finalmente a muoversi. La società che nel 1978 è stata fondata col nome di Marvel Comics Animation (grazie a una partnership con la DePatie-Freleng Enterprises) nel 1981 si trasforma, infatti, in Marvel Productions e annuncia in maniera solenne, dalle prestigiose colonne di *The Hollywood Reporter*, il lancio di una ventina di progetti d'animazione. Stan Lee è nominato direttore creativo della nuova struttura e si trasferisce definitivamente da New York a Beverly Hills per occuparsi dell'espansione multimediale della Marvel. Ma, fino a quel momento, il bilancio è ancora piuttosto magro.

I supereroi Marvel si erano visti sugli schermi televisivi soltanto in alcune pionieristiche serie a cartoni animati, ancora molto lontane dal riuscire ad avvicinare

la complessità dei fumetti di riferimento. Nel 1966, per esempio, un circuito di emittenti locali aveva trasmesso in syndication, tra il 1 settembre e il 1 dicembre, la serie in sessantacinque episodi *Marvel Super Heroes* (Crantray-Lawrence Animation). Basata sui disegni di Jack Kirby, Steve Ditko e Don Heck, animati in maniera rudimentale, la serie presentava brevi avventure a rotazione di Capitan America, Hulk, Thor, Iron Man e Namor. L'anno dopo, sugli schermi americani erano arrivate altre due serie animate, trasmesse sul network ABC, premiate da un successo maggiore e realizzate con più cura: dal 9 settembre 1967 per tre stagioni e cinquantatré episodi la classicissima *L'Uomo Ragno* (Simmons, Geronimi, Marcus, 1966), rimasta nella storia soprattutto per la sigla composta da Paul Francis Webster e Bob Harris, diventata nel corso degli anni un vero e proprio standard musicale; dal 7 ottobre 1967 per soli venti episodi *I Fantastici Quattro* (Barbera, Hanna, 1967), su disegni, tra gli altri, anche di un grande artista come Alex Toth. Entrambi gli show, tra l'altro, hanno conosciuto una notevole fortuna anche tra gli appassionati italiani, così come *Marvel Super Heroes*, grazie ai passaggi televisivi nell'ambito degli storici programmi antologici *Gulp! I fumetti in TV* e *Supergulp!* sul secondo canale della Rai tra il 1977 e il 1981.

Nella seconda metà degli anni Settanta, però, i tempi iniziano a essere maturi per qualcosa di più e

di meglio, non necessariamente a cartoni animati. Così, dopo la ridicola serie di cortometraggi didattici *Spidey Super Stories*, trasmessa dalla televisione pubblica PBS dal 1974 al 1977 nell'ambito dello show per ragazzi *The Electric Company*, con l'Uomo Ragno interpretato da Danny Seagren, il 19 aprile 1977 per quindici episodi più due film per la TV, il network CBS manda in onda fino al 6 luglio 1979 la prima serie televisiva *live action* dedicata a un personaggio Marvel: *The Amazing Spider-Man* (Boretz), nella quale il belloccio Nicholas Hammond interpreta Peter Parker e il suo alter-ego ragnesco. Nonostante le buone intenzioni e un discreto successo di pubblico, però, questa versione televisiva risulta del tutto priva del ritmo del fumetto e, rivista oggi, fa sorridere per il livello imbarazzante degli effetti speciali e per come fraintende sia l'ironia e la freschezza del fumetto che gli aspetti più problematici della personalità del protagonista. La serie è inedita in Italia, a differenza dei TV movies realizzati assemblando alcuni episodi: *L'Uomo Ragno* (Swackhamer, 1977; in realtà è l'episodio pilota), *L'Uomo Ragno colpisce ancora* (Satloff, 1978; composto dal secondo e terzo episodio) e *L'Uomo Ragno sfida il drago* (McDougall, 1979; unisce i due episodi conclusivi).

Nel 1978, preceduta dai due film TV del 4 e del 27 novembre 1977, ancora la CBS trasmette a partire dal 10 marzo un serial decisamente più convincente,

dedicato al gigante di giada della *Casa delle Idee*: *L'incredibile Hulk* (Johnson), in onda con un notevole successo di pubblico per ben ottanta episodi fino al 12 maggio 1982. Oltre che dai due TV movies del 1977 (distribuiti al cinema anche in Italia: il primo intitolato *L'incredibile Hulk*, il secondo tradotto invece come *Il ritorno dell'incredibile Hulk*), la serie viene affiancata anche da altri tre film, realizzati qualche anno dopo, a conferma di quanto fosse entrata nell'immaginario degli appassionati americani: *Thor e Hulk gli invincibili* o *La rivincita dell'incredibile Hulk* (Corea, 1988), *Processo all'incredibile Hulk* o *L'incredibile Hulk* (Bixby, 1989) e *La morte dell'incredibile Hulk* (Bixby, 1990). Il ruolo principale di David Bruce Banner è assegnato a Bill Bixby, mentre il culturista sordomuto Lou Ferrigno, di origini italiane, interpreta il verde e bestiale Hulk in modo molto convincente. Rispetto al fumetto spariscono tutti i personaggi di contorno, poiché le trame della serie s'articolano, come in una sorta di road movie a tappe, in tanti episodi slegati tra di loro e ambientati in punti sempre diversi degli Stati Uniti, con Banner/Hulk in perenne fuga dopo l'ennesimo disastro provocato dai suoi scatti di rabbia. Il pubblico, comunque, mostra di gradire e così negli Stati Uniti scoppia una vera e propria Hulk-mania, della quale naturalmente si giovanano anche le vendite dei fumetti Marvel. Decisamente minore fortuna

conoscono, nello stesso periodo, altri prodotti audiovisivi di straordinaria mediocrità, come il TV movie *Doctor Strange* (DeGuere), che la CBS manda in onda il 6 settembre 1978 in un unico blocco serale di due ore come possibile *pilot* per una nuova serie. Nei panni del *Mago supremo* Stephen Strange c'è Peter Hooten con Jessica Walters in quelli di Morgana LeFay, ma nonostante il discreto budget a disposizione della produzione i responsi in termini di audience e di gradimento sono talmente negativi da non dare alcun seguito al progetto. Viene fatto un tentativo ancora più convinto, sempre da parte dello stesso network televisivo, persino con uno tra i personaggi di punta della casa editrice, Capitan America, mostrando però scarsa attenzione fin dalla scelta dell'attore protagonista, tale Reb Brown per il ruolo iconico di Steve Rogers. Di conseguenza, sia il film TV *Captain America* (Holcomb, 1979) che la miniserie-sequel in due parti *Captain America II: Death Too Soon* (Nagy, 1979) falliscono miseramente.

2. Il boom dell'animazione Marvel

Nonostante a inizio anni ottanta siano numerosi i film e le serie TV Marvel in fase di progettazione e sviluppo a Hollywood, però, la maggior parte delle tra-

sposizioni di personaggi Marvel continua a riguardare il campo dell'animazione televisiva. Volendo tacere su un paio di prodotti deludenti realizzati poco tempo prima dalla DePatie-Freleng Enterprises come *Fantastici Quattro* (DePatie, Freleng, 1978: tredici episodi, con l'esclusione della Torcia Umana dal quartetto a favore dell'insopportabile robottino H.E.R.B.I.E.) e la *Donna Ragno* (Gunther, DePatie, Freleng, 1979: sedici episodi), ma anche su un divertente pasticcio come *La Cosa* (Lovy, 1979), il 1981 porta con sé due nuove serie a cartoni animati dedicate a Spider-Man: *L'Uomo Ragno* (Condon) prodotta dalla Marvel assieme a Krantz Animation e SuperHero Productions e composta da ventisei episodi trasmessi in syndication e molto più simili alle atmosfere del fumetto; e *L'Uomo Ragno e i suoi fantastici amici* (Jurwich) prodotta dalla DePatie-Freleng Enterprises e dalla Marvel, con ventiquattro episodi in tre stagioni e l'Arrampicamuri affiancato dall'Uomo Ghiaccio degli X-Men e dall'altra mutante Firestar, alias la rossa Angelica Jones, personaggio nuovo di zecca introdotto in questa serie e poi travasato negli albi a fumetti. In onda con buon successo sulla NBC, la serie viene abbinata dall'anno successivo a *L'incredibile Hulk*, composta da tredici episodi caratterizzati in originale dalla narrazione affidata direttamente alla voce di Stan Lee.

Il vero e proprio boom dell'animazione di casa Marvel, però, avviene nel decennio novanta ed è cau-

sato in particolar modo dal clamoroso successo della serie *Insuperabili X-Men* (Houston, Meugniot, 1992) in onda per ben settantasei episodi in cinque anni, dal 31 ottobre 1992 al 20 settembre 1997, sul network Fox Kids. Ispirata alla versione-blockbuster a fumetti ridefinita graficamente da Jim Lee, su testi di Chris Claremont, tra fine anni ottanta e inizio novanta, la serie è molto vicina ai temi e alle atmosfere del *comic book* di riferimento e ripropone quasi tutti i personaggi, positivi e negativi, della complessa e affascinante mitologia dei mutanti Marvel così come era stata completamente ridefinita sotto la gestione Claremont. In modo abbastanza insolito per uno show rivolto innanzitutto a un pubblico di bambini, si caratterizza inoltre anche per lo spazio dato a questioni sociali come il pregiudizio, l'intolleranza, l'isolamento e il razzismo, proprio come nel fumetto di riferimento.

Sulla scia del notevole riscontro ottenuto da questa versione delle avventure degli X-Men, iniziano così a moltiplicarsi le serie a cartoni animati sui personaggi della *Casa delle Idee*. Ne vengono prodotte a decine, durante tutti gli anni novanta e nel primo decennio del Terzo millennio, su Iron Man, Fantastici Quattro, persino Silver Surfer, tutte di qualità media più che buona e, soprattutto, caratterizzate da un rinnovato approccio artistico che le avvicina sempre di più allo spirito dei comics dai quali sono tratte. Tra le vette qualitative del periodo va segnalata certamente la

nuova *Spider-Man – L'Uomo Ragno* del 1994, considerata dai fans come la più fedele al fumetto. Ma una menzione la meritano anche, in anni più recenti, la riuscita *X-Men: Evolution*, non a caso andata avanti per quattro anni tra il 2000 e il 2003; *Wolverine e gli X-Men* del 2008, direttamente collegata alla stagione conclusiva della precedente; e *Avengers – I più potenti eroi della Terra* del 2010.

Dopo l'acquisizione della Marvel da parte della Disney nel 2009, le serie animate sui supereroi dell'editore newyorkese diventano una presenza fissa sui canali TV del colosso di Burbank, riempiendone i palinsesti per anni. Le più recenti sono andate in onda anche in Italia sul canale satellitare Disney XD: è il caso di *Ultimate Spider-Man* (2012), *Hulk e gli agenti dello S.M.A.S.H.* (2013) e *Avengers Assemble* (2013). Queste serie di nuova generazione, di buona qualità media e basate su un riuscito mix tra commedia, azione e avventura, sono prodotte direttamente da Marvel Animation, una tra le varie sussidiarie di Marvel Entertainment dedicate alle produzioni audiovisive. Per alcuni anni, la divisione ha operato sotto il controllo di Marvel Television (struttura guidata da Jeph Loeb), finché a fine 2019, nell'ambito dei Walt Disney Studios, i Marvel Studios hanno inglobato tutte le altre sezioni produttive dedicate agli audiovisivi nella loro struttura. Comunque, fin dal 2008 (anno della sua fondazione), Marvel Animation si dedica con regolarità

alla realizzazione di una miriade di produzioni animate rivolte a differenti mercati (persino a quello nipponico degli anime) e supporti. In questa produzione massiccia spiccano, accanto alle tante serie TV, anche film *direct-to-video* come *Ultimate Avengers* (Geda, Gordon, 2006), *Ultimate Avengers 2 – L'ascesa della Pantera Nera* (Meugniot, Sebast, 2006), *L'invincibile Iron Man* (Archibald, 2007), *Planet Hulk* (Liu, 2010), *Thor: Tales of Asgard* (Liu, 2011). Con la nascita della piattaforma di streaming video Disney+, ovviamente, l'animazione Marvel trova una nuova casa in grado di ampliarne ulteriormente il potenziale bacino di riferimento.

3. Il cinema (si fa per dire...)

Dopo questo (necessario) excursus delle produzioni animate tratte dai fumetti della Marvel, per quel che riguarda più nello specifico il rapporto tra la casa editrice newyorkese e il cinema bisogna inevitabilmente compiere un passo indietro e ritornare al 1986. Questo, infatti, è un anno cruciale in tale relazione, poiché la Marvel viene “[...] rilevata dalla New Worlds Pictures, [...] specializzata in film e produzioni televisive fondata nel 1970 dal leggendario produttore e regista Roger Corman”⁶⁸. Peccato, però, che Corman avesse ceduto la società a un gruppo di investitori già da tre

anni e, dunque, nella nuova proprietà lui non fosse coinvolto per niente. Magari, sotto la sua guida illuminata, la Marvel avrebbe potuto trovare un approdo decente sul grande schermo qualche anno prima di quanto poi realmente avverrà. Comunque, i nuovi proprietari sono pur sempre dirigenti di una casa di produzione cine-televisiva e, dunque, mettono immediatamente in campo una serie di progetti di film con protagonisti i personaggi Marvel. Tali progetti, però, sono concepiti e realizzati rifacendosi agli elementi più superficiali dell'idea di cinema a basso costo cormaniano, frantendendo del tutto quella formula che, secondo un'efficace definizione di Franco La Polla, si era poggiata per decenni, con una certa genialità e risultati rilevanti, su “[...] una continua rielaborazione dell'arsenale povero del *B-movie* di genere specifico”⁶⁹. I risultati, infatti, non sono entusiasmanti, per usare un eufemismo. Viene realizzato subito un film poco riuscito come *Il vendicatore* (Goldblatt, 1989), nel quale il personaggio dello spietato giustiziere Frank Castle, soprannominato The Punisher, cioè il Punitore, è interpretato da Dolph Lundgren, lo statuario attore di origini svedesi reso celebre quattro anni prima grazie al ruolo del pugile sovietico Ivan Drago in *Rocky IV* (Stallone, 1985) ma che nel volgere di un unico altro film aveva vanificato quella fama globale a botte di Serie B purissima, grazie a *I dominatori dell'universo* (Goddard, 1987), nel quale aveva dato volto e

corpo a He-Man, il biondo guerriero della serie di giocattoli *Masters of the Universe*. Il Punitore di Lundgren, in ogni caso, non ha nulla del fumetto d'origine, se non la cieca violenza del personaggio. Manca persino l'iconico costume col grande teschio bianco su fondo nero. E, infatti, il flop è tale che il film viene ritirato immediatamente dai cinema e poi distribuito direttamente in home video. Tra il 1988 e il 1990, inoltre, la New World produce anche i tre mediocri film TV su Hulk citati in precedenza e un episodio pilota mai andato in onda di una serie televisiva sul Power Pack.

Soprattutto, però, in quello stesso 1986 che vede la Marvel acquisita da uno studio cinematografico indipendente, esce nei cinema il primo, vero lungometraggio Marvel concepito per il grande schermo dai tempi del serial Republic degli anni quaranta su Capitan America. E si tratta di un film che può vantare una firma illustre tra i produttori, cioè quella di George Lucas, che qualche anno prima aveva acquistato i diritti di una serie da lui molto amata, *Howard the Duck*, una tra le più politiche e intelligentemente satiriche dell'intero panorama fumettistico a stelle e strisce degli anni settanta grazie ai testi del geniale sceneggiatore Steve Gerber. La Lucasfilm co-produce il film assieme alla Universal e il papà di *Star Wars* decide di affidarne sceneggiatura e regia a due vecchi compagni di college, già suoi collaboratori ai tempi di

American Graffiti nel 1973: Willard Huyck e Gloria Katz. Il film in questione, naturalmente, è il delirante *Howard e il destino del mondo* (Huyck, 1986), oggi autentico oggetto di culto ma purtroppo lontanissimo dal livello qualitativo della serie a fumetti di riferimento, della quale faintende del tutto i presupposti, nonostante i 36 milioni di dollari di budget, gli effetti speciali della Industrial Light & Magic, le musiche di John Barry e un cast composto da Tim Robbins, Jeffrey Jones e da quella Lea Thompson che, dopo il successo planetario di *Ritorno al futuro* (Zemeckis, 1985), si vede stroncare la promettente carriera proprio dal flop epocale della pellicola sul papero Howard. Inscritto in tutte le classifiche dei peggiori film dell'anno, trionfatore ai Razzies stagionali, rifiutato da critica e pubblico, infatti, *Howard e il destino del mondo* è un fallimento leggendario, destinato a segnare un'epoca e a produrre come risultato una nuova fuga dei produttori di Hollywood dai personaggi Marvel. Così, per farsi accettare una volta per tutte dall'industria cinematografica di primo livello, alla *Casa delle Idee* servirà un'altra decina d'anni abbondante.

In questo periodo, vedono la luce – accanto alle produzioni New World già citate – soltanto un dimenticabilissimo *Capitan America* co-prodotto dalla Twentieth Century Fox nel 1990, con la regia di Albert Pyun e il carneade Matt Salinger nel ruolo del titolo; il terribile *The Fantastic Four* (1994) di Oley Sassone,

per fortuna mai distribuito; e il pilot action-giovanilistico diretto da Jack Sholder nel 1996 per una serie TV su *Generation X* (1996) prima commissionata dal network Fox e poi subito abortita in seguito all'accoglienza negativa di pubblico e addetti ai lavori.

4. La Marvel Comics negli anni novanta

Intanto, gli anni novanta della Marvel Comics sono caratterizzati da alcuni eventi di notevole rilevanza, sia positivi che estremamente negativi. Il decennio si apre, infatti, con cifre da record nella vendita degli albi a fumetti, grazie al boom del mercato delle librerie specializzate, le fumetterie, ma anche a un approccio di tipo nuovo al medium e alla sua promozione. I novanta, infatti, sono gli anni dei disegnatori star e della speculazione degli appassionati sui loro acquisti, con un moltiplicarsi di tavole a effetto, copertine speciali, *variant editions* comprate in decine di copie per numero sperando di trasformare l'acquisto di *comic books* in un investimento. Illustratori innovativi più o meno dotati come Todd McFarlane, Rob Liefeld e Jim Lee fanno segnare record assoluti di vendite con i numeri uno delle serie da loro disegnate, nuove testate dedicate a personaggi noti e amatissimi: il primo con gli oltre due milioni e mezzo di copie vendute nel 1990 della nuova *Spider-Man* su carta patinata, il se-

condo con la sua roboante *X-Force* e, soprattutto, il terzo con la seconda serie mensile dedicata ai mutanti Marvel, intitolata semplicemente *X-Men*, capace di vendere con le differenti versioni del suo numero d'esordio più di otto milioni di copie a ottobre 1991, record ancora oggi imbattuto nella storia del fumetto.

Si trattava di fare una semplice addizione. Prendete Chris Claremont, lo scrittore che aveva reso e mantenuto *The Uncanny X-Men* un successo, e aggiungete Jim Lee, il disegnatore che nei mesi precedenti aveva rinvigorito la popolarità della testata. Aggiungete i membri fondatori della squadra, Ciclope, Jean Grey, Bestia, l'Uomo Ghiaccio e Arcangelo, ai popolarissimi Wolverine, Tempesta, Gambit, Colosso, Forge, Banshee, Psylocke e Rogue. Potenziate il tutto con l'X-nemico definitivo, Magneto, e una nuova serie regolare con cinque copertine variant per il primo numero. La somma di questi elementi fu *X-Men* 1, il fumetto più venduto della storia del medium, con più di otto milioni di copie distribuite⁷⁰.

Tra l'altro, proprio su questa nuova testata, al termine del primo (magnifico) arco narrativo di tre numeri, si conclude dopo diciassette anni consecutivi la gestione di Claremont dei mutanti Marvel, per divergenze artistiche con l'editor Bob Harras. Lo scrittore sarebbe ritornato alla Marvel soltanto dieci anni più tardi, ma senza più raggiungere i risultati ottenuti con le storie degli X-Men da lui scritte tra il 1975 e il 1991.

Intanto, mentre tra il 1992 e il 1994 il numero degli albi mensili pubblicati dalla Marvel Comics continua a crescere in modo inarrestabile, con eventi speciali e maxi-crossover che si danno il cambio tra loro a distanza spesso di pochi mesi l'uno dall'altro (vanificando così il concetto stesso di *evento*), quella che si sta configurando chiaramente come una bolla speculativa è di lì a poco destinata a esplodere. Il crollo avviene a fine 1996, nelle stesse settimane segnate dalla conclusione di una tra le saghe più controverse dell'intera storia editoriale di Spider-Man, la cosiddetta *Saga del Clone*, iniziata più di due anni prima e poi gestita narrativamente in modo confuso e discutibile, col risultato di allontanare numero dopo numero una buona fetta di lettori. A dicembre 1996, non certo per colpa dell'Uomo Ragno o del suo clone, i nodi vengono al pettine anche dal punto di vista aziendale, nel modo più doloroso possibile. Il Marvel Entertainment Group e la sua controllata Marvel Comics erano stati acquistati nel 1989 dall'uomo d'affari americano Ron Perelman, un autentico squalo dell'alta finanza, il quale con 82,5 milioni di dollari aveva perfezionato l'operazione con la New World Pictures attraverso una pletora di società fantasma e banche d'affari, col solo scopo di speculare sulla nuova società e trarne il massimo profitto possibile. Per tutta la prima metà degli anni novanta, infatti, Perelman e il suo staff avevano cavalcato e, anzi, favorito in modo spregiudicato l'espansione fittizia del

mercato fumettistico, mentre la proprietà deviava gli introiti sempre maggiori (la Marvel era stata anche quotata in borsa) in numerose operazioni spregiudicate per ampliare il loro portfolio di società, acquisendo una dopo l'altra aziende come ToyBiz, Fleer/Skybox, Malibu Comics e tante altre, facendo così accumulare alla Marvel man mano un debito sempre maggiore che a fine 1996 porta l'azienda a dichiarare una clamorosa bancarotta, nonostante sia stato stimato da numerosi analisti specializzati che i profitti di Perelman durante il periodo di controllo della casa editrice possono essere quantificati in una cifra *monstre* compresa "[...] tra i 200 e i 400 milioni di dollari"⁷¹.

L'anno successivo è segnato da una battaglia legale per il controllo della compagnia, il cui futuro appare sempre più incerto, tanto che a un certo punto si paventa persino l'ipotesi di smembrare lo storico parco personaggi e quindi l'Universo Marvel, cedendone la proprietà a soggetti differenti. Lungo questo accidentato percorso, un anno decisivo è il 1998, che vede l'azienda newyorkese del settore giocattoli ToyBiz, diretta da Ike Perlmutter e Avi Arad e una volta sussidiaria della stessa Marvel, acquistarla dal tribunale e poi rilanciarla con cospicui investimenti. Così, il 2 giugno 1998 a New York, dalla fusione tra Marvel Entertainment Group Inc. e ToyBiz nasce la nuova Marvel Entertainment LLC. Il rilancio della casa editrice passa innanzitutto attraverso un rinnovamento dei ver-

tici redazionali. Alla presidenza è nominato Bill Jemas, imprenditore ed editore proveniente dal settore delle riviste sportive. La sua prima scelta si rivela decisiva per il futuro della Marvel Comics, poiché Jemas nomina nuovo *editor-in-chief* Joe Quesada, uno tra i disegnatori più importanti e di successo della sua generazione, ma soprattutto l'uomo che in quegli anni aveva rilanciato alcuni personaggi storici come Daredevil o gli Inumani in una nuova sottoetichetta editoriale più adulta denominata Marvel Knights.

L'avvento di Quesada alla guida editoriale dell'azienda porta una ventata di aria fresca, attraverso un equilibrio sottile tra coordinamento dall'alto e massima libertà creativa concessa agli autori di maggiore talento. Tra i primi assunti da parte sua vi sono Axel Alonso e Stuart Moore, cioè due tra i migliori editor sul mercato, non a caso provenienti dalla Vertigo, l'etichetta di pregio della concorrente DC Comics. Entrambi applicano immediatamente anche alla Marvel le loro metodologie di successo e le loro competenze, coordinandosi costantemente con lo stesso *editor-in-chief* che, dall'alto, impone alcune svolte nette rispetto al recente passato relativamente ai contenuti delle storie, a partire da una ritrovata centralità dei testi senza però andare a discapito della spettacolarità dei disegni. Il marchio di fabbrica della sua direzione diventa “[...] il lancio di autori famosi e racconti innovativi. La maggior parte delle icone della Marvel stava

per subire uno svecchiamento e non con mezzucci o eventi pubblicizzati, ma attraverso sceneggiature e disegni solidi, ponendo l'enfasi sullo sviluppo dei personaggi”⁷². Così, coerentemente con questo approccio, le testate di punta vengono affidate a sceneggiatori raffinati e magari controversi ma geniali come, per esempio, Grant Morrison, Garth Ennis, Mark Millar, J. Michael Straczynski, Peter Milligan, fino all'ingaggio dell'autore indipendente Brian Michael Bendis, al quale viene affidata un'intera nuova linea editoriale, quella Ultimate, che rilegge fin dalle origini i personaggi classici ringiovanendoli e portandoli nel mondo contemporaneo, attraverso un'intelligente operazione di *reboot* che i lettori premiano con riscontri entusiastici. Rapidamente, lo stesso Bendis diventa il principale architetto dell'intero Universo Marvel, ruolo che ha mantenuto fino al 2017, anno del suo clamoroso passaggio a peso d'oro alla DC Comics come nuovo sceneggiatore delle storiche testate di Superman.

5. Il cinema, finalmente

Si diceva di come il 1998 sia stato importante per la storia recente della Marvel Comics. Ma quell'anno segna uno spartiacque soprattutto per quanto concerne il rapporto della casa editrice col mondo del cinema. Tralasciando, infatti, un prodotto medio senza

infamia né lode come lo spionistico *Nick Fury* di Rod Hardy, trasmesso dal network Fox il 26 maggio 1998 con la star del piccolo schermo David Hasselhoff nel ruolo del superagente dello S.H.I.E.L.D., in quello stesso anno la New Line Cinema porta nelle sale cinematografiche, quasi per scommessa, un action-horror vampiresco intitolato *Blade*, sceneggiato dallo stesso David S. Goyer di *Nick Fury* e diretto con mano sicura da Stephen Norrington, con un attore solido e carismatico come Wesley Snipes nel ruolo del protagonista. Il personaggio del titolo è un cacciatore di vampiri afroamericano, a sua volta ibrido nato dal rapporto tra un vampiro e un'umana, creato dallo sceneggiatore Marv Wolfman e dal disegnatore Gene Colan nel 1973 nel decimo numero della serie horror *The Tomb of Dracula*⁷³.

Nella storia dei rapporti tra la Marvel e Hollywood *Blade* è un film importante, capace di fare in un certo modo da apripista per la nuova generazione di *cineconomics* che di lì a qualche anno dominerà il mondo dell'entertainment globale. Buon esempio di fanta-horror a metà strada tra il cyber-film e l'action patinato, il film di Norrington è un riuscito prodotto industriale capace di attrarre in sala un pubblico giovane, ignaro magari persino delle origini fumettistiche del personaggio. Grazie alla buona perizia del regista e alla sua padronanza degli effetti speciali, propone almeno due sequenze di bella visionarietà e che si fanno ricordare

con piacere: quella che arriva subito dopo il prologo ambientato nel 1967 (nel quale si comprende la strana natura del vampirismo di Blade, nato da una donna morsa mentre lo aveva in grembo) ed è imperniata su una folle doccia di sangue scandita a ritmo technodance in una discoteca molto particolare; e l'altra culminante nel rituale nel *Tempio dell'eterna notte*, ottimamente congegnata dal regista per quel che riguarda l'impatto visivo e la gestione del ritmo delle inquadrature. Come già l'anno prima nel ben superiore *Vampires* del maestro John Carpenter, inoltre, anche qui il mito vampirico viene calato nella piena contemporaneità, con croci e acquasantini che non possono nulla contro i feroci vampiri rampanti guidati dal bozzettistico Frost interpretato da Stephen Dorff, mentre l'argento e l'aglio vengono combinati tra loro, grazie alla tecnologia, in speciali pallottole forgiate con una strana lega metallica aromatizzata, che il protagonista utilizza assieme ai tanti gadget iper-tecnologici ideati dal fido complice-mentore che ha l'intenso volto di Kris Kristofferson. Il film ottiene un buon successo, tanto da produrre due sequel che ne fanno una vera e propria trilogia (l'ottimo *Blade II* diretto nel 2002 dal futuro premio Oscar Guillermo Del Toro e *Blade: Trinity* che nel 2004 firma direttamente lo sceneggiatore-produttore Goyer), ma anche una serie TV, sequel transmediale del 2006 in dodici episodi, col rapper Sticky Fingaz nel ruolo che al cinema era stato di Snipes.

Soprattutto, però, il film del 1998 sull'ammazza-vampiri afroamericano convince gli altri Studios hollywoodiani in possesso dei diritti sui personaggi Marvel che è giunto il momento di fare la loro mossa. La più veloce è la Twentieth Century Fox che nel 2000 lancia nei cinema di tutto il mondo l'attesissimo kolossal di Bryan Singer *X-Men*, titolo-chiave per il boom definitivo dei supereroi sul grande schermo. Infatti, è proprio il film di Singer sui popolari mutanti della Marvel (all'epoca, i personaggi di maggior successo della casa editrice) a cambiare davvero ogni cosa, tracciando nuovi itinerari artistici e commerciali e mostrando la concreta possibilità di un approccio più adulto al genere, senza per questo trascurarne le potenzialità *teen*. Va ricordato, per inciso, che i diritti per lo sfruttamento audiovisivo dei personaggi erano stati ceduti alla Fox a metà anni novanta, all'epoca della bancarotta, quando Marvel Entertainment era stata costretta a monetizzare in ogni modo, a fronte di una situazione disperata. La stessa cosa era avvenuta per altri personaggi storici come Spider-Man ceduto alla Sony-Columbia, Hulk alla Universal, i Fantastici Quattro sempre alla Fox, con uno spacchettamento delle proprietà intellettuali concepito in modo da incamerare subito liquidità e, al tempo stesso, far investire ad altri il denaro necessario per produrre film sui propri personaggi, così da riuscire a guadagnare piccole percentuali sugli incassi senza però rischiare in prima persona.

Anche gli stessi Marvel Studios all'epoca erano, fondamentalmente, una casa cinematografica indipendente impegnata soprattutto a gestire e smistare la concessione dei diritti sui vari film tratti dai fumetti della casa editrice, peraltro anche con una certa difficoltà. Prima di *Blade* e *X-Men*, infatti, Hollywood continuava comunque a restare tiepida nei confronti di quei *characters* supereroici: addirittura, subito dopo la bancarotta, la Marvel aveva provato a vendere alla Sony, per appena 25 milioni di dollari, i diritti su un enorme pacchetto di personaggi, tra i quali anche grossi calibri come Iron Man e Thor, senza alcun successo tranne che per il solo Spider-Man, il più famoso del lotto.

Il successo del primo *X-Men* è dunque un autentico terremoto, per il mondo del fumetto ma anche per l'industria cinematografica, con quasi 300 milioni di dollari incassati dal film a livello globale e con l'interprete di Wolverine, Hugh Jackman, trasformato in una star di fama planetaria. Nel cast, accanto a lui, ci sono molti altri attori di una certa notorietà: Patrick Stewart nel ruolo del professore Charles Xavier, Halle Berry in quello di Ororo/Tempesta, Ian McKellen nei panni dell'antagonista Magneto; e ancora James Marsden come Ciclope (personaggio, purtroppo, sempre molto sacrificato sul grande schermo rispetto alla sua controparte fumettistica), Famke Janssen come Jean Grey e Anna Paquin a dar vita alla tormentata Rogue.

Nel film, fondamentalmente, viene narrato il primo incontro di Wolverine e Rogue con la squadra-famiglia guidata dal Professor X e il confronto tra questi eroi e la loro nemesis Magneto. Ma, soprattutto, si pongono le basi per una lunga saga cinematografica che verrà sviluppata narrativamente dapprima come trilogia, con *X-Men 2* (Singer, 2003) e *X-Men – Conflitto finale* (Ratner, 2006), e in un secondo momento mediante la logica del *worldbuilding* tipica della narrazione *corporate* e di brand, sul modello di ciò che iniziano a fare i Marvel Studios a partire dal 2008, pur senza la stessa ferrea capacità di coordinamento e, anzi, con numerose incongruenze tra un capitolo e l'altro.

Tali incongruenze sono dovute anche all'allontanamento di Bryan Singer dalla regia del terzo film del ciclo, infatti piuttosto differente dai primi due per toni e approccio. Quando, poi, Singer riprende le redini della saga in occasione del primo prequel del 2011 (diretto da Matthew Vaughn ma da lui prodotto e supervisionato) si ricollega direttamente ai due film firmati in prima persona, creando così una serie di contraddizioni rispetto a quanto era stato invece mostrato nel terzo. Non è casuale, dunque, che sia *X-Men* che *X-Men – L'inizio* abbiano il loro memorabile incipit, quasi uguale, nella Polonia del 1944 e collochino la genesi dei poteri mutanti di Magneto all'interno del campo di concentramento nel quale era stato internato da ragazzino assieme alla mamma.

La fantasia è imprigionata all'orrore con manette di filo spinato. Non solo l'umanità comincia a venire a contatto con la scoperta delle mutazioni proprio nel contesto dello sterminio degli ebrei [...], ma è proprio in questo contesto che comincia a farsi evidente la difficoltà di un rapporto con la specie mutante. [...] Singer sente il bisogno, pur nel rispetto della logica del fumetto (verso il quale non sente il timore panico della filologia ancillare che muove un Rodriguez o uno Snyder), di prendersi libertà e sviluppi autonomi. [...] Bryan Singer, di fatto, ha posto al centro del discorso dei suoi X-Men il rapporto del fumetto con la Storia. La qual cosa è una relativa novità nell'ambito del genere cinefumettistico che preferisce, piuttosto, chiudersi in universi assolutamente astorici e aproblematici⁷⁴.

La trilogia iniziale e quella dedicata al solo personaggio interpretato da Hugh Jackman, composta da *X-Men le origini: Wolverine* (Hood, 2009), *Wolverine – L'immortale* (Mangold, 2013) e l'ottimo *Logan – The Wolverine* (Mangold, 2017), vengono, rispettivamente, seguita e affiancata da una tetralogia prequel, ambientata quindi nel passato di quello stesso universo narrativo, formata dal già citato *X-Men – L'inizio* (Vaughn, 2011) e da *X-Men – Giorni di un futuro passato* (Singer, 2014), *X-Men – Apocalisse* (Singer, 2016) e *X-Men – Dark Phoenix* (Kinberg, 2019). In questo nuovo ciclo, Singer ristabilisce, come detto, il legame con la Storia, spostando l'azione nel passato e collocandola durante eventi

storici importanti come, per esempio, la crisi missilistica cubana del 1962. Nei prequel, tra l'altro, i personaggi principali vengono interpretati da nuovi attori, tutti di primo livello, a partire da Michael Fassbender (Magneto), James McAvoy (Xavier) e Jennifer Lawrence (Raven/Mystica). Tra i nuovi personaggi introdotti in questi film ambientati nel passato c'è anche il Quicksilver/Pietro Maximoff incarnato in modo davvero divertente e convincente da Evan Peters: ben presto, le sue esilaranti e virtuosistiche sequenze musicali diventano momenti di culto per gli appassionati. Su questo personaggio va fatto un rapido inciso, peraltro, poiché fino al recupero dei diritti cine-televisivi degli X-Men da parte della Disney/Marvel (che avverrà nel 2019), hanno convissuto al cinema due versioni differenti del velocista fratello di Wanda/Scarlet Witch: questa notevole di Peters nei film della Twentieth Century Fox e l'altra più deludente (ben presto accantonata) di Aaron Taylor-Johnson all'interno del Marvel Cinematic Universe. Infatti, a causa di una strana coincidenza di tempi relativa alla vita editoriale del personaggio (presente fin dagli anni sessanta tra le pagine a fumetti sia di *X-Men* che di *The Avengers*, pubblicate tutte e due a partire da settembre 1963), i diritti su Quicksilver possono essere utilizzati da entrambi i produttori, ma con una serie di differenze sostanziali: nei film Fox lui è un mutante e non c'entra nulla con gli Avengers, mentre in quelli Disney/Marvel è un inumano senza alcun riferimento ai

mutanti (che nel Marvel Cinematic Universe non esistono nemmeno) né agli X-Men. Tra l'altro, a febbraio 2021, nel quinto episodio della bellissima serie *WandaVision*, la versione del personaggio interpretata da Evan Peters fa il suo ingresso a sorpresa all'interno del MCU, lasciando di stucco gli appassionati.

Al di là di queste spigolature per nerd, comunque, oltre ai film già citati lo X-Men Universe della Twentieth Century Fox viene completato negli anni dai due deliranti e metanarrativi *Deadpool* (Miller, 2016) e *Deadpool 2* (Leitch, 2018); e, infine, nel momento del ritorno delle licenze in casa Disney/Marvel, dal semi-horror *The New Mutants* (Boone, 2020). Sempre nel medesimo mondo diegetico, ma in un futuro piuttosto remoto rispetto alle vicende dei film, è ambientata anche la serie TV *The Gifted*, ideata dallo showrunner Matt Nix e prodotta da Fox per due stagioni, con messa in onda dal 2017 al 2019 sul network di casa. E ancora ai mutanti Marvel è dedicato un altro show televisivo, stavolta però realizzato con un approccio d'autore tra il lisergico e lo sperimentale, molto maturo e di notevole interesse artistico: s'intitola *Legion*, è co-prodotto anche da Marvel Television ed è il punto della mente di Noah Hawley, lo scrittore-showrunner reso celebre dalla rilettura catodica del *Fargo* dei fratelli Coen. La serie è completamente legata, però, dalle vicende dei film, pur essendo dedicata al personaggio di David Haller, il figlio mutante

del professor Xavier, soprannominato Legione a causa della schizofrenia che gli frantuma la mente in innumerevoli personalità dotate di superpoteri devastanti. Interpretata da Dan Stevens nel ruolo principale e da Rachel Keller in quello della bionda Syd Barrett (sì, proprio come il *Crazy Diamond* dei Pink Floyd: un autentico manifesto programmatico), va in onda sul canale via cavo FX per tre stagioni dal 2017 al 2019.

6. La trasformazione del blockbuster contemporaneo e l'avvento dei *cinecomics*

In questi stessi anni, il cinema diventa *postcinema*. Ciò avviene soprattutto grazie alla svolta digitale, determinante anche per quanto riguarda lo statuto stesso delle immagini e la loro origine, derivante dopo un secolo non più da dispositivi cine-fotografici bensì da algoritmi matematici; ma anche attraverso nuove modalità di consumo sempre più diffuse, ben oltre la tradizionale sala cinematografica, con effetti di dislocazione e rilocazione dell'esperienza spettoriale e conseguente trasformazione dello spettatore in utente multimediale. Secondo lo studioso americano Henry Jenkins, tale inedita categoria teorica, quella del *postcinema*, compare sulla scena quasi in coincidenza col passaggio di millennio, nel 1999, data con la quale, citando uno slogan proposto dal settimanale *Enter-*

tainment Weekly, nel suo ormai classico libro *Cultura convergente* lo stesso Jenkins indica "l'anno che ha cambiato la storia del cinema"⁷⁵, grazie alla quasi contemporanea uscita nelle sale di tutto il mondo di alcuni film a modo loro rivoluzionari, persino seminali, come *Matrix* (Wachowski, Wachowski), *The Blair Witch Project* (Myrick, Sánchez), *American Beauty* (Mendes), *eXistenZ* (Cronenberg), *Essere John Malkovich* (Jonze), *Fight Club* (Fincher), ciascuno rappresentativo dei fondamentali mutamenti in atto: produttivi, come la centralità del concetto di *media franchise*; tecnologici, come i sempre più sofisticati effetti speciali digitali; narratologici, come la diffusione del *transmedia storytelling*; socioculturali, come la convergenza tra differenti piattaforme mediatiche e il boom delle *fan cultures* (soprattutto sul web)⁷⁶.

Con l'espressione *cultura convergente*, Jenkins descrive un modello nel quale vecchi e nuovi media collidono, media popolari e delle *corporations* s'incrociano tra loro e potere dei produttori e dei consumatori interagiscono in forme imprevedibili. Elementi fondamentali di tale modello, culturale più che tecnologico, sono la convergenza mediale, la cultura partecipativa e l'intelligenza collettiva. Tipico della cultura convergente è il *transmedia storytelling*, una forma di narrazione che s'espande attraverso media differenti, ma con ogni singolo testo che deve essere in grado di proporre un contributo specifico e originale

all'interno di un universo narrativo ben più ampio e complesso (lo *storyworld*, appunto). Nel modello ideale di *transmedia storytelling*, dunque, i media coinvolti sono utilizzati al meglio delle loro specificità e l'espansione della narrazione e della diegesi avviene mediante una collaborazione attiva tra l'industria e i fruitori. Proprio come avverrà di lì a qualche anno in quel gigantesco esempio di design audiovisivo che è il Marvel Cinematic Universe.

In particolare, è l'uscita di *Matrix* nelle sale cinematografiche di tutto il mondo a cambiare ogni cosa. Il film di Andy e Larry (poi Lily e Lana, dopo il cambio di sesso) Wachowski interpretato da Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss e Hugo Weaving fa segnare, infatti, uno spartiacque tra un *prima* e un *dopo*, peraltro a ridosso dell'epocale passaggio dal Secondo al Terzo millennio. Non a caso, lo studioso americano Thomas Schatz utilizza opportunamente, per descrivere l'impatto del film sull'immaginario e sull'industria di questi anni, l'espressione "spostamento sismico"⁷⁷. Quelli a cavallo del passaggio di millennio, dunque, sono gli anni del boom dei kolossal hollywoodiani d'autore, soprattutto fantascientifici, capaci di abbinare spettacolarità *high concept* da blockbuster globale⁷⁸ a sguardo registico personale, spesso accompagnato da riflessioni postmoderne sullo stato dell'arte e sugli sviluppi futuri dei media, in particolar modo per ciò che concerne il loro rinnovato

e sempre più centrale ruolo nel mondo. Un altro studioso statunitense, Justin Wyatt, spiega molto bene come il prodotto-film in questa nuova dimensione mediale assuma una natura, appunto, vistosamente *high concept*, cioè tale da lasciarne emergere immediatamente la dimensione produttiva, industriale e tecnologica accentuando la propria superficie stilistica attraverso la definizione di un look riconoscibile e commercializzabile, utile – assieme a determinate modalità narrative transmediali – a una sua replicabilità-serializzazione e, più in generale, a un suo sfruttamento a livello di marketing⁷⁹.

Matrix è il simbolo di tutto ciò. E può legittimamente essere considerato il primo classico nonché *cult movie* di quello che Francesco Casetti chiama *cinema due* e altri studiosi *postcinema* o *cinema 2.0*⁸⁰, quasi come una sorta di *Casablanca* dell'era convergente. Al pari del film di Michael Curtiz del 1942, infatti, quello dei Wachowski riesce a lavorare con grande efficacia, furbizia e intelligenza sui cliché narrativi e sui luoghi comuni del cinema e della cultura popolare del suo tempo, per creare un effetto di *déjà-vu* e riconoscimento da parte dei fans, stimolando così fenomeni di appropriazione e di partecipazione attiva da parte loro. Ne deriva un franchise di enorme successo commerciale, che segna fortemente sia la storia recente dell'industria dei media che quella della cultura popolare ed è composto da tre film (l'originale e i due

Matrix Reloaded e *Matrix Revolutions* del 2003) e nove cortometraggi di animazione *Animatrix* (2003); e ancora, dai videogiochi *Enter the Matrix* (2003), *The Matrix Online* (2005) e *The Matrix: Path of Neo* (2005); dalla serie a fumetti *The Matrix Comics*, distribuita prima online e poi in volume (2005); infine dal ricchissimo sito web e da tante altre propaggini transmediali. Non è un caso, dunque, che Jenkins dedichi proprio a *Matrix* un ampio capitolo in *Cultura convergente*, definendo il film come perfetto esempio di “intrattenimento per l’era della convergenza mediale”⁸¹. Col suo onnivoro impianto tematico, infatti, *Matrix* si propone come autentico *film-mondo*, perfetto per essere abitato da utenti sempre più immersi nei flussi transmediali delle narrazioni contemporanee, più che semplicemente guardato dagli occhi dei tradizionali spettatori cinematografici. E proprio in direzione di un’*abitabilità* dei mondi diegetici e dell’*immersività* totale dei loro fruitori si muove anche Kevin Feige quando inizia a comporre l’articolato puzzle del Marvel Cinematic Universe.

Un altro anno decisivo, lungo questo percorso di mutazione del blockbuster contemporaneo che vede nei Marvel Studios un protagonista indiscusso, è certamente il 2009, quando arriva nei cinema di tutto il mondo *Avatar*, il kolossal da record di James Cameron responsabile del ritorno in auge del cinema tridimensionale, grazie all’introduzione di una tecnologia 3D

di nuova generazione, assolutamente imparagonabile dal punto di vista tecnico a quelle del passato. Oggi già ampiamente ridimensionato, ma decisivo nell’arco temporale 2008-2015 per il processo di *digitalizzazione* dei sistemi di proiezione in tutto il mondo, il fenomeno serve ai grossi *players* hollywoodiani soprattutto per rispondere alla centralità sempre più evidente dei network televisivi e dei videogames nel panorama audiovisivo contemporaneo, rimarcando l’unicità della sala cinematografica come luogo deputato a visioni tecnologicamente impossibili da replicare altrove. Questo tipo di proposta filmica controbatte alle narrazioni sempre più complesse e raffinate della serialità televisiva e videoludica sostanzialmente in due modi: da un lato, con una *muscolarità* della visione e un’immersività multisensoriale sempre più spiccate, a discapito spesso di un approfondimento delle psicologie dei personaggi e di una declinazione dei temi trattati che si fanno sempre più elementari e meno coraggiosi; dall’altro, riprendendo ed estremizzando proprio le dinamiche seriali di lungo periodo che a loro volta le *quality series* contemporanee e i videogames avevano rielaborato rifacendosi al fumetto industriale di case editrici come la Marvel e a forme narrative audiovisive come la soap opera. E in un simile panorama culturale e tecnologico diventa quasi inevitabile che siano proprio i film tratti dai fumetti, soprattutto da quelli seriali con decine di anni e migliaia di storie alle spalle, a farla da padroni.

7. I *cinecomics* dominano al box office

In un panorama dei media audiovisivi così profondamente mutato dopo la svolta digitale, dunque, i cosiddetti *cinecomics*, o più propriamente *superhero movies*, diventano sempre più centrali culturalmente ed economicamente. Tra le principali motivazioni di tale centralità – e più in generale del dominio del macrogenere fantastico ai botteghini di tutto il mondo – una particolare importanza, come detto, va certamente data proprio ai progressi impetuosi nel campo delle nuove tecnologie digitali, che permettono dalla seconda metà degli anni novanta in poi di riprodurre in modo realistico e convincente, all'interno di prodotti *live action* per il cinema e per la televisione, quelle ardite visioni e quelle fantasmagorie – a partire dalla spettacolare resa scenica dei superpoteri dei vari personaggi – fino a pochi anni prima impensabili se non su carta grazie alla perizia grafica di artisti di talento. Altrettanto decisivi per questo tipo di prodotti sono quei paradigmi degli audiovisivi contemporanei fondati su contenuti rivolti a una base di fans preesistente, ampia e con una solida propensione alle logiche del franchising e alle dinamiche di consumo a esso collegate. Come fa opportunamente notare Roy Menarini, dunque, al cinema

[...] lo sfruttamento intensivo dei personaggi degli albi risponde a due principali ragioni, entrambe banali

e di facile comprensibilità: l'universo seriale dei supereroi su carta rappresenta in partenza un serbatoio infinito, poiché i 'brand' principali hanno già – nel corso dei decenni – alimentato centinaia di personaggi, di spin-off, di crossover, di morti e rinascite, di reboot e reload, eccetera; e, in seconda istanza, l'apporto della CGI e del digitale applicato agli effetti speciali ha finalmente permesso il compimento di mondi iconografici precedentemente irrealizzabili⁸².

Così, in questo rinnovato scenario caratterizzato dai blockbuster cinematografici di nuova generazione e nuova concezione, un ulteriore salto di qualità nel rapporto tra la Marvel e Hollywood arriva nel 2002, quando un altro film prodotto su licenza ottiene un risultato ancora più clamoroso di *X-Men* al box office americano e internazionale: si tratta del primo *Spider-Man* di Sam Raimi, prodotto e distribuito dalla Sony-Columbia con Tobey Maguire nel ruolo di Peter Parker e Kirsten Dunst in quello di Mary Jane, capace di incassare ben 825 milioni di dollari in tutto il mondo, col secondo capitolo (il più riuscito) che ne aggiunge altri 790 (*Spider-Man 2*, Raimi, 2004) e il terzo addirittura 895 (*Spider-Man 3*, Raimi, 2007). Da quel momento nulla è più come prima: con i cicli di film sui mutanti e sull'Arrampicamuri, infatti, vengono poste le basi per la nascita e la codifica di un vero e proprio nuovo genere filmico, quello dei *superhero movies* o *cinecomics*, definito da regole narrative e da un contesto produttivo ben precisi. Ma,

soprattutto, viene tracciata la strada lungo la quale i kolossal sui supereroi dei fumetti contribuiscono a trasformare il concetto stesso di blockbuster hollywoodiano nei primi decenni del Terzo millennio, in particolar modo in termini di pieno dispiegamento delle potenzialità seriali e transmediali di questa tipologia di prodotti.

Tra le principali ragioni che possono spiegare il proliferare dei film di supereroi negli Stati Uniti d'inizio Terzo millennio, però, vanno certamente considerati, a livello di immaginario collettivo, anche i traumi culturali e il conseguente bisogno di eroi rassicuranti provocati dallo shock seguito agli attacchi terroristici dell'11 settembre 2001 a New York, con la distruzione dei due grattacieli del World Trade Center e quasi tremila morti nel cuore della nazione. Tra l'altro, anche tra le pagine dei suoi albi a fumetti la Marvel fa i conti con la tragedia, quasi in tempo reale. L'esempio più memorabile è la storia scritta da J. Michael Straczynski e disegnata da John Romita Jr. per *The Amazing Spider-Man* 36 del dicembre 2001, con una copertina tutta nera in segno di lutto e, all'interno, una storia commossa e commovente nella quale gli eroi "reali", a partire dai vigili del fuoco newyorkesi, vengono omaggiati dai supereroi della casa editrice che, peraltro, ha la propria sede a pochi chilometri da *Ground Zero*.

Anche al cinema è proprio l'Uomo Ragno, cioè il più newyorkese degli eroi Marvel, a incarnare in sé il

lutto e la voglia di rialzarsi di una città e di un'intera nazione, proponendosi – secondo l'efficace definizione ancora di Menarini – "come vero medico dell'America ferita"⁸³. Alcune tracce di questo approccio sono visibili già nel primo film della trilogia di Sam Raimi, la cui lavorazione avviene proprio a cavallo dell'attacco terroristico, le cui traumatiche conseguenze costringono la produzione a ritirare i primi trailer e i poster nei quali erano ben visibili le Twin Towers, proprio per non urtare i sentimenti degli americani. Quando il film arriva nei cinema a maggio 2002, comunque, per il pubblico diventa inevitabile riconoscere in molte sequenze (per esempio, quelle degli attacchi di Goblin in volo tra i grattacieli di Manhattan) una rielaborazione metaforica di quelle terribili immagini che aveva imparato a riconoscere da mesi in tutte le TV e su internet. E, altrettanto inevitabilmente, scatta l'immedesimazione con quel giovane eroe della *middle class*, newyorkese fino al midollo, che non s'arrende mai e si mette al servizio della collettività anche a costo di sacrificare la sua felicità personale. Tra l'altro, in una tra le sequenze più avvincenti del film, Raimi dà voce direttamente ai cittadini di New York, che intervengono a sostegno del loro eroe e contro Goblin durante lo scontro sul Queensboro Bridge, rendendo esplicita l'identificazione totale tra la città, i suoi abitanti e il loro eroe. "L'Uomo Ragno – scrive ancora Menarini – vibra delle sensazioni della sua città, ne è parte e ne

diventa sofferente, concilia responsabilità e disperazione”⁸⁴. Sulla scia del primo film, l’enfasi sull’identificazione tra l’Uomo Ragno e la comunità newyorkese diventa ancora maggiore nei due sequel e, inoltre, grazie alla sensibilità di Sam Raimi, sia *Spider-Man 2* che *Spider-Man 3* esibiscono ancora di più i segni di un’elaborazione luttuosa “infinita, perenne, malinconica”⁸⁵. L’ottimo secondo capitolo, per esempio, propone una sorta di rielaborazione della sequenza del ponte dal primo film, stavolta con i pendolari che intervengono in difesa del loro eroe contro il Dottor Octopus interpretato da Alfred Molina. Ma l’apoteosi si raggiunge con l’episodio conclusivo della trilogia, quando il senso di comunità arriva all’apice in occasione di una parata in onore di Spider-Man, con tanto di consegna delle chiavi della città a ufficializzarne il ruolo di eroe di New York. Rispetto al fumetto originale questo elemento rappresenta per la verità un po’ una forzatura, ma se inserito nel contesto degli Stati Uniti post-9/11 appare, invece, perfettamente in linea con lo stato d’animo di un’intera nazione e contribuisce a far comprendere molto bene i motivi dell’enorme successo dei tre film di un grande cineasta come Sam Raimi.

Il successo delle due trilogie sugli X-Men e su Spider-Man fa scoppiare un’autentica Marvelmania tra i corridoi dei palazzi degli Studios hollywoodiani. Chi a metà anni novanta, all’epoca della bancarotta della

casa editrice, aveva acquistato i diritti di qualche personaggio dei comics si mette subito al lavoro. Così, nell’arco di pochi anni il mercato è letteralmente invaso da un numero enorme di film sui supereroi, tanto da far definire il periodo compreso tra il 2000 e il 2009 come la *comic book movie decade* o – secondo un’azzeccata definizione di Michael E. Uslan, il produttore esecutivo del *Batman* di Tim Burton del 1989 – come “The Golden Age of Comic Book Filmmaking”⁸⁶. Anche la DC Comics, di proprietà del colosso dei media Time-Warner, si misura sullo stesso terreno, ma – eccezion fatta per la trilogia batmaniana di Christopher Nolan – sono indubbiamente i supereroi della Marvel a conquistare i favori degli appassionati e, anche dal punto di vista quantitativo, a dominare sul grande schermo.

Questo cinema (che ha uno dei suoi monumenti nella saga di *Star Wars*) sembra guardare fin troppo selettivamente alla tradizione hollywoodiana, recuperandone e aggiornandone, dentro un nuovo contesto mediale e culturale, i valori dell’intrattenimento, dell’affabulazione, della spettacolarità piena e per certi versi gratuita, fondata sulla manipolazione millimetrica del coinvolgimento emotivo dello spettatore⁸⁷.

L’elenco è lungo e – con esiti quasi mai soddisfacenti dal punto di vista artistico e alterni da quello commerciale – comprende, in semplice ordine cronologico, oltre ai titoli già citati, anche *Daredevil* (Joh-

nson, 2003), *Hulk* (Lee, 2003), *The Punisher* (Hensleigh, 2004), *Elektra* (Bowman, 2005), *I Fantastici 4* (Story, 2005), *Man-Thing* (Leonard, 2006), *Ghost Rider* (Johnson, 2007), *I Fantastici 4 & Silver Surfer* (Story, 2007); e ancora *Punisher – Zona di guerra* (Alexander, 2008), *Ghost Rider – Spirito di vendetta* (Neveldine, Taylor, 2012), *The Amazing Spider-Man* (Webb, 2012) e il suo sequel *The Amazing Spider-Man 2 – Il potere di Electro* (Webb, 2014), *Fantastic 4 – I Fantastici Quattro* (Trank, 2015), *Venom* (Fleischer, 2018). Si tratta di film, però, che spesso riprendono dai fumetti di riferimento soltanto gli aspetti più esteriori e immediatamente decodificabili, in molti casi travisandone completamente lo spirito e l'essenza. D'altronde, scrive Menarini,

[...] qui torniamo al problema principale. I ‘comics to film’ hanno raggiunto in questo decennio una soddisfacente resa tecnica. Non altrettanto si può dire della dimensione narrativa. Quest’ultima, affastellata e preoccupata di comprimere nella durata standard del blockbuster quanti più personaggi e avvenimenti possibili, denuncia il vizio di fondo: l’impossibilità di restituire un universo complesso come quello di prodotti che hanno dalla loro una presenza editoriale continua a puntuale⁸⁸.

Un caso addirittura emblematico, in tal senso, può essere quello del deludente *Daredevil* di Mark Steven Johnson, mediocre regista e sceneggiatore che nel

2003 trasforma uno tra i personaggi fumettisticamente più eversivi, complessi e sofferti della Marvel in una sottospecie di Walker Texas Ranger qualsiasi, che dopo appena una decina di minuti di film uccide un criminale facendolo letteralmente a pezzi e che pronuncia ripetutamente frasi come: “Io sono dalla parte del bene”. Vanno completamente perdute, in questo film, le caratteristiche peculiari di una serie che tradizionalmente – e soprattutto a partire dalla già citata gestione di Frank Miller – s’è sempre distinta, invece, per i toni più adulti e maturi delle trame, la scansione raffinata delle inquadrature, la ricercatezza dei rimandi testuali (dalla cupa disperazione del noir di scuola *Hard Boiled* agli elementi tipici della cultura orientale, dal rapporto lacerante del protagonista con la fede cattolica alla sua capacità di andare oltre il dato sensibile della visione, nel suo caso assente), la complessità di un personaggio costantemente in bilico tra luce della redenzione e tenebra della dannazione, irrimediabilmente scisso tra la sua vita notturna da giustiziere mascherato e l’esistenza diurna da avvocato rispettoso delle regole del diritto, quello che più di tutti gli altri sa persino diventare tutt’uno con l’ambiente circostante e vivere in autentica simbiosi con la sua metropoli, New York, della quale è in grado di percepire il battito vitale grazie ai quattro sensi acuiti in modo soprannaturale e allo speciale *radar* che sopperisce in qualche modo all’assenza della vista. Tra le gravi colpe

del film, peraltro, c'è anche quella di aver completamente sprecato un gruppo di attori che, sulla carta, avrebbe potuto rendere molto di più: dal protagonista Ben Affleck al Kingpin di Michael Clarke Duncan, dal Ben Urich di Joe Pantoliano al Bullseye di Colin Farrell, con la sola parziale eccezione di Jennifer Garner, che riesce a tratteggiare una Elektra dotata di prepotente fisicità e selvaggia presenza scenica, tanto da meritarsi due anni dopo uno spin-off diretto, però, da un altro onesto artigiano come Rob Bowman e che oggi è ricordato soltanto per essere stato il flop cinematografico marveliano più clamoroso dai tempi di *Howard e il destino del mondo* del 1986, con la stessa protagonista – all'epoca tra le attrici in maggiore ascesa a Hollywood, grazie al successo della serie *Alias* di J. J. Abrams – che dal quel momento vede la sua carriera definitivamente ridimensionata, nonostante in *Elektra* fosse stata l'unica a salvarsi.

Tornando a ragionare più in generale, comunque, poco più su si sottolineava la “soddisfacente resa tecnica” di questi film. E, in effetti, un ruolo fondamentale lungo questo percorso fatto di così tanti *superhero movies* Marvel in così pochi anni – percorso ancora oggi in piena evoluzione – lo gioca il costante e inarrestabile progresso delle tecnologie digitali, che s'impongono come elementi decisivi per la definizione di un regime della rappresentazione influenzato da “[...] algoritmi e software di modellazione, matte painting, CGI e

rendering in grado di processare immagini-sorgente fino a equipaggiarle di un nuovo strato di (iper)realità⁸⁹ e permettere così una resa qualitativamente sempre migliore e più credibile di quei corpi e poteri sovrumanici graficizzati in origine su supporto cartaceo. Grazie alla potenza di fuoco delle majors hollywoodiane, dunque, i supereroi nel primo decennio del Terzo millennio diventano autentiche icone globali, sempre più centrali economicamente e culturalmente nel panorama contemporaneo in costante evoluzione dei media audiovisivi, poiché da un lato conquistano in modo definitivo il box office globale e dall'altro si collocano al centro del dibattito culturale.

Marvel Entertainment è ormai pronta per fare le sue mosse, che di lì a qualche anno avrebbero provocato un autentico terremoto nell'industria dell'*entertainment* pop, grazie alla sperimentazione di forme filmiche capaci di riformulare in senso ancora più post-moderno, convergente, transmediale – scrive Sergio Brancato – “[...] le convenzionali funzioni dello schermo, il senso sociale dell'immagine, le logiche della serialità, l'incidenza estetica e teorica degli effetti speciali”⁹⁰.

E ORA QUALCOSA DI COMPLETAMENTE
DIVERSO:
IL MARVEL CINEMATIC UNIVERSE

1. Nascita di uno studio e di un universo

La discesa in campo di Marvel Entertainment per prodursi da sola i propri film attraverso lo studio cinematografico di proprietà è provocata quasi certamente dalle conseguenze di un affare saltato una decina d'anni prima, nel 1998, quando l'azienda che all'epoca si stava faticosamente riprendendo dalla bancarotta di due anni prima offrì alla Sony i diritti cinematografici dei personaggi principali dei suoi fumetti per 25 milioni di dollari, ma si sentì rispondere di no. La multinazionale proprietaria della Columbia Pictures era interessata soltanto a Spider-Man e, infatti, acquistò i diritti cine-televisivi di quell'unico personaggio e dei suoi comprimari, pagandoli 10 milioni di dollari e lasciando alla Marvel il cinque per cento dei ricavi lordi dei futuri film e il cinquanta per cento dei ricavi derivanti da altri prodotti, per esempio da giochi

e gadget legati a quei film. All'epoca, entrambi i contendenti commisero un errore: la Sony perché non credette in quei personaggi che, col senno di poi, si sarebbero potuti tramutare in pepite d'oro; la Marvel, soprattutto, perché quei 10 milioni di dollari furono una cifra meno che misera rispetto a ciò che poi i film dell'Uomo Ragno avrebbero incassato nei cinema.

La storia è raccontata con dovizia di particolari dal giornalista del *Wall Street Journal* Ben Fritz, in un suo interessante libro-inchiesta del 2018, *The Big Picture. The Fight for the Future of Movies*, nel quale l'autore definisce quel mancato accordo come "il più grande errore della storia di Hollywood"⁹¹. Ma simili accordi scarsamente lungimiranti, purtroppo per lei, la Marvel li aveva stretti anche per altri suoi personaggi, su tutti gli X-Men ceduti alla Fox sempre per bisogno urgente di liquidità, per cui di fronte al boom dei *superhero movies* nel primo decennio del Terzo millennio l'amarezza negli uffici di Marvel Entertainment cresceva ogni giorno di più. Già soltanto tra il 1998 e il 2004, infatti,

[...] l'azienda era diventata una miniera d'oro virtuale per la Columbia (*Ghost Rider* e i due *Spider-Man*), la Fox (tre film degli X-Men, *Daredevil*, *Elektra* e l'imminente *Fantastic Four*) e la New Line (tre film di *Blade*), alle quali aveva garantito 3,6 miliardi di dollari di incassi globali. Per i soli *Spider-Man* e *Spide-*

der-Man 2, la Columbia aveva incassato quasi 1,6 miliardi di dollari; la Marvel ne aveva visti solo 75 milioni e non aveva alcuna percentuale sulle vendite dei dvd⁹².

Così, dopo che il presidente Avi Arad premeva in tal senso già da un paio d'anni, nel 2005 Marvel Entertainment rompe gli indugi, ottiene un finanziamento di 525 milioni di dollari per sette anni dalla banca d'investimento Merrill Lynch, con quei soldi potenzia i Marvel Studios e rende concreta l'idea di prodursi i film da sola. Il primo passo concreto è la riorganizzazione, a livello di brand ma anche di personale interno, dello studio che in quello stesso anno, dopo che lo stesso Arad dà le dimissioni, passa per un breve periodo sotto la guida di Michael Helfant, per poi stabilizzarsi dal 2007 sotto quella del rampante quarantaquattrenne David Maisel alla presidenza e, soprattutto, dell'allora trentatreenne Kevin Feige al vertice della produzione. Il primo è un dinamico laureato di Harvard, esperto di finanziamenti, entrato in azienda nel 2003 come assistente di Arad. È lui l'architetto del mega-prestito ottenuto da Merrill Lynch e, più in generale, dell'idea dei Marvel Studios come soggetto produttivo del tutto autonomo e in grado di autofinanziarsi senza dover dare conto a nessun altro partner produttivo nella realizzazione dei vari progetti audiovisivi. Da parte sua, Feige aveva lavorato come produttore esecutivo alla maggior parte dei film Mar-

vel su licenza, guadagnandosi in particolare la stima della produttrice del ciclo degli X-Men, Lauren Shuler-Donner, ma soprattutto quella di Avi Arad, che ne aveva apprezzato la dedizione e l'amore sincero per i personaggi e lo aveva fortemente voluto nella cerchia interna dei Marvel Studios.

Partendo dall'approccio finanziario al tempo stesso creativo e concreto di Maisel e, soprattutto, dai soldi che il collega riesce a racimolare presso Merrill Lynch, Feige ingranà subito le marce alte e assume in tempi rapidi alcune decisioni che poi si sarebbero rivelate decisive per il futuro della società. Innanzitutto, accanto al ruolo di direttore di produzione tiene per sé anche quello di consulente alla regia e alla sceneggiatura dei vari film che sarebbero stati messi in cantiere. E, da questa posizione di indubbio potere, riesce ad avere la libertà e il controllo necessari per impostare fin dall'inizio un progetto artistico, produttivo e commerciale a lungo termine, coerente ed estremamente ambizioso: quello di creare un unico universo narrativo Marvel anche sul grande schermo, con una sua *continuity* interna e con collegamenti molto forti tra i singoli film (e poi anche con le serie TV), sulla falsariga di quanto avveniva comunemente negli albi a fumetti della casa editrice. Coerentemente con l'approccio di Maisel, anche lui punta forte sulla totale indipendenza e sul massimo controllo creativo da parte dei Marvel Studios sui loro film di supereroi. Allo scopo, varà una

sorta di direttorio interno; un comitato creativo centrale composto da sei persone: oltre a se stesso, Louis D'Esposito (co-presidente dello studio), Dan Buckley (il direttore operativo della Marvel Comics), l'*editor-in-chief* della casa editrice Joe Quesada, lo sceneggiatore di punta dell'epoca Brian Michael Bendis e il presidente di Marvel Entertainment Alan Fine. Sostanzialmente, sarebbero stati loro sei a decidere quali film sarebbe stato più opportuno produrre, che tipo di storie raccontare, quali registi e attori contrattualizzare e così via, ponendo al centro dell'intero progetto fin dall'inizio il massimo rispetto possibile per la storia e l'identità dei vari personaggi.

Sull'idea dell'universo narrativo condiviso, però, è proprio Feige più di tutti gli altri a insistere con grande decisione, tanto da concepire in prima persona quello che può essere considerato come l'elemento, apparentemente banale ma in realtà fondamentale, dal quale poi si sviluppa tutto il resto: la celeberrima breve sequenza dopo i titoli di coda posta alla fine del primo film dello studio, *Iron Man* (Favreau, 2008). In questi quaranta secondi, il protagonista Tony Stark interpretato da Robert Downey Jr. incontra per la prima volta il nuovo Nick Fury afroamericano che ha il volto e la fisicità di Samuel L. Jackson, con quest'ultimo personaggio che fa notare al primo: "Pensa di essere l'unico supereroe al mondo? Signor Stark, lei è entrato a far parte di un universo più grande, solo che ancora non

lo sa". E poi, dopo essersi presentato, gli nomina per la prima volta l'*Iniziativa Vendicatori*. Con questa semplice battuta, inserita a sorpresa in chiusura di un film su un singolo supereroe come se ne erano visti tanti fino a quel momento, mentre Fury parla a Stark in realtà i Marvel Studios si rivolgono agli spettatori di tutto il mondo e, in particolar modo, al pubblico dei lettori di fumetti Marvel di tutte le età: da quel momento, dice Kevin Feige per bocca di Fury/Jackson, le regole del gioco sarebbero completamente cambiate e nulla sarebbe più stato uguale a prima.

2. Il Marvel Cinematic Universe

Tra quel 2008 e il 2019, il Marvel Cinematic Universe si sviluppa sul grande schermo attraverso ventitré film, che hanno incassato finora la cifra record di 22,5 miliardi di dollari, facendo diventare questo *media franchise* il più redditizio nella storia del cinema. Tutti prodotti direttamente dai Marvel Studios, questi film sono distribuiti in un primo momento da Paramount (*Iron Man*, *Iron Man 2*, *Thor* e *Captain America – Il primo Vendicatore*) e in un caso da Universal (*L'incredibile Hulk*), mentre da *The Avengers* del 2012 in poi la distribuzione è sempre della Disney, che intanto nel 2009 acquista la Marvel e i suoi Studios cinematografici per la cifra record di 4 miliardi di dollari,

tranne che nei due casi dei film su Spider-Man, per i quali viene stipulato uno speciale accordo produttivo tra Disney/Marvel e Sony, che ne mantiene pertanto anche la distribuzione.

Sul modello dell'unico universo condiviso che caratterizza le storie a fumetti della Marvel, anche al cinema i vari film condividono, come detto, lo scenario di riferimento e propongono una *continuity* interna che li lega gli uni agli altri. Dal punto di vista narrativo, i film sono organizzati da Feige in tre fasi, che tutte assieme compongono quella che lo stesso produttore-demiurgo ribattezza in seguito *Saga dell'Infinito (Infinity Saga)*⁹³. La Fase Uno è aperta dal già citato *Iron Man* di Jon Favreau nel 2008 e prosegue con *L'incredibile Hulk* (Leterrier, 2008), *Iron Man 2* (Favreau, 2010), *Thor* (Branagh, 2011), *Captain America – Il primo Vendicatore* (Johnston, 2011) e il crossover *The Avengers* di Joss Whedon del 2012, nel quale tutti gli eroi introdotti nei film dedicati a ciascuno di loro si incontrano e formano la squadra dei Vendicatori. La Fase Due, invece, inizia con *Iron Man 3* (Black, 2013) per svilupparsi poi grazie a *Thor – The Dark World* (Taylor, 2013), *Captain America – The Winter Soldier* (Russo, Russo, 2014), *Guardiani della Galassia* (Gunn, 2014), *Avengers – Age of Ultron* (Whedon, 2015) e *Ant-Man* (Reed, 2015). La Fase Tre è inaugurata nel 2016 da *Captain America – Civil War* diretto ancora dai fratelli Anthony e Joe Russo e poi va

avanti con *Doctor Strange* (Derrickson, 2016), *Guardiani della Galassia Vol. 2* (Gunn, 2017), *Spider-Man – Homecoming* (Watts, 2017), *Thor – Ragnarok* (Wai-titi, 2017), *Black Panther* (Coogler, 2018), *Avengers – Infinity War* (Russo, Russo, 2018), *Ant-Man and the Wasp* (Reed, 2018), *Captain Marvel* (Boden, Fleck, 2019), *Avengers – Endgame* (Russo, Russo, 2019) e *Spider-Man – Far from Home* (Watts, 2019).

Nel gigantesco scenario narrativo che s'è andato a comporre in oltre dieci anni, però, accanto ai ventitré film delle prime tre fasi vanno inseriti anche ulteriori segmenti di narrazione distribuiti attraverso altre piattaforme mediatiche come l'home video, la televisione, il web e i fumetti. Nei primi anni di vita del Marvel Cinematic Universe, per esempio, la narrazione dei film è ampliata attraverso i *Marvel One-Shots*, una serie di cinque cortometraggi *direct-to-video* inseriti nelle edizioni blu-ray e digitali di alcuni blockbuster dei Marvel Studios e concepiti per espandere quell'universo narrativo attraverso storie brevi e apparentemente banali che, però, diano allo spettatore l'idea di trovarsi in un mondo vivo e il più vasto e realistico possibile e, in alcuni casi, offrano addirittura qualche spunto potenzialmente da sviluppare in futuri progetti audiovisivi. I primi due *One-Shots*, intitolati *Il consulente* (Leythum, 2011) e *Scena comica nel raggiungere il martello di Thor* (Leythum, 2011), hanno come protagonista l'agente speciale dello S.H.I.E.L.D. Phil

Coulson interpretato da Clark Gregg, destinato a diventare il personaggio principale della serie televisiva di punta del Marvel Cinematic Universe; il terzo, *Item 47* (D'Esposito, 2012), è quello più leggero e mostra una coppia di giovani balordi interpretati da Jesse Bradford e Lizzy Caplan alle prese con un'arma chitauriana ritrovata a New York dopo la terribile battaglia mostrata in *The Avengers*; nel quarto, *Agente Carter* (D'Esposito, 2013), ambientato un anno dopo l'apparente morte di Capitan America alla fine della Seconda guerra mondiale, si viene a conoscenza di come l'agente Peggy Carter (la brava Hayley Atwell) sia stata tra i fondatori dello S.H.I.E.L.D., apprendendo anche in questo caso a una serie TV interamente dedicata al personaggio; infine il quinto, *All Hail the King* (Pearce, 2014), svela ciò che accade al personaggio del falso Mandarino (Ben Kingsley) dopo il suo arresto al termine di *Iron Man 3*.

A settembre 2013, poi, il Marvel Cinematic Universe arriva anche in televisione, col debutto in prima serata sul network di casa Disney, la ABC, della serie *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.* (Whedon, Tancha-roen, Bell, 2013-2020), destinata a diventare il prodotto TV di punta dello studio. Il bis giunge due anni dopo, con lo show tutto dedicato a Peggy Carter e ambientato nella seconda metà degli anni quaranta, *Agent Carter* (Butters, Fazekas, Dingess, 2015-2016), trasmesso sempre dalla ABC, che nel 2017 manda in

onda anche la deludente miniserie in otto episodi *Inhumans* (Buck), con tanto di *pilot* distribuito pure nei cinema, addirittura in formato Imax, senza che ve ne fosse giustificazione alcuna, vista la pochezza anche visiva dello show. Un differente angolo dell'Universo Marvel audiovisivo, cioè quello più cupo e urbano, viene invece esplorato per la prima volta nelle serie co-prodotte con Netflix, distribuite in esclusiva sulla piattaforma streaming video: *Daredevil* (DeKnight, Petrie, Ramirez, 2015-2018), *Jessica Jones* (Rosenberg, 2015-2019), *Luke Cage* (Coker, 2016-2018), *Iron Fist* (Buck, Metzner, 2017-2018), la miniserie crossover *The Defenders* (Ramirez, 2017) e *The Punisher* (Lightfoot, 2017-2019). Sempre online, ma su Hulu, sono diffusi sia il *teen drama* *Runaways* (Schwartz, Savage, 2017-2019) che l'horror *Helstrom* (Zbyszewski, 2020), di brevissima durata, mentre la TV via cavo Freeform è scelta per la messa in onda di un'altra serie rivolta al target *young adult*, *Cloak & Dagger* (Pokaski, 2018-2019). Questo quadro così composito si completa con le brevi web series *WHIH Newsfront* (2015-2016) e *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D. – Slingshot* (2016) ideate direttamente dal *trasmedia producer* della Marvel, Geoffrey Colo: la prima viene diffusa su YouTube grazie a un accordo con Google e in sostanza è un *oggetto* di marketing virale concepito a episodi per accompagnare l'uscita dei vari film e realizzato come un falso telegiornale che commenta i vari avvenimenti

del Marvel Cinematic Universe, la seconda invece va sul sito internet ABC.com. ed è direttamente collegata alla serie TV ammiraglia dedicata agli agenti guidati da Phil Coulson (rispetto alla quale s'inserisce narrativamente prima dell'inizio della quarta stagione). E a gennaio 2021 è proprio una serie, *WandaVision*, trasmessa sulla piattaforma streaming di casa, Disney+, ad avere la responsabilità di inaugurare ufficialmente una Fase Quattro che subisce un anno di ritardo a causa delle conseguenze della pandemia da Covid-19 sull'industria audiovisiva globale.

All'elenco dei prodotti narrativi che compongono il Marvel Cinematic Universe, inoltre, vanno aggiunti anche i tanti videogames, sia quelli ufficiali come per esempio *Iron Man*, *The Incredible Hulk* o *Iron Man 2*, pubblicati tra il 2008 e il 2010 da Sega, sia quelli ancora più originali scaturiti dall'accordo commerciale con un colosso del giocattolo come Lego, cioè i vendutissimi *Lego Marvel Super Heroes* (2013), *Lego Marvel's Avengers* (2016) e *Lego Marvel Super Heroes 2* (2017), tutti e tre sviluppati dall'azienda britannica Traveller's Tales e tutti e tre premiati da un notevole successo: va precisato, però, che soltanto il secondo propone un mondo di gioco apparentabile al Marvel Cinematic Universe, mentre il primo e il terzo hanno una *continuity* narrativa tutta loro. *Lego Marvel's Avengers*, infatti, permette all'utente di giocare le trame di *The Avengers* e *Avengers – Age of Ultron*,

ma è arricchito anche con livelli tratti da *Captain America – Il primo Vendicatore*, *Iron Man 3*, *Thor – The Dark World* e *Captain America – The Winter Soldier*, oltre che da numerosi altri riferimenti a personaggi e luoghi ricorrenti del MCU. Inoltre, successivi aggiornamenti hanno aggiunto anche livelli con materiali narrativi e personaggi da *Ant-Man*, *Captain America – Civil War* e *Agents of S.H.I.E.L.D.*, ad arricchire ulteriormente un prodotto videoludico estremamente divertente. Tra l'altro, la maggior parte dei dialoghi del gioco sono ripresi direttamente dai vari film e, addirittura, alcuni attori, come per esempio Hayley Atwell o Clark Gregg, hanno registrato appositamente nuovi dialoghi per i loro avatar digitali. Affascinanti intrecci transmediali riguardano, poi, anche le centinaia di set di costruzioni che la stessa Lego ha realizzato negli anni, immortalando grazie ai celebri mattoncini specifiche sequenze iconiche dei vari film dei Marvel Studios, per la gioia dei bambini e dei collezionisti di tutto il mondo: sia con i videogiochi che con i set di costruzioni, quindi, i fruitori possono *giocare* in prima persona le trame dei film, immergendosi in esse, rimodellandole e facendole *esplosione* dall'interno, ma soprattutto godendone secondo modalità di consumo proprie della postspettatorialità, per cui “[...] le soggettività spettatoriali del presente fruiscono e contestualmente alimentano un postimmaginario di *moving images*, che fluttuano

senza soluzione di continuità dal filmico al cinematico, inglobando e rimediando le culture filmiche tradizionali in pratiche inedite”⁹⁴. E un discorso simile vale, naturalmente, anche per le varie attrazioni a tema inserite, dopo l'acquisizione della Marvel da parte della Disney, nei mega-parchi dei divertimenti della multinazionale statunitense.

Il Marvel Cinematic Universe, inoltre, ha anche una sua densissima vita a fumetti, fin dal 2008, con decine e decine di albi e volumi divisi tra adattamenti dei vari film, ma anche prequel che ne svelano le premesse o altre storie inedite che ne ampliano comunque la narrazione, riempiendo così i vuoti tra un film e l'altro. Un altro intelligente esempio di *transmedia storytelling*, realizzato a ottobre 2020 per ampliare ulteriormente lo scenario narrativo del MCU in modo immersivo, è rappresentato inoltre dal libro *The Wakanda Files. A Technological Exploration of the Avengers and Beyond*, scritto da un esperto di cose marveliane come Troy Benjamin ma, dal punto di vista narrativo, costruito come una raccolta di appunti, note, progetti, articoli di Shuri, la geniale scienziata sorella minore del principe T'Challa, cioè Black Panther. Strutturato, dunque, come se a scriverlo fosse stata la stessa Shuri, il volume passa in rassegna tutti gli aspetti scientifici e tecnologici di quell'universo finzionale, dal suo passato più remoto al presente mostrato nei vari film, proponendosi come l'en-

nesimo tassello di questo enorme puzzle narrativo multimediale e interattivo.

3. Narrazioni transmediali, universi immaginativi, ecosistemi narrativi

Già il semplice elenco di tutti questi segmenti più o meno ampi di narrazione dà un'idea chiara di quanto sia inadeguata e sminuente la stessa definizione di Marvel Cinematic Universe, poiché in realtà dopo i primi anni di distribuzione esclusivamente cinematografica il gigantesco affresco concepito da Kevin Feige e dai tanti talenti creativi da lui coordinati si amplia ben oltre lo specifico ambito del cinema propriamente inteso, per diffondersi in modo crossmediale e transmediale⁹⁵ su tante altre piattaforme e ritornare persino al medium originario, cioè il fumetto. Un'altra notazione interessante, infatti, riguarda proprio il rapporto esistente tra tutti questi materiali audiovisivi di nuova generazione e i fumetti di riferimento. E a tale proposito, Lorenzo Fattori cita giustamente il concetto di *rimediazione* introdotto a inizio Terzo millennio nell'ambito degli studi sui nuovi media dai teorici Jay David Bolter e Richard Grusin (in breve, si tratta del fenomeno di scambio, interrelazione e influenza reciproca tra i media nell'adattamento e ripresentazione di un medium in un altro)⁹⁶. Lo fa quando sottolinea che

[...] le opere facenti parte del MCU *rimediano* cinematicamente o televisivamente le storie a fumetti, recuperandone protagonisti, ambientazioni e riferimenti, e rispettandone la serialità particolarmente interrelata e complessa; inoltre, questi prodotti rivendicano le proprie ascendenze a partire dal logo della Marvel che campeggia all'inizio di ogni episodio cinematografico o televisivo⁹⁷.

Ma sono anche i fumetti stessi, in un rapporto a doppio senso, a essere *rimediati* e mutare le proprie caratteristiche nel confronto-scontro con gli audiovisivi che ne hanno ripreso le storie e i personaggi per ri-narrarli su differenti piattaforme mediatiche.

Dal 1961 a oggi, peraltro, la Marvel ha sfornato un numero incalcolabile di storie a fumetti, realizzate nel corso dei decenni da migliaia di autori differenti, proponendo una narrazione epica talmente vasta da non avere eguali, probabilmente, nell'intera storia dell'umanità.

I personaggi nati per i fumetti nei primi anni successivi alla Seconda guerra mondiale hanno conosciuto un moltiplicarsi delle loro storie, e delle reti sociali attorno a loro, attraverso altre forme mediatiche (in particolare quelle audiovisive: televisione, cinema, *videogaming*; ma non vanno dimenticate le componenti ludiche di ciascun *franchise*). In particolare, questi brand danno vita a universi narrativi non necessaria-

mente coerenti, ma che privilegiano piuttosto la moltiplicazione delle versioni possibili, anche attraverso strategie narrative specifiche (si pensi al ricorso a piani temporali paralleli, che giustificano *reboot* più o meno vasti)⁹⁸.

Dal punto di vista narrativo, quello della Marvel Comics si configura come un multiverso composto da innumerevoli universi paralleli, per cui in ciascuno di essi può agire una versione differente dei medesimi personaggi oppure gli eventi possono essersi sviluppati in un modo piuttosto che in un altro. In questo scenario di fantasia, dunque, la linea di *continuity* principale coincide con l'Universo Marvel classico, cioè quello creato da Stan Lee e Jack Kirby nel 1961 (e che incorpora anche personaggi e spunti risalenti alla *Golden Age* anni quaranta della Timely): la Terra di questa realtà, denominata Terra-616 o Terra Prime, si rifà al mondo esterno, del quale riprende, con alcune libertà e integrazioni, luoghi geografici e avvenimenti storici. Altre realtà parallele importanti sono collegate a saghe particolarmente significative (come *L'Era di Apocalisse*, per citarne soltanto una) o alle varie linee editoriali nate nel corso degli anni: per esempio, Terra-928 narra le cupe avventure futuristiche della linea Marvel 2099, Terra-15731 si rifà allo sfortunato New Universe ideato da Jim Shooter nel 1986, Terra-1610 è quella raccontata nelle collane della linea Ultimate (il *reboot* del 2000 basato su versioni aggiornate, più dure e realisti-

che, di personaggi e ambientazioni) e così via. Anche alcuni videogames sono stati inseriti in questo multiverso sempre più ampio, come i già citati *Lego Marvel Super Heroes* e *Lego Marvel Super Heroes 2*, ambientati su una fantomatica Terra-13122, mentre dal 2018 esiste persino un universo legato al videogioco Sony-Insomniac *Marvel's Spider-Man*, identificato nella cosmologia marveliana come Terra-1048.

In questo multiverso così vasto, anche le trame del Marvel Cinematic Universe sono inserite in un apposito universo, denominato Terra-199999. Dal punto di vista narrativo e della caratterizzazione dei personaggi, questo particolare *storyworld* transmediale miscela elementi provenienti da varie interpretazioni passate della densa mitologia della *Casa delle Idee*, sviluppatesi attraverso i decenni e in migliaia di pagine a fumetti. In particolare, questa linea di *continuity* marveliana è impostata come una via di mezzo tra l'universo fumettistico classico nato nel 1961 e quello Ultimate che, tra il 2000 e il 2015, come detto ne propone una versione aggiornata, più dura e realistica.

Nella sintesi cinematografica, però, rispetto alle controparti a fumetti, storie e ambientazioni s'appaiono e si semplificano, con l'obiettivo di raggiungere e fidelizzare una platea il più ampia possibile. I personaggi si polarizzano, con le ambiguità morali ridotte al minimo e una *riscrittura* finalizzata a una rotondità un po' più scontata e banale⁹⁹.

La cosa davvero interessante comunque è che, tra film e fumetti, animazione e media digitali, le varie linee di *continuity* spesso si contaminano tra di loro, collidono, si influenzano l'una con l'altra, proponendo alcuni tra gli intrecci crossmediali e transmediali più complessi e affascinanti della *popular culture* contemporanea.

Già prima della nascita dell'universo narrativo unico sui grandi e piccoli schermi, peraltro, era capitato che la produzione cartacea della *Casa delle Idee* fosse influenzata dall'impatto sempre maggiore dei film o dei cartoni animati, per esempio con la pubblicazione di albi speciali a fare da prequel alle varie narrazioni cine-televisive e accompagnarne l'uscita, in qualche modo integrandone la narrazione in modo sì transmediale ma non seriale (essendo generalmente numeri speciali unici). Oppure, attraverso modifiche anche importanti nel design e nell'aspetto di molti personaggi spesso di primo livello, direttamente all'interno delle loro serie regolari: un caso emblematico, in tal senso, è il restyling completo al quale lo sceneggiatore Grant Morrison, assieme al disegnatore Frank Quitely, sottopone i costumi degli X-Men, quando nel 2001 prende le redini della loro testata a fumetti, trasformandoli in uniformi di pelle nera direttamente ispirate a quelle indossate dagli attori nei blockbuster prodotti dalla Twentieth Century Fox.

Anche l'inserimento nei fumetti di personaggi o spunti narrativi apparsi prima in altri media non è un

fatto inedito, poiché, per fare un solo esempio, già nel 1981 la rossa mutante Angelica Jones, meglio conosciuta come Firestorm, era stata creata per la serie animata *L'Uomo Ragno e i suoi fantastici amici* e soltanto in seguito trasportata anche negli albi a fumetti e inserita nel Marvel Universe classico. Particolarmente interessante e complesso, poi, è il caso del cosiddetto *Ragnoverso*, lo *Spider-Verse* al centro di una tra le saghe contemporanee più famose dell'Uomo Ragno, scritta dallo sceneggiatore Dan Slott durante la sua lunga gestione del personaggio andata avanti dal 2008 al 2018. L'idea originale del *Ragnoverso* nasce, infatti, nei due episodi conclusivi della quinta stagione della serie TV *Spider-Man – The Animated Series*, datati gennaio 1998, nei quali una squadra di Spider-Men provenienti da varie dimensioni parallele si unisce per sconfiggere una minaccia enorme. Il *concept* viene ripreso nel 2010 nel videogioco Activision *Spider-Man – Shattered Dimensions*, che propone ai giocatori l'interazione con ben quattro versioni differenti dell'Uomo Ragno, per poi essere espanso tra ottobre e novembre 2014 all'interno di un'altra serie animata, *Ultimate Spider-Man*, in un miniciclo di quattro episodi della terza stagione intitolato proprio *The Spider-Verse* (in italiano tradotto come *Lo Spider-universo*). Quindi, a gennaio 2015, dall'animazione e dai videogames Dan Slott riprende gli spunti per costruire la celebre saga a fumetti che rende canonici all'interno

della *continuity* del personaggio¹⁰⁰ gli Uomini Ragno provenienti da vari universi paralleli. E così s'arriva al videogioco del 2018, *Marvel's Spider-Man*, sviluppato da Insomniac Games per Sony Playstation proprio sugli stessi concetti narrativi utilizzati da Slott nel suo ciclo di storie. Nel rapporto di profonda rimedazione tra tutti questi prodotti e tutti questi media, quindi, si sviluppa una

[...] vasta tela plurimediale e plurinarrativa che ha al suo centro l'Uomo Ragno, dando il via a qualsiasi possibile commistione di 'Spider-immaginario'. [...] L'appropriazione di elementi iconografici e narrativi da parte del gioco nei confronti del fumetto [...] è stata portata avanti in modo da poter creare una narrazione autonoma, con un immaginario proprio e riconoscibile, tanto che a *Marvel's Spider-Man* è stato riconosciuto lo 'status' di universo narrativo parallelo rispetto a quello posto al centro della storia editoriale Marvel; questo riconoscimento è avvenuto proprio sulle pagine dei fumetti, quando, durante l'evento editoriale *Spider-Geddon*, lo scrittore Christos Gage e il disegnatore Clayton Crain hanno messo in collegamento Terra-616 con l'universo narrativo in cui si sono svolti gli eventi del gioco. Questo ha portato a una vita editoriale propria di *Marvel's Spider-Man*, con due saghe fumettistiche – una che ricalca la *storyline* del gioco e una totalmente originale – e con apparizioni successive all'interno delle saghe marchiate come *Ragnoverso*, di cui *Spider-Geddon* era parte¹⁰¹.

Un ulteriore tassello di questo complesso puzzle crossmediale che è il *Ragnoverso* è costituito, infine, dal capolavoro cinematografico d'animazione *Spider-Man – Un nuovo universo* (Persichetti, Ramsey, Rothman, 2018), impernato intorno a un Uomo Ragno diverso da Peter Parker, cioè il giovane afroamericano Miles Morales, ideato nel 2011 dallo sceneggiatore Brian Michael Bendis e dalla disegnatrice italiana Sara Pichelli tra le pagine della serie a fumetti *Ultimate Spider-Man*¹⁰² e presente anche tra i personaggi del videogame di Sony-Insomniac di quello stesso 2018. Tra l'altro, già nel 2015, cioè tre anni prima dell'uscita del videogioco e del film, Miles era entrato a far parte dell'Universo Marvel classico, durante l'evento crossover *Secret Wars*, poiché la sua linea di *continuity* originale e il relativo universo narrativo Ultimate erano stati cancellati nel corso di questa saga in nove episodi¹⁰³. Il personaggio ha assunto un'importanza sempre maggiore nelle strategie editoriali della Marvel Comics e, in seguito al suo successo crescente, il cerchio crossmediale si chiude a novembre 2020 col lancio, sempre da parte di Sony e Insomniac, del nuovo videogame per Playstation intitolato *Marvel's Spider-Man – Miles Morales*.

Rispetto a tutto ciò, però, l'operazione portata avanti dai Marvel Studios è diversa, perché seriale e transmediale oltre che puramente crossmediale; e pianificata con maggiore consapevolezza e con una pro-

gettualità di lungo periodo, non episodica e, anzi, fatta per prolungarsi nel tempo secondo le dinamiche delle narrazioni seriali contemporanee più sofisticate. Col Marvel Cinematic Universe, dunque, si passa dalla crossmedialità e da una transmedialità più debole a un *transmedia storytelling* vero e proprio, tra l'altro realizzato in un contesto narrativo che, a rischio di ripetizioni, non sembra esagerato definire gigantesco.

Un buon esempio di intreccio transmediale è rappresentato dal personaggio del nuovo Nick Fury. La sua versione afroamericana, infatti, compare per la prima volta tra le pagine di *Ultimate Marvel Team Up* 5 del 2001 e poi dello storico *Ultimates* 1 del 2002, concepita graficamente sulle fattezze dell'attore Samuel L. Jackson. Quindi, nel 2006, debutta sul piccolo schermo nei film d'animazione *Ultimate Avengers* e *Ultimate Avengers 2*. Infine, viene portata al cinema e in televisione, nei lungometraggi e nelle serie TV *live action* che, in un autentico cortocircuito di senso che è anche una chiusura del cerchio, vedono scritturato per quel ruolo proprio lo stesso attore che, anni prima, aveva ispirato la nuova iconografia del personaggio tra le pagine dei fumetti. Nel 2012, infine, il Nick Fury afroamericano viene introdotto anche nella *continuity* classica e diventa così *canonico* (nel senso che entra a far parte del Canone Marvel) anche nei fumetti: il nuovo personaggio, di nome Marcus Johnson, fa la sua prima apparizione nell'albo *Battle Scars* 1 del gennaio

2012 come figlio segreto del Fury originale, che poi gli lascia il suo posto nello S.H.I.E.L.D. (l'acronimo sta per *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division* e indica l'agenzia di *intelligence* internazionale dedita al mantenimento della pace e degli equilibri mondiali nell'Universo Marvel, sia fumettistico che cine-televvisivo) mentre il giovane decide di cambiare legalmente nome adottando quello del padre. L'escamotage narrativo ha come motivazione principale quella di adeguare l'iconografia del personaggio dei fumetti a quella proposta da Samuel L. Jackson nei film, in modo da non spiazzare o confondere gli appassionati più giovani. Qualcosa di simile accade anche col personaggio di Phil Coulson, anche se con un percorso opposto rispetto a quello di Nick Fury, dai film ai fumetti.

Interpretato dall'attore Clark Gregg, era stato introdotto per la prima volta come agente dello S.H.I.E.L.D. in *Iron Man*. La sua popolarità fece sì che apparisse poi nei successivi film, nei *Marvel's One Shots* per l'-home video e nella serie *Agents of S.H.I.E.L.D.* in televisione. Non molto tempo dopo il debutto di Coulson nel MCU, una sua controparte fu introdotta anche nella *continuity* originale dei fumetti (quella denominata Terra-616), rendendo così il personaggio *canonico* sia nei comics che nel Cinematic Universe¹⁰⁴.

Nei fumetti, esordisce inizialmente col solo soprannome di *Cheese*, nella stessa serie *Battle Scars* che ha visto il debutto anche del nuovo Nick Fury Jr., per

poi rivelare nel numero 6 di giugno 2012 di chiamarsi Phil Coulson. Di lì a poco, la sua diventa una presenza stabile nell'universo a fumetti classico della casa editrice, poiché nel 2013 lo sceneggiatore Nick Spencer lo inserisce tra i personaggi fissi della nuova serie *Secret Avengers*. Dopo altre comparsate l'anno dopo su *Thor – God of Thunder* 19 e *Deadpool* 21-24 fa da protagonista nella nuova serie *S.H.I.E.L.D.*, realizzata a dicembre 2014 da autori importanti come Mark Waid, Carlos Pacheco, Alan Davis e Chris Sprouse, ma soprattutto fortemente ispirata alla serie TV che, pochi mesi più tardi, infatti dà lo stesso titolo, *Agents of S.H.I.E.L.D.*, anche alla testata a fumetti. In quello stesso 2015, addirittura, l'agente Coulson è presente in primo piano, spalla a spalla con i potenti Capitan America e Thor, anche nei materiali promozionali diffusi dalla Marvel in occasione del rilancio della sua linea classica di fumetti supereroici: rilancio denominato *All-New, All-Different* e scaturito, narrativamente, dal mega-crossover *Secret Wars*, nel quale le due linee di *continuity* di Terra-616 e dell'universo Ultimate (Terra-1610) si sono fuse in un nuovo *status quo* che semplifichi le storie dei personaggi, ma soprattutto assicuri che la maggior parte di loro s'accordi in modo più preciso con i loro adattamenti audiovisivi. D'altronde, già in una sua analisi del 2007 lo studioso americano Derek Johnson sottolinea come le ambizioni transmediali della Marvel richiedano “prima l'elimina-

nazione delle differenze tra le versioni a fumetti e quelle audiovisive delle sue proprietà intellettuali”¹⁰⁵.

Come nota giustamente Max Giovagnoli, da esperto di *transmedia storytelling*, “[...] uno dei reparti storie e scrittura più complessi al mondo è oggi quello del Marvel Cinematic Universe”¹⁰⁶, che continua a essere costantemente sviluppato proprio secondo le logiche degli universi narrativi transmediali, intesi come “[...] ecosistemi ricchi di storie che autori e pubblico condividono consumando forme di racconto distribuite su più piattaforme, facendole a pezzi e riutilizzandone frammenti e messaggi in un flusso globale inesauribile”¹⁰⁷. Anche nel rapporto tra audiovisivi e fumetti, queste logiche sono ormai centrali. Infatti, nella progettazione di ogni nuovo *pezzo* di narrazione, si parte sempre prima dalla piena consapevolezza delle caratteristiche dell'universo immaginativo di riferimento, cioè quel *luogo* nel quale “dovranno dipanarsi tutte le porzioni di racconto distribuite dai media coinvolti nel sistema comunicativo di un progetto”¹⁰⁸. Come in una serie di cerchi concentrici, l'universo immaginativo (cioè il Marvel Cinematic Universe stesso) comprende al suo interno una *nebula*, ovvero una galassia narrativa preesistente e riconoscibile nell'immaginario collettivo (in questo caso, il bacino di significati e di storie di tutti i supereroi pubblicati nel corso dei decenni nei fumetti della Marvel) in modo da far sentire subito a casa i fruitori e permettere loro di “mettersi

in gioco più comodamente e saltare senza timori da una piattaforma all'altra per informarsi e intrattenersi con il più alto livello di coinvolgimento emotivo (*engagement*) possibile”¹⁰⁹. In un cerchio ancora più interno ci sono gli *story worlds*, composti da varie storie anche non esplicitamente riconducibili le une alle altre ma raccontate su media differenti e connesse tra loro da legami predefiniti dagli autori ma anche, al tempo stesso, pronte per essere fruite in modo autonomo dagli utenti (in questo caso, le storie di ciascun singolo eroe o degli eroi in gruppo tra loro). Accanto a queste storie, fin dall'inizio ne vengono predisposte altre, le cosiddette *untold stories*, non utilizzate ma pronte per essere eventualmente attivate in caso di successo del progetto e di suo ulteriore ampliamento narrativo e produttivo.

Kevin Feige e il suo gruppo creativo lavorano da anni esattamente lungo queste coordinate, giocando “sulla molteplicità delle trame interrelate di vari personaggi”¹¹⁰ e ragionando costantemente in termini di mondi e di “spazi che non possono essere pensati come oggetti unici, [ma] da concepire nella loro evoluzione nel tempo”¹¹¹. Per questo, al Marvel Cinematic Universe può essere applicato con profitto il modello teorico dell'*ecosistema narrativo* che uno studioso raffinato come Guglielmo Pescatore ha ripreso dalla biologia. Degli ecosistemi narrativi, infatti, il MCU possiede tutte le proprietà: è un sistema aperto (cioè,

un'unità complessa nella quale le narrazioni, i personaggi ma anche i fruitori si modificano nello spazio e nel tempo), è una struttura interconnessa (cioè, costituita da componenti che interagiscono tra di loro e con l'esterno), ha un equilibrio interno ma al tempo stesso è resiliente, non è procedurale bensì dichiarativo, è costituito da una componente abiotica (il contesto mediale di riferimento) e da una biotica (le forme narrative, in costante competizione, adattamento e mutamento)¹¹².

4. I segreti di una formula di successo

Il successo enorme dei blockbuster prodotti dai Marvel Studios ha influenzato in profondità il panorama dell'industria cinematografica contemporanea. Sulla scia dello Studio guidato da Feige, infatti, le parole d'ordine di questo nuovo modo di *fare* audiovisivo e di *ri-fare* (il) cinema sono diventate worldbuilding, brand, franchise, gamification, transmedialità, serialità, merchandising, immersività, ma soprattutto universo condiviso. E dietro ciascuna di esse si celano i tratti ancora incerti e cangianti di ciò che per comodità continuiamo a chiamare cinema ma, in realtà, già da qualche anno – almeno dalla svolta digitale in poi – è diventato qualcos'altro.

I film di supereroi ci suggeriscono un mutamento più consapevole del mutato orizzonte narrativo. A parte l'ossessione per i *reboot*, anche di prodotti recenti, [...] al legnoso meccanismo delle trilogie [...] si è sostituita una maggior complessità reticolare. La Marvel, in questo campo, appare imbattibile, e ha costruito le avventure dei suoi personaggi [...] come parte di un puzzle e di una strategia pluriennale. [...] Dopo un periodo di forte compressione narrativa del singolo film [...], si passa alla consapevolezza che il pubblico può seguire un universo plurale e più avanzato senza dover attendere anni tra un episodio e l'altro, tempi produttivi fisiologici che impedivano al cinema di poter controbattere la frequenza dei climax e dei cliffhanger televisivi¹¹³.

Oggi, a Hollywood, ogni studio cinematografico è costantemente a caccia di proprietà intellettuali da poter riunire in un universo narrativo condiviso sul modello del Marvel Cinematic Universe, matrici di narrazione da poter declinare su differenti piattaforme mediatiche, in modo seriale, immersivo, interattivo e capace di produrre nuovo consumo oltre che nuovo immaginario.

Sempre in ambito supereroico, ci sta provando da anni, finora senza troppa fortuna, la Warner Bros. con la sua controllata DC Comics e i suoi iconici e storici supereroi raccolti nel DC Extended Universe al cinema e, con risultati più convincenti, nell'Arrowverse coordinato dallo showrunner Greg Berlanti per quanto riguarda le serie TV, con la prospettiva sempre più

concreta di collegare questi due mondi narrativi in un unico enorme scenario. Prima che i diritti ritornassero alla Disney/Marvel, invece, aveva allestito una sorta di sconclusionato X-Men Universe anche la Twentieth Century Fox, pagando però pegno proprio in termini di coerenza interna della narrazione portante, che a un certo punto ha iniziato a fare acqua da tutte le parti. Da parte sua, Sony ha messo in piedi un universo supereroico marveliano parallelo con i personaggi di contorno del mondo di Spider-Man, iniziando da Venom e Morbius, senza potervi includere però anche l'Uomo Ragno, che narrativamente agisce nel Cinematic Universe ufficiale della Marvel. Universal, invece, nel 2014 ha provato a rilanciare i suoi classici mostri dell'orrore riunendoli in quel Dark Universe precocemente fallito a causa della scarsa qualità dei primi due film *Dracula Untold* e *La mummia*. Sta andando meglio, per il momento, alla Warner, che assieme a Legendary Pictures ha abbinato due *mostri sacri* (è il caso di dirlo) dell'horror cinematografico come King Kong e Godzilla in un unico mondo fittizio condiviso. Ma, in definitiva, l'unico altro grande e convincente universo condiviso del panorama audiovisivo contemporaneo, capace di rivaleggiare con quello Marvel, fa capo all'altro importante ed estremamente remunerativo *media franchise* di proprietà della Disney, cioè Star Wars, che nel 2020 ha fatto nuovamente parlare di sé grazie alla serie-kolossal *The*

Mandalorian (ideata proprio dal Jon Favreau di *Iron Man*) e che, dagli annunci più recenti, sembra destinato a nuovi successi anche nell'immediato futuro, utilizzando al massimo le potenzialità della piattaforma di streaming della casa madre, cioè Disney+.

Evidentemente, dunque, nel *Metodo Marvel*, anche al cinema e negli audiovisivi, c'è qualcosa di unico e non replicabile. I tre studiosi di leadership e comportamento organizzativo Spencer Harrison, Arne Carlsen e Miha Škerlavaj, docenti presso alcune prestigiose Business Schools europee, hanno provato a individuarne i possibili segreti in modo scientifico. I risultati del loro lavoro sono stati poi pubblicati nel 2019 in un lungo articolo sulla *Harvard Business Review*, tradotto anche in italiano col titolo *Marvel, una macchina che sforna successi*¹¹⁴. I tre hanno raccolto i dati relativi a ciascuno dei film dell'universo cinematografico Marvel usciti fino al termine del 2018, all'epoca erano venti, analizzando duecentoquarantatré interviste e novantacinque videointerviste con produttori, registi e autori, oltre a centoquaranta recensioni di critici importanti; hanno inoltre approfondito sceneggiature e stili visivi di ogni film ed esaminato le reti professionali di 1.023 attori e 25.853 artisti, tecnici e maestranze che hanno lavorato ai vari film e serie TV. «La nostra analisi – hanno quindi concluso Harrison, Carlsen e Škerlavaj – indica che il successo della Marvel si radica in quattro principi

fondamentali: 1) scegli l'inesperienza esperta, 2) sfrutta un nucleo stabile, 3) continua a sfidare la formula e 4) coltiva la curiosità dei tuoi clienti»¹¹⁵.

Il primo punto è particolarmente interessante perché riguarda soprattutto la scelta dei vari registi messi sotto contratto dai Marvel Studios, tutti provenienti da ambiti differenti rispetto a quello del blockbuster di genere supereroico, con l'eccezione del solo Joss Whedon, che ha collaborato alla sceneggiatura del primo film della Twentieth Century Fox sugli X-Men e scritto persino un importante ciclo a fumetti di quegli stessi personaggi¹¹⁶. In pratica, quando devono decidere a chi affidare la regia di un film, Feige e i suoi partono da un concetto molto semplice: noi vi forniamo i personaggi e i mezzi, voi dateci qualcosa di diverso nel quale non siamo esperti. Si spiega così il frequente ricorso a registi e sceneggiatori provenienti da generi come la commedia, l'horror o il film storico in costume, oppure da un contesto artistico e produttivo come quello della scena indipendente. In questo modo, ogni singolo film acquista una freschezza dovuta all'entusiasmo dei vari autori nel cimentarsi con qualcosa di inedito ma, soprattutto, si colora di tonalità e modalità visivo-espressive sempre nuove e diverse di capitolo in capitolo. Il racconto supereroico diventa, quindi, una sorta di macrogenere, al cui interno di volta in volta può spiccare una modalità narrativa piuttosto che un'altra. Così, per esempio, i film su Iron

Man sono action-thriller tecnologici pieni di dialoghi brillanti mentre quelli su Ant-Man sono sostanzialmente commedie d'azione con molti momenti da *stand-up comedy*, le avventure spaziali dei Guardiani della Galassia sono deliranti *b-movies* lisergici seppure realizzati ad alto budget mentre *Doctor Strange* è una sorta di fanta-horror di notevole visionarietà, *Captain America – The Winter Soldier* un avvincente thriller spionistico e *Black Panther* uno spettacolare ma molto sentito apolofo civile e politico sugli Stati Uniti al tempo di Trump e del *Black Lives Matter*. Ciò è certamente dovuto al background dei rispettivi registi: da Jon Favreau a Peyton Reed, da James Gunn a Scott Derrickson, dai fratelli Russo a Ryan Coogler. Ma lo stesso ragionamento è valido anche per gli altri: si pensi, semplicemente, ai primi due film su Thor diretti dallo shakesperariano Kenneth Branagh e da quell'Alan Taylor distintosi nella serie-kolossal fantasy *Il trono di spade*, oppure al Joe Johnston de *Le avventure di Rocketeer* che firma *Captain America – Il primo vendicatore* o all'accoppiata indie Boden-Fleck di *Captain Marvel*. A ciascuno di loro, Feige assicura un elevato livello di controllo sul proprio film dal punto di vista artistico, mentre la Marvel garantisce la coerenza della cornice di riferimento e, soprattutto, si riserva l'ultima parola in modo ferreo su tutti gli aspetti di tipo tecnologico e commerciale. D'altra parte, in un'intervista del 2013 che Harrison, Carlsen

e Škerlavaj citano nel loro articolo, lo stesso Kevin Feige sintetizza tutto ciò con queste poche ma chiare parole: "Quando portiamo dentro un regista è perché ci aiuti a fare qualcosa di diverso con tutte le risorse che abbiamo"¹¹⁷.

Il bilanciamento tra freschezza di idee e continuità dei vari prodotti è assicurata – altro dato interessante che emerge dallo studio della *Harvard Business Review* – dalla sovrapposizione dei nuclei creativi (più o meno una trentina di persone su una troupe complessiva superiore alle 2.500) tra un film e l'altro, quantificabile in media intorno al venticinque per cento, con una forbice oscillante tra il sedici e il sessantotto per cento. Naturalmente, tale sovrapposizione è maggiore nei film che appartengono alla stessa serie, così per esempio tra *Iron Man* e *Iron Man 2* è pari al cinquantacinque per cento e tra *Captain America – The Winter Soldier* e *Captain America – Civil War* addirittura al sessantotto per cento. In tal modo, tutti i film presentano al loro interno alcuni punti di contatto dovuti alle personalità creative che, di volta in volta, tornano a lavorare da un titolo al successivo. Ma, al tempo stesso, innovano costantemente grazie alle significative variazioni rappresentate da alcuni elementi che poi fungono a loro volta da costanti: per esempio, l'utilizzo di grandi attori (spesso vincitori di premi Oscar) scelti per i ruoli principali ma anche per quelli di contorno; oppure, la reiterata sfida in termini di

elementi drammatici, visivi e narrativi rispetto a ciò che precede o segue nella sequenza di uscita dei film (si pensi a quanto sono volutamente diversi tra loro *Captain America – The Winter Soldier*, *Guardiani della Galassia* o *Avengers – Age of Ultron*, distribuiti uno dopo l'altro; oppure *Black Panther*, *Avengers – Infinity War* e *Ant-Man and the Wasp*).

Per coltivare e tenere sempre viva la curiosità dei propri spettatori-clienti-fruitori, poi, la Marvel punta molto su quell'interattività che, d'altronde, Stan Lee aveva introdotto fin dagli anni sessanta del Novecento tra le pagine degli albi a fumetti, con le sue risposte frizzanti e informali alle lettere degli appassionati, le rubriche semiserie sulla vita quotidianità in casa editrice e persino il fan club con tanto di spilla e certificato d'iscrizione. Nel caso dei film del Marvel Cinematic Universe, naturalmente, questo approccio si giova della potenza di fuoco e della capillarità dei nuovi media e, in particolar modo, dei social network, dove non a caso tutti i principali registi dello studio (a partire da Jon Favreau) sono tradizionalmente molto attivi. Inoltre, applicando alcuni tra i principi più comuni ed elementari del marketing contemporaneo, ai Marvel Studios mostrano enormi abilità nel suscitare, anche attraverso i film stessi, il coinvolgimento emotivo dei propri spettatori-clienti-fruitori verso il marchio, inteso come autentico universo di senso dotato di forte e originale identità: si chiama *consumer*

brand engagement e per ottenerlo basta inserire all'interno dei vari film continue strizzatine d'occhio rivolte ai super-fans oppure elementi e riferimenti seminascosti (le cosiddette *Easter Eggs*, ovvero Uova di Pasqua) con cui produrre una serie di comportamenti attivi che, quasi sempre, si concretizzano poi nella partecipazione continua e a sua volta molto attiva a quella che sostanzialmente è la comunicazione di marca. Un buon esempio è costituito dai divertenti *cameo* di Stan Lee in quasi tutti i *superhero movies* tratti dai fumetti Marvel, dal primo *X-Men* di Bryan Singer del 2000 in poi e, con ancora maggiore regolarità ed efficacia, a partire dal 2008 in tutti i kolossal prodotti dai Marvel Studios.

Le apparizioni di Lee nei film Marvel gli diedero ancora più fama e riconoscibilità. I *cameo*, attesi e anticipati dal pubblico, facevano l'occhiolino al passato della Marvel e al ruolo di Lee nella creazione del suo universo. All'improvviso, spettatori che sapevano poco o nulla di Lee – e che non avevano idea di che aspetto avesse – potevano associare un volto al celebre nome (per di più, un volto che avevano visto in un film di straordinario successo). Queste comparsate erano un *must* per i fan Marvel che le attendevano quasi con la stessa curiosità con cui attendevano i film stessi¹¹⁸.

Per essere davvero efficaci, oltre che il più ecumeniche possibile queste *Easter Eggs* devono essere leggibili a più livelli e concepite per pubblici differenti:

così, si va dal livello più superficiale fatto dalla semplice decodifica dei *cameo* di Stan Lee fino a quelli di maggiore profondità culturale (per esempio, i riferimenti musicali in *Guardiani della Galassia*, quelli esoterici in *Doctor Strange* e quelli politici in *Black Panther*) e, infine, quelli rivolti agli storici lettori e conoscitori delle storie a fumetti, gli unici capaci di intercettare e quindi godersi citazioni e menzioni spesso piuttosto implicite o criptiche a saghe, personaggi, trame del passato, con la speranza di vederne magari gli sviluppi in future produzioni filmiche.

5

DA IRON MAN AD AVENGERS – ENDGAME E OLTRE

I. Fase Uno

Dal punto di vista narrativo, come detto già in precedenza, Kevin Feige organizza i film dei Marvel Studios in tre fasi distinte, pianificandone l'uscita al cinema lungo un arco temporale di una decina d'anni. Ciascuno di questi grandi insiemi tematici si prefigge un particolare obiettivo narrativo, ma al centro di questo *storyworld* complesso e articolato è tenuto vivo il concetto di *umanità del superuomo*, con i personaggi che, anche lontano dalle pagine a fumetti e pur nella loro versione cinematografica semplificata, continuano a interrogarsi, innanzitutto, su ciò che, per ciascuno di loro (e per ciascuno di noi), vuol dire *essere umani*. A dispetto dei loro poteri, infatti, i supereroi cine-televisivi marveliani sono quasi sempre disorientati, scissi, tutt'altro che perfetti e irreprensibili, emotivamente fragili, spesso insicuri. Soprattutto,

tutto quando vengono messi a confronto con un progresso scientifico e tecnologico sempre sul punto di trasformarsi in *weird science* e di incidere in profondità sui loro mondi interiori.

Nel 2008, il titolo inaugurale è *Iron Man*. E, in tal senso, la scelta di costruire il primo decennio di trame del Marvel Cinematic Universe intorno a questo personaggio tutto sommato minore negli albi a fumetti appare paradigmatica, poiché l'alter ego metallico di Tony Stark è l'*homo cyber* per antonomasia della casa editrice e dello Studio cinematografico e incarna la volontà di porre al centro di questo enorme affresco fantascientifico-supereroico il rapporto complesso e sfaccettato tra umano e tecnologico e lo spaesamento dei (super-)umani di fronte all'invadenza di una tecnologia che, se da un lato potenzia le capacità di coloro che ne usufruiscono, dall'altro rischia di sopprimere o sabotare proprio le caratteristiche che li rendono umani, anche in chi come Stark sa apparentemente dominarla a piacimento. La scelta cade su questo personaggio anche per l'impossibilità di realizzare film su supereroi più popolari come X-Men, Spider-Man o Fantastici Quattro, tutti ceduti da anni ad altre case di produzione. Si punta, così, su un'altra *famiglia* di personaggi, quella dei Vendicatori, in modo da provare a sfrutarne, qualora il progetto avesse successo, la dimensione corale per possibili crossover. E all'interno di quel gruppo la scelta per il film d'esordio cade su

Iron Man per le sue potenzialità di merchandising e di branding, ma anche per i sottintesi tecnologici di particolare attualità legati all'armatura del personaggio e per le sue peculiarità caratteriali.

Il primo *Iron Man* ha fin dall'inizio il suo decisivo punto di forza nell'azzeccata scelta dell'attore protagonista: Robert Downey Jr., talentuoso ma controverso esponente dell'aristocrazia hollywoodiana, all'epoca reduce da problemi di droga e alcool e da ruoli in film indipendenti per provare a ripartire. L'alchimia col personaggio è subito perfetta, con Downey Jr. capace di cogliere l'essenza più profonda di Tony Stark, leggendovi anche riferimenti autobiografici, e di entrare nel ruolo con straordinaria naturalezza. E *Iron Man*, infatti, ne rilancia la carriera e lo trasforma in uno tra gli attori più pagati e celebrati al mondo. La qualità migliore del film è proprio la chimica perfetta tra i vari interpreti, con Downey Jr. che davvero sembra nato per interpretare Tony Stark. Per Grant Morrison, nel suo provocatorio saggio *Supergods*, quello diretto da Jon Favreau "[...] annuncia un nuovo tipo di film sui supereroi, un film in grado di raggiungere un pubblico mai così vasto, senza un grosso personaggio di spicco; non più legato al genere, ma universale per fascino e consolidato da grandi attori di supporto e da un'eccellente prova di recitazione del rimarchevole protagonista"¹¹⁹.

L'errogante scienziato-inventore-costruttore di armi metalliche impenitente playboy (controparte in abiti

civili del suo alter ego corazzato) nel film d'esordio — scopre la propria umanità soltanto quando sta per perderla, colpito al cuore dalle schegge di una bomba costruita dalle sue stesse aziende. Le schegge metalliche che gli si conficcano nel petto diventano una sorta di manifesto programmatico di come sia vissuto il controverso rapporto tra l'uomo e la tecnologia (e quello tra umano e super-umano) nell'universo narrativo coordinato da Kevin Feige. Stark, infatti, si redime dopo quell'incidente che gli dona poteri enormi ma al tempo stesso, di fatto, lo rende handicappato, poiché gli permette di sopravvivere soltanto grazie all'innesto intratoracico di un elemento iper-tecnologico: un generatore denominato *reattore arc*, un potente alternatore alimentato a palladio e brevettato dal defunto padre Howard Stark, direttamente collegato al suo cuore, al quale dà energia, così come allo stesso tempo fornisce quella necessaria per il funzionamento della super-armatura di Iron Man. La classica *origin story* del personaggio a fumetti viene attualizzata e portata dal Vietnam d'inizio anni sessanta all'Afghanistan contemporaneo. Qui, il cinico e brillante Tony Stark è gravemente ferito al cuore e rapito da un gruppo di terroristi, al termine della presentazione di un nuovo missile costruito per l'esercito americano dalle sue Stark Industries. Dopo essere fuggito e rientrato negli Stati Uniti, Tony decide di chiudere la divisione armi della sua azienda e di combattere il male.

(a partire dai terroristi che lo hanno rapito) grazie alla potente armatura da guerra di sua invenzione, alimentata da quella tecnologia che serve anche per tenerlo in vita.

Nella sua doppia vita di giustiziere e industriale redento, Tony è affiancato dalla fedele segretaria e futura compagna Pepper Potts (una brillante e molto coinvolta Gwyneth Paltrow) e dall'amico militare James Rhodes (il futuro War Machine, qui interpretato da Terrence Howard, poi sostituito nel resto della saga da Don Cheadle), mentre l'antagonista Obadiah Stane ha il volto di un altro big di Hollywood come Jeff Bridges. Il regista Jon Favreau si ritaglia il ruolo della fedele guardia del corpo di Stark, Happy Hogan, che poi porterà avanti anche nei film successivi. E fin da questo film debutta il personaggio di Phil Coulson, l'agente dello S.H.I.E.L.D. interpretato da Clark Gregg, di fondamentale importanza per lo sviluppo narrativo del Marvel Cinematic Universe. Favreau fino a quel momento s'era distinto soltanto per la regia di fanta-commedie indipendenti per famiglie come *Elf* (2003) e *Zathura* (2005), ma con questo film mostra una capacità non comune di abbinare spettacolo e qualità, tanto da diventare poi nel corso degli anni una sorta di *Re Mida* di casa Disney, inanellando uno dopo l'altro successi clamorosi come quelli delle nuove versioni *live action* dei classici *Il libro della giungla* (2016) e *Il re leone* (2019) e della serie *The Mandalo-*

rian (2020) ambientata nell'universo di *Star Wars*. Quello di Favreau è un ottimo thriller d'azione con spruzzate di commedia e tanto spettacolo ed esibizione tecnologica, caratterizzato da una buona sceneggiatura e da dialoghi brillanti. Tra una sequenza e l'altra, inoltre, i super-fans dei fumetti Marvel possono cogliere – ma all'epoca lo fanno soltanto loro – decine di *Easter Eggs*, destinate poi a essere sviluppate in futuro: dal nome del gruppo terroristico (i Dieci anelli) che rimanda all'arcinemico di Iron Man, cioè il Mandarino, alle società fintizie Damage Control e Roxxon e via elencando.

Fin da questo titolo inaugurale, tra l'altro, Kevin Feige inserisce nei suoi film un elemento che poi sarà peculiare nelle produzioni dello Studio: un'ironia, spesso di tipo metanarrativo, utilizzata per coinvolgere maggiormente gli spettatori occasionali e ampliare il target potenziale, ma anche per differenziare i vari film dalle atmosfere più cupe di quelli Marvel su licenza, per esempio quelli sugli X-Men prodotti dalla Fox. Così, “[...] il produttore-demiurgo decide di caratterizzarli con massicce dosi di humour e situazioni quasi da commedia, accanto all'azione e ai mirabolanti effetti speciali”¹²⁰. In tal modo, attraverso questo mix di dramma-azione-ironia, a essere esaltata è anche l'umanità dei vari personaggi, in modo da avvicinare ulteriormente agli spettatori e strizzare loro l'occhio, con esiti notevoli soprattutto nei confronti dei più gio-

vani. E il primo esperimento anche in tal senso è proprio *Iron Man*, tecnicamente un film indipendente, realizzato assumendosi persino il rischio di un fallimento che avrebbe significato la chiusura dei Marvel Studios. Il successo invece è notevole, con un incasso globale di oltre 585 milioni di dollari, un'accoglienza positiva da pubblico e critica e una scena conclusiva nella quale, a sorpresa, il protagonista rivela al mondo la sua doppia identità, con una frase che undici anni più tardi tornerà in modo circolare per chiudere i giochi: “Io sono Iron Man”. Inoltre, va ribadito che è la sequenza dopo i titoli di coda di questo film (da allora una costante dei *cinecomics* Marvel) a introdurre il Nick Fury di Samuel L. Jackson (*blindato* con un contratto per nove film), la cosiddetta *Iniziativa Vendicatori* e il concetto dell'universo condiviso più ampio rispetto al singolo film.

In quello stesso anno, la Marvel riacquista i diritti cinematografici di Hulk dalla Universal e a soli sei anni dal precedente film sul personaggio, diretto da Ang Lee, produce il reboot *L'incredibile Hulk* con la regia di Louis Leterrier e, soprattutto, l'obiettivo di inserire anche il gigante verde nella *storyline* sui Vendicatori all'epoca ancora in costruzione. La scelta di lasciare comunque la produzione alla Universal, che la affida a Gale Ann Hurd, purtroppo ha come conseguenza il trovarsi con un attore protagonista, Edward Norton, non ingaggiato con un contratto a lungo ter-

mine e, quindi, destinato a essere sostituito (da Mark Ruffalo) nelle successive apparizioni cinematografiche di Hulk. Imparando da quell'errore, da quel momento Feige e i suoi scrittoreranno gli attori principali della saga sempre con contratti pluriennali. Scritto da Zak Penn, il film ha un incipit molto intelligente e narrativamente efficace, che durante i titoli di testa riassume in pochi minuti l'intera *origin story* del personaggio, citando persino i nomi di Nick Fury e delle Stark Industries, oltre ovviamente al siero del supersoldato e ai raggi gamma responsabili della trasformazione dello scienziato Bruce Banner in Hulk. «La sceneggiatura di Zak Penn – fa giustamente notare Matteo Pollone – deve molto alla trama e alla caratterizzazione del personaggio di Bruce Banner proposte da Bruce Jones tra il 2002 e il 2005»¹²¹. Il riferimento è al lungo ciclo a fumetti sceneggiato dall'autore originario di Kansas City con toni molto cupi e atmosfere quasi horror¹²².

L'azione del film, comunque, si apre cinque anni dopo gli eventi riassunti nei titoli di testa, con Banner-Hulk che si nasconde dal governo americano e prosegue le sue ricerche in Brasile. Nel corso del film, il protagonista deve vedersela con un altro mostro creato dalla scienza, durante una serie di ricerche finalizzate a riprodurre proprio gli effetti di quel siero che nel corso della Seconda guerra mondiale aveva cambiato un militare mingherlino ma coraggioso nel potente Capitan America: si tratta del folle Abominio,

interpretato da Tim Roth. Lui e Hulk sono i protagonisti di una spettacolare battaglia in pieno centro di New York, nel momento culminante del film. Accanto al personaggio principale, arrivano sul grande schermo anche i principali comprimari della serie, a partire dai due più importanti: la fidanzata Elizabeth *Betty* Ross (Liv Tyler) e suo padre nonché nemico giurato di Banner, il generale delle forze armate statunitensi Thaddeus *Thunderbolt* Ross, che William Hurt riprenderà poi anche in successivi film del Marvel Cinematic Universe e che, dopo i titoli di coda, è protagonista della sequenza con la quale anche Hulk è definitivamente inserito nel nuovo universo narrativo, quando Tony Stark avvicina il generale Ross in un bar e gli rivela come stia mettendo assieme una squadra molto particolare di eroi.

Nel 2009, convinta dal grande successo di *Iron Man* e dalle potenzialità commerciali enormi delle migliaia di proprietà intellettuali ancora nel portfolio della *Casa delle Idee*, la Walt Disney Company acquista Marvel Entertainment e i suoi Studios per quattro miliardi di dollari. Da quel momento, il nascente Marvel Cinematic Universe può contare anche sulla potenza, in termini di marketing e distribuzione, della multinazionale di Burbank. Dopo *Iron Man* e *L'incredibile Hulk*, la Fase Uno si sviluppa attraverso il sequel *Iron Man 2* (2010) ancora diretto da Favreau ma scritto da Justin Theroux, ambientato

sei mesi dopo il precedente film. In questo secondo capitolo, Tony Stark deve fare i conti con nuovi nemici, l'Ivan Vanko/Whiplash di Mickey Rourke e l'industriale rivale Justin Hammer di Sam Rockwell, ma soprattutto con la sua salute sempre più precaria (che lo convince a nominare la fidata Pepper ai vertici della sua società) e con un retaggio familiare ancora oscuro. In *Iron Man 2*, infatti, inizia a delinearsi in modo per la prima volta esplicito anche il passato del Marvel Cinematic Universe, attraverso la figura di Howard Stark e la rivelazione che il padre di Tony fu tra i membri fondatori dello S.H.I.E.L.D. nell'immediato secondo dopoguerra.

In questo secondo film e nel successivo *Iron Man 3* di Shane Black, i collegamenti organico-inorganico, quasi cronenberghiani, che caratterizzano il personaggio diventano ancora più sofisticati rispetto al primo capitolo del 2008, producendo “[...] un ibrido generato dalla tecnologicizzazione dei corpi e dalla corporeizzazione della tecnica”¹²³. Per controllare le armature di sua invenzione e adattarle al proprio corpo e alla propria mente, tra l'altro, Stark si avvale delle nanotecnologie. Al tempo stesso, escogita anche innovative modalità di controllo in remoto, per poter gestire Iron Man senza doverne necessariamente indossare l'abito metallico ma riuscendo a simulare la propria presenza fisica al suo interno, lungo un percorso di simulacralizzazione del suo stesso corpo e, in

parallelo, di *umanizzazione* della tecnologia (per il filosofo francese Jean Baudrillard, il simulacro è un significante al quale non corrisponde nessun significato: una parola, un concetto, un'immagine che vive di per sé, simula la realtà ma non la rappresenta¹²⁴).

Ancora più estremo, nella controversa relazione tra umano e tecnologico, è il modo nel quale Stark si interfaccia, nei tre film su Iron Man e in quelli corali con gli altri Avengers, con l'intelligenza artificiale denominata J.A.R.V.I.S. (acronimo che sta per Just A Rather Very Intelligent System). Costruita dallo scienziato-supereroe basandosi sui tracciati neurali e caratteriali del vecchio maggiordomo di famiglia, Edwin Jarvis, con i compiti di assistente nella gestione del sofisticatissimo laboratorio, l'entità cibernetica mostra un'ironia e modi di fare decisamente umani e si produce di continuo in divertenti siparietti comici in coppia col creatore. Non dotato di un proprio corpo robotico antropomorfo, ma perfettamente integrato nella rete info-telematica circostante, J.A.R.V.I.S. di fatto è la versione Marvel di un sistema automatico capace di interagire con l'uomo e con l'ambiente in modo evoluto, secondo il paradigma di funzionamento del cosiddetto *internet of things* e degli *smart objects*, definizioni che stanno a indicare la stretta integrazione tra il mondo virtuale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e quello reale delle cose. In particolare, l'*internet of things* è un'infrastruttura di

rete globale e dinamica con capacità di autoconfigurazione derivanti da protocolli di comunicazione standard e interoperabili, per dotare gli oggetti fisici e virtuali di identità, attributi fisici, personalità virtuale, attraverso interfacce intelligenti perfettamente integrate nella rete info-telematica. Ma, in questo particolare universo fantastico, quella di J.A.R.V.I.S. è una *identità* basata sulle caratteristiche emotive e cognitive (potenziate) di un essere umano deceduto (il maggiordomo Jarvis) e traslato all'interno di un sistema computerizzato, coerentemente con quelle che sono le teorie del postumanesimo e del transumanesimo e con quel concetto di *singolarità tecnologica* proposto già negli anni Novanta da Vernon Vinge¹²⁵ e poi ripreso e ampliato più di recente da Ray Kurzweil¹²⁶.

Degna di nota, in *Iron Man 2*, è anche la prima apparizione della magnifica Vedova Nera di Scarlett Johansson e, nella sequenza dopo i titoli di coda, quella del misterioso martello alieno che rimanda direttamente al successivo *Thor* di Kenneth Branagh con Chris Hemsworth nel ruolo del dio del tuono e Tom Hiddleston in quello del fratellastro Loki. L'Universo Marvel al cinema continua ad adottare, dunque, logiche narrative sempre più simili a quelle della grande serialità televisiva di questi stessi anni. D'altra parte, proprio la serialità è diventata, da almeno un ventennio a questa parte, la categoria dominante nell'universo delle immagini in movimento, tra cinema, televisione,

internet, videogames, home video, piattaforme di streaming e nuovi media digitali.

In *Thor*, comunque, la narrazione procede su un duplice piano spaziale, Terra (cioè Midgard) e Asgard, con quest'ultimo che, a differenza di quanto descritto nei fumetti, non è un reame divino bensì un pianeta remoto, uno dei Nove Regni, mondi posizionati su differenti piani della Realtà, il che rende tecnicamente gli asgardiani potentissimi alieni e non divinità come nei comics. “La definizione di divinità nel MCU è infatti intesa in senso relativo, [...] al punto che la mitologia norrena discenderebbe [...] nel mondo ideato da Feige da un'errata concezione “primitiva” di uno dei primi contatti alieni della storia dell’umanità”¹²⁷. Dunque, con questo film l'universo narrativo si espande ancora di più, oltre i confini della Terra, per mostrare o suggerire vastità e potenzialità di sviluppo insospettabili. La regia di Branagh funziona meglio nelle sequenze ambientate su Asgard, nelle quali sostanzialmente vanno in scena i conflitti di una famiglia reale che sembra uscita da una tragedia shakespeariana in costume: in particolare, quelli tra il patriarca Odino (Anthony Hopkins) e i due figli, l'arrogante Thor (Hemsworth) che viene esiliato proprio sulla Terra e l'adottivo e malvagio Loki (Hiddleston) in cerca della costante approvazione paterna e di una rivalsa sul fratellastro. L'ambiente terrestre ricorrente, invece, è il deserto del New Mexico, nel quale agiscono gli astro-

fisici Jane Foster ed Erik Selvig, interpretati da Natalie Portman e Stellan Skarsgård. Nel film viene introdotto un altro personaggio destinato a prima grandezza, cioè l'agente Clint Barton, nome in codice Occhio di Falco, che ha le sembianze di un altro ottimo attore come Jeremy Renner. Anche in questo caso, la sequenza dopo i titoli di coda rimanda al successivo capitolo di quella che, ormai, si configura in modo evidente come una vera e propria serie: a fare da collegamento, in questo caso, è un oggetto alieno potentissimo, il Tesseract, che di lì a qualche anno gli spettatori scopriranno essere la prima delle sei *gemme dell'infinito*, ovvero il *fil rouge* narrativo dei primi dodici anni di storie del Marvel Cinematic Universe.

Se *Thor* amplia in senso spaziale lo *storyworld* cinematografico marveliano, sempre nel 2011 *Captain America – Il primo Vendicatore* di Joe Johnston fa lo stesso dal punto di vista temporale, esplorando in modo approfondito un momento-chiave del passato del MCU, cioè la nascita durante la Seconda guerra mondiale del primo e unico supersoldato a stelle e strisce Capitan America, nome di battaglia di Steve Rogers, interpretato sul grande schermo da Chris Evans. Dopo avere acquisito i suoi poteri, non più riproducibili a causa della morte dello scienziato che li aveva resi possibili e dell'impossibilità di replicare il siero di sua invenzione, Rogers deve affrontare lo spietato Johann Schmidt, il Teschio Rosso (lo inter-

preta Hugo Weaving), un ufficiale nazista alle dirette dipendenze di Adolf Hitler, impegnato nella ricerca del misterioso Tesseract per utilizzarlo come arma di distruzione di massa. Anche in questo caso, è interessante la scelta del regista da parte dello Studio, perché Johnston è un cineasta molto a suo agio col film in costume ma novecentesco e ha già diretto, con ottimi risultati, altri due film ambientati più o meno nello stesso periodo storico: il notevole *Le avventure di Rocketeer* (1991) e *Cielo d'ottobre* (1999), il primo (con tutta evidenza il film che lo fa scegliere da Feige) proprio durante la Seconda guerra mondiale, il secondo negli Stati Uniti di provincia degli anni cinquanta. Nella mitologia del MCU, *Captain America – Il primo Vendicatore* è un film importante, perché introduce concetti e personaggi destinati a un ruolo centrale negli anni a venire: l'agenzia terroristica di derivazione nazista HYDRA, l'agente Peggy Carter interpretata da Hayley Atwell, il sergente James *Bucky* Barnes futuro Soldato d'Inverno (Sebastian Stan), fino ovviamente all'approdo del protagonista nel presente dopo essere rimastoibernato nel ghiaccio per circa settant'anni. Con questo film, insomma, il terreno per il primo crossover dei Marvel Studios viene preparato al meglio.

E il primo spettacolare crossover dello Studio arriva nel 2012: *The Avengers*, scritto e diretto da Joss Whedon e interpretato dai già noti Downey Jr., Hemsworth,

Evans, Jackson, Hiddleston (nei loro ruoli di Tony Stark/Iron Man, Thor, Steve Rogers/Capitan America, Nick Fury e Loki); ma anche da Mark Ruffalo (Bruce Banner/Hulk), Scarlett Johansson (Natasha Romanoff/Vedova Nera), Jeremy Renner (Clint Barton/Occhio di Falco), Clark Gregg e Cobie Smulders (gli agenti dello S.H.I.E.L.D. Phil Coulson e Maria Hill). Costato 220 milioni di dollari, il film di Whedon chiude col botto la Fase Uno del Marvel Cinematic Universe, ottenendo un clamoroso risultato al box office, superiore al miliardo e mezzo di dollari, buono per issarsi all'epoca al terzo posto assoluto tra i maggiori incassi cinematografici della storia, dietro *Avatar* e *Titanic*. Dopo quattro anni dedicati alla presentazione dei singoli personaggi, nei film dedicati a ciascuno di loro, stavolta Nick Fury dà ufficialmente il via all'*Iniziativa Vendicatori* e recluta Iron Man, Capitan America, Hulk, Thor, Vedova Nera e Occhio di Falco per formare una squadra con la quale fermare Loki, il perfido fratellastro di Thor, che intende conquistare la Terra servendosi di un esercito alieno di Chitauri, dopo avere stretto un accordo con un potentissimo e misterioso essere di un altro mondo, interessato a impossessarsi del Tesseract. Costui, nella tradizionale scena dopo i titoli di coda, rivela per la prima volta la sua identità: è Thanos, il titano extraterrestre nichilista e adoratore della morte, pronto a proporsi come il principale antagonista dei supereroi Marvel negli anni a venire.

The Avengers è un kolossal iper-spettacolare e pieno di sequenze fatte apposta per lasciare gli spettatori a bocca aperta, soprattutto durante la lunga battaglia di New York contro gli invasori alieni. A ben vedere, però, anche al centro di questo film ci sono i personaggi e le loro fragili umanità. "Non era facile – sottolinea Carmine Treanni – mettere insieme tutti i più importanti supereroi Marvel in un unico film e in una sola storia, ma Joss Whedon è riuscito nell'impresa, realizzando una pellicola che ha proprio nella storia il suo punto di forza"¹²⁸. Il film è ben scritto, oltre che ben diretto, da un cineasta che, non a caso, è fin dagli inizi della carriera innanzitutto uno sceneggiatore molto abile, capace di comprendere a fondo i personaggi che poi racconta nelle sue opere, sia in televisione che al cinema. In questo caso, lo sforzo creativo è probabilmente maggiore, poiché Whedon deve portare a compimento un lavoro collettivo, facendo confluire in un unico film i contributi dei registi e sceneggiatori che lo hanno preceduto dal 2008 in poi, chiudendo gli archi narrativi dei vari personaggi coinvolti ma preparandoli al tempo stesso per gli sviluppi futuri.

In modo persino inatteso, però, c'è un singolo personaggio che, in un kolossal supereroico corale come *The Avengers*, emerge rispetto agli altri. E non è un supereroe. Infatti, in un universo sovrappopolato di super-umani che tentano di restare umani, il cuore

dell'intera impalcatura narrativa e concettuale costruita in questi primi anni da Kevin Feige e portata a maturazione da Joss Whedon nel film del 2012 diventa, in modo esplicito, un uomo piuttosto comune (si fa per dire...) come il brillante e volitivo agente speciale dello S.H.I.E.L.D. Phil Coulson, interpretato da Clark Gregg fin dalla sua prima apparizione in *Iron Man* del 2008. Coulson incarna in sé il punto di vista dello spettatore e guarda le vicende degli dei e mostri che lo circondano con lo stesso mix di stupore e incredulità che proverebbe un vero essere umano al suo posto. La sua è una presenza ricorrente, spesso ironica e rassicurante, lungo tutta la Fase Uno, finché il Loki interpretato da Tom Hiddleston non lo uccide durante la cruenta battaglia di New York nella quale culmina *The Avengers*. Ma proprio il suo sacrificio diventa l'elemento decisivo per convincere i Vendicatori a superare le loro divisioni e riunire le forze per affrontare e vincere la battaglia finale per la salvezza della Terra.

2. Fase Due

La parola dell'agente speciale Coulson, però, non termina con *The Avengers*, poiché con un ottimo esempio di *transmedia storytelling* egli viene reinserito nel Marvel Cinematic Universe all'inizio della

serie TV *Agents of S.H.I.E.L.D.*, della quale nel 2013 diventa il protagonista alla guida di un team impegnato a fronteggiare minacce sovrumane. Dalla morte, Coulson si salva grazie al direttore dello S.H.I.E.L.D., Nick Fury, che in segreto lo trasporta in una struttura iper-tecnologica occulta nella quale viene operato e riportato in vita, anche grazie a iniezioni di sangue alieno Kree. In questo modo, anche il più normale dei personaggi dei film Marvel, l'uomo comune in mezzo agli dèi, deve scendere a patti con la sua *nuova umanità* alterata, ibridata e potenziata, senza mai perdere però le caratteristiche intrinseche che lo hanno reso tanto amato dai fans, perché tanto simile a loro. A dimostrazione (l'ennesima) di come nel Marvel Cinematic Universe i superpoteri servano innanzitutto per esplorare il senso profondo di ciò che vuol dire *essere umani*.

Le conseguenze della battaglia di New York vengono esplorate a partire dal 2013 nei primi titoli della Fase Due, *Iron Man 3* di Shane Black (nel quale Tony Stark deve combattere contro un disturbo post-traumatico da stress, conseguenza dell'invasione dei Chitauri, ma anche difendersi da un nuovo nemico che lui crede essere il famigerato Mandarino e, soprattutto, dalle conseguenze di un potente virus tecno-organico denominato Extremis) e *Thor – The Dark World* di Alan Taylor (nel quale il protagonista è costretto ad allearsi col fratellastro Loki per salvare i Nove Regni

dagli elfi oscuri guidati dal malefico Malekith, che intende far sprofondare nelle tenebre l'intero universo; per inciso, in questo film sono nominate per la prima volta in modo esplicito le *gemme dell'infinito*, nella sequenza dopo i titoli di coda), ma anche all'interno della serie che porta quel sempre più articolato universo narrativo transmediale sugli schermi televisivi, la appena citata *Agents of S.H.I.E.L.D.*, creata da Joss Whedon, Jed Whedon e Maurissa Tancharoen per il network ABC. Lo show per il piccolo schermo rende ancora più esplicita la centralità dello S.H.I.E.L.D. nella *continuity* narrativa del Marvel Cinematic Universe e aggiunge un tassello essenziale alle strategie di *transmedia storytelling* messe in campo da Kevin Feige. Le vicende narrate in *Agents of S.H.I.E.L.D.*, infatti, hanno luogo dopo gli eventi di *The Avengers* e *Iron Man 3* e proseguono cronologicamente tra molti riferimenti esplicativi alle trame dei film e intrecciandosi persino con l'uscita di alcuni kolossal nei cinema. Per esempio, l'ottavo episodio della prima stagione viene trasmesso nella settimana successiva all'arrivo in sala di *Thor – The Dark World* e propone anche in TV una storia con personaggi asgardiani e con i protagonisti della serie alle prese con le conseguenze dell'attacco di Malekith, mentre qualche settimana dopo (nella quindicesima puntata) gli agenti dello S.H.I.E.L.D. devono vedersela addirittura con due asgardiane potenti come l'affascinante Lorelei e so-

prattutto un pezzo grosso come la guerriera Lady Sif interpretata anche nei film su Thor da Jaimie Alexander (il personaggio ritorna anche nel dodicesimo episodio della seconda stagione); nella settimana compresa tra la messa in onda del sedicesimo e del diciassettesimo episodio, quindi, esce in sala *Captain America – The Winter Soldier*, che è narrativamente inserito proprio tra quelle due puntate televisive, con le quali costituisce dunque un vero e proprio crossover-evento transmediale.

Quello diretto nel 2014 dai fratelli Anthony e Joe Russo è un notevole thriller spionistico nonché uno tra i migliori *cinecomics* Marvel in assoluto, nel quale esplode fragorosamente lo scontro tra lo S.H.I.E.L.D. e l'organizzazione segreta criminale HYDRA, sempre più centrale poi anche nella serie TV in onda sulla ABC. In *Captain America – The Winter Soldier*, però, c'è un nuovo ingresso nell'Universo Marvel, destinato ad avere conseguenze importanti sulle trame future dell'intero ciclo: si tratta del vecchio partner di Steve Rogers ai tempi della Seconda guerra mondiale, l'amico Bucky Barnes, interpretato dall'attore Sebastian Stan, a sua volta dato per morto al termine del conflitto e, invece, ritrovato dall'Unione Sovietica che lo ha tenuto in animazione sospesa e potenziato oltre i limiti dell'umano, trasformandolo nel temibile assassino soprannominato Soldato d'Inverno. Un altro significativo ingresso in scena, poi, è quello di Sam

Wilson/Falcon, futuro membro degli Avengers che ha il volto di Anthony Mackie. E nella sequenza dopo i titoli di coda sono mostrati fugacemente per la prima volta anche i personaggi di Scarlet e Quicksilver.

Anche in *Captain America – The Winter Soldier* una brutta sorpresa all'insegna dell'ibridazione tra umano e tecnologico attende Steve Rogers all'interno di un bunker segreto sotterraneo dello S.H.I.E.L.D.. Qui, infatti, l'eroe s'imbatte nell'inquietante presenza dello scienziato nazista Arnim Zola (Toby Jones), braccio destro del malvagio Teschio Rosso durante la Seconda guerra mondiale, il quale dopo essere stato catturato dagli americani e aver iniziato a collaborare con loro, col segreto intento di infiltrare i criminali dell'organizzazione terroristica occulta HYDRA tra le fila dello S.H.I.E.L.D., in seguito alla diagnosi di un male incurabile è riuscito a inizio anni settanta a sconfiggere la morte rinunciando al proprio corpo e traslando la sua mente in un computer, trasformandosi così in un'intelligenza artificiale senziente, collegata a tutti i sistemi informatici del mondo.

Per sfruttare fino in fondo le possibilità relazionali, comunicazionali e percettive che le nuove tecnologie gli offrono, il corpo ha bisogno di *fare a meno di sé* (o di farsi *altro* da sé): deve rinunciare (o crede di dover rinunciare) alla propria fisicità nell'illusione di poter trascendere i suoi limiti oggettivi (*corporali*, appunto)¹²⁹.

Il nuovo Arnim Zola, dunque, è lo sconcertante emblema del percorso che l'*homo sapiens* può compiere all'interno del Marvel Cinematic Universe, fino a trasformarsi in *homo cyber* e addirittura in pura energia algoritmica, col corpo che appare sempre più – riprendendo una definizione di Mark Dery – “un'appendice vestigiale non più necessaria”¹³⁰ e la propria umanità che viene barattata per pura sete di potere.

In quanto ad *Agents of S.H.I.E.L.D.*, invece, va aggiunto che a partire dalla seconda stagione la serie contribuisce ad ampliare ancora di più lo scenario del Marvel Cinematic Universe, introducendo un'intera nuova categoria di personaggi, gli inumani, descritti come una particolare tipologia di umani dotati di poteri speciali causati da antichi esperimenti della razza aliena Kree, i cui effetti possono essere replicati su larga scala attraverso il rilascio sulla Terra – ed è ciò che avviene nella serie – delle cosiddette *nebbie terrigene* capaci di uccidere i normali esseri umani e di attivare in quelli geneticamente predisposti i poteri in grado di trasformarli proprio in inumani. A questa categoria di personaggi, peraltro, appartiene anche la protagonista femminile dell'intero show, cioè l'agente Daisy Johnson, Skye, poi nota col nome in codice di Quake, interpretata da Chloe Bennet. Nel corso delle stagioni (sette in tutto), *Agents of S.H.I.E.L.D.* si distingue per le trame intricate, la spettacolarità di molti episodi e, soprattutto, per la struttura corale, esaltata

dalla bella chimica creatasi tra gli interpreti principali: accanto a Clark Gregg e Chloe Bennet, Ming-Na Wen (l'agente Melinda May), Brett Dalton (Grant Ward, poi il potente *supervillain* Hive), Iain De Caestecker ed Elizabeth Henstridge (i due scienziati Fitz-Simmons, cioè Leo Fitz e Jemma Simmons), Nick Blood (Lance Hunter), Adrianne Palicki (Bobbi Morse), Henry Simmons (il fortissimo Mack), Natalia Cordova-Buckley (Elena Yo-Yo Rodriguez). Di episodio in episodio, la vastità dello scenario e delle trame emerge con sempre maggiore chiarezza, con riferimenti continui a ciò che, in parallelo, avviene nei vari film (si pensi, per esempio, ai discorsi alla nazione che periodicamente declama in televisione, durante alcuni episodi della terza stagione, il presidente degli Stati Uniti Matthew Ellis che s'era già visto in *Iron Man 3*, interpretato da William Sadler, con citazioni dirette di catastrofi globali quali la battaglia di New York, la Convergenza a Londra o il disastro di Sokovia). Nelle varie stagioni, intanto, vengono introdotti, tra gli altri, il nuovo supergruppo dei Secret Warriors, il nuovo Ghost Rider/Robbie Reyes (interpretato da Gabriel Luna), il mondo virtuale denominato Framework, oltre alla possibilità dei viaggi avanti e indietro lungo la linea del tempo ma anche nello spazio siderale. A partire dalla quarta stagione però, i riferimenti esplicativi alla *continuity* del Marvel Cinematic Universe scemano sempre di più, fin quasi

a scomparire nella prima metà della quinta annata, quando i protagonisti affrontano un salto in avanti nel tempo fino all'anno 2091 e si trovano ad agire su un satellite spaziale kree di fronte a un pianeta Terra quasi completamente distrutto.

Oltre al secondo film su Capitan America e al consolidamento di *Agents of S.H.I.E.L.D.* in televisione, comunque, il 2014 porta nei cinema anche quello che finora resta il titolo più originale e qualitativamente rilevante tra quelli prodotti dai Marvel Studios: il divertente *Guardiani della Galassia* di James Gunn, ambientato proprio nello spazio profondo. Cresciuto nella mitica casa di produzione indipendente Troma, specializzata in fanta-trash-exploitation, Gunn si rifà proprio a quell'idea di cinema e realizza una sorta di *finto kolossal* del Terzo millennio che, in realtà, vive dell'estetica pop anni settanta e ottanta. Il regista, infatti, imposta un lavoro egregio sull'immaginario e sul decòr di quel periodo storico, mixando assieme l'irriverenza lisergica dei comics marveliani dei *Seventies* (quelli scritti da sceneggiatori fuori di testa come Steve Englehart o Steve Gerber) con quel *Troma Touch* politicamente scorretto e un po' *toxic* appreso alla scuola di Lloyd Kaufman, patron della casa di produzione resa celebre da capolavori exploitation come *Tromeo and Juliet* o *Toxic Avenger*. Il regista di *Guardiani della Galassia* sceglie la strada più difficile e coraggiosa per una trasposizione Marvel, rifacendosi, dal punto

di vista concettuale e progettuale, alle proprie origini *artigianali* e confezionando un kolossal da 170 milioni di dollari quasi come se fosse un b-movie a low budget, tra l'altro giovandosi anche di una pressoché assoluta libertà creativa nell'approccio ai personaggi e al loro universo di riferimento, con pochissimi interventi da parte di Feige, Whedon e gli altri membri del direttorio, soltanto per motivi di *continuity*. Dal punto di vista visivo, innanzitutto, James Gunn privilegia uno stile lontano anni luce da quello asettico e piatto della Hollywood più standardizzata, riempiendo la fotografia e le inquadrature del suo film con ombre, chiaroscuri e impasti di colori da tavolozza artigianale di una volta, quasi come se avesse voluto dirigere una sorta di *Star Wars* in versione Corman o Hammer. L'iconografia anni settanta e ottanta – a partire dal walkman che apre il film e che funge da manifesto programmatico e oggetto-simbolo – rende il tutto ancora più affascinante. Coerentemente con la sua visione, poi, Gunn costruisce una serie di personaggi *difettati*, emarginati, insicuri – sia i presunti eroi che i *villains* – e più umani dell'umano, assemblando così una *sporca cinquina* di protagonisti – Star-Lord, Gamora, Rocket, Groot e Drax – degna di un western crepuscolare ambientato in una galassia lontana lontana. Come efficaci collanti narrativi, inoltre, il regista opta per un'ironia mai fine a se stessa (pur infarcendola di gustosissime citazioni), prima tra tutte quella irresistibile di *Footloose* e per

un'entusiasmante colonna sonora, assemblata con gusto e utilizzata come indispensabile elemento narrativo, forte delle musiche originali di Tyler Bates ma, soprattutto, di una sequenza di hit strepitose che alterna *Moonage Daydream* di David Bowie a *Fooled Around and Fell in Love* di Elvin Bishop, da *Come and Get Your Love* dei Redbone a *Cherry Bomb* delle Runaways e tante altre ancora.

La trama è poco più di un pretesto. L'audace esploratore-fuorilegge spaziale Peter Quill/Star-Lord (Chris Pratt), dopo avere rubato una misteriosa sfera, l'Orb, per rivenderla al mercato nero, si trova coinvolto, di pianeta in pianeta, nelle macchinazioni galattiche del malvagio e ambiziosissimo Ronan l'Accusatore (Lee Pace) che, d'accordo col titano folle Thanos (Josh Brolin, non accreditato) e aiutato dalla feroce Nebula (Karen Gillan), minaccia l'esistenza dell'intero universo. Così, per sfuggire a Ronan, Quill è costretto a una scomoda alleanza con quattro improbabili personaggi: Rocket, un procione geneticamente modificato armato fino ai denti (in originale ha la voce di Bradley Cooper); Groot, un potente albero umanoide (che ha la voce di Vin Diesel, sempre nella versione originale); la letale ed enigmatica Gamora (Zoe Saldana); il vendicativo e non molto sveglio Drax il Distruttore (Dave Bautista). Pian piano i cinque diventano amici e, compreso il vero potere della sfera e la minaccia che essa rappresenta per il cosmo, decidono di combattere fino

alla morte, al fianco dei Ravagers capeggiati da Yondu Udonta (Michael Rooker) e dei Nova Corps guidati da Nova Prime (Glenn Close), per provare a salvare il destino della galassia. Il tocco di classe assoluto arriva nell'attesissima sequenza dopo i titoli di coda, quando Gunn concede agli appassionati una sorpresa nostalgica, con l'apparizione, accanto al Collezionista (Benicio Del Toro) già visto durante il film, di un personaggio *mitico* che, a proposito di anni settanta e ottanta, funge da *firma* ideale dell'intera operazione e, in un certo senso, ne racchiude lo spirito più autentico: Howard il papero, cioè il protagonista della serie a fumetti di culto e del più memorabile flop cinematografico nella storia della Marvel.

Nel 2015 e poi nel 2017, intanto, in televisione *Agents of S.H.I.E.L.D.* viene affiancata da altre due nuove serie: *Agent Carter* e la deludente *Inhumans* (uno show ai limiti dell'imbarazzante da molti punti di vista). La prima, creata da Christopher Markus e Stephen McFeely per la ABC, è ambientata nel passato del Marvel Cinematic Universe, nel 1946, con Hayley Atwell che riprende il personaggio già visto in *Captain America – Il primo Vendicatore* e nel cortometraggio *One-Shot* del 2013. Nell'America sessista e retrograda di fine anni quaranta, l'agente Peggy Carter deve impegnarsi a fondo per emergere nell'*intelligence* americana da donna single per giunta molto attraente e sicura di sé. La prima stagione ha come

ambiente ricorrente New York, mentre nella seconda l'azione si sposta a Los Angeles. All'inizio della serie, la protagonista ha la missione di *ripulire* il nome dell'amico Howard Stark (interpretato da Dominic Cooper, che riprende a sua volta il ruolo già ricoperto nel primo film su Capitan America), infangato dall'accusa di aver venduto armi letali al migliore offerente. E ad aiutarla c'è un giovane e atletico Edwin Jarvis (James D'Arcy), il fidato maggiordomo di casa Stark, che decenni più tardi il figlio di Howard, Tony, utilizzerà come *matrice* per la sua intelligenza artificiale J.A.R.V.I.S.. Il secondo show, *Inhumans*, è sviluppato da Scott Buck ancora per la ABC e, sostanzialmente, è una miniserie di otto episodi cancellata senza troppi rimpianti a causa dello scarso successo dovuto all'altrettanto scarsa qualità. Incentrata sulle vicende della famiglia reale degli Inumani che, dopo un colpo di Stato, è costretta a lasciare la città segreta Attilan sul lato nascosto della Luna e si ritrova dispersa sulla Terra, alle Hawaii, dove deve salvare i propri membri e l'intera razza umana, la serie è interpretata da Anson Mount nel ruolo del nobile re Freccia Nera e poi da Serinda Swan (sua moglie Medusa), Ken Leung (Karnak), Eme Ikwuakor (Gorgon), Isabelle Cornish (Crystal), Ellen Woglom (Louise) e Iwan Rheon (il fratello di Freccia Nera, Maximus il folle, antagonista dello show). Dei bizzarri e poetici personaggi introdotti da Stan Lee e Jack Kirby nelle storie anni ses-

santa dei Fantastici Quattro restano, purtroppo, soltanto i nomi e le caratteristiche superficiali, mentre anche i legami col resto dell'universo condiviso cine-televisivo sono gestiti malissimo, nonostante gli inumani (non la famiglia reale, ma l'intera e molto ampia categoria di personaggi) siano stati introdotti nel MCU durante la seconda stagione di *Agents of S.H.I.E.L.D.* e si siano subito conquistati un posto centrale nelle trame della serie.

Oltre a questi due show, però, sempre dal 2015 iniziano a essere diffusi anche i primi due di un pacchetto di sei co-prodotti assieme a Netflix e distribuiti in esclusiva sulla *streaming television* fondata da Reed Hastings. Queste serie, in particolare, esplorano il lato più urbano e realistico del Marvel Cinematic Universe, a partire dal cupo noir supereroico *Daredevil*, interpretato da un ottimo Charlie Cox come Matt Murdock/Devil, con un occhio soprattutto alla sofisticata e oscura versione anni ottanta di Frank Miller. A questo titolo inaugurale seguono poi la cruda e disperata *Jessica Jones* (con la notevole protagonista Krysten Ritter e il sempre bravissimo David Tennant nel ruolo del terribile Kilgrave), *Luke Cage* (sviluppata da Cheo Hodari Coker, con Mike Colter nel ruolo principale), *Iron Fist* (con Scott Buck alla guida e Finn Jones come protagonista) e la miniserie-evento crossover *The Defenders* (sviluppata da Marco Ramirez), che riunisce tutti i personaggi in un unico show. A no-

vembre 2017, le serie regolari Marvel-Netflix diventano cinque con *The Punisher*, interpretata dal convincente Jon Bernthal nel ruolo del violento Punitore. "I riferimenti al MCU sono molteplici nelle serie Netflix, ma più maliziosamente inseriti nella storia rispetto ad *Agents of S.H.I.E.L.D.*, che – almeno nelle prime stagioni – attorno a essi costruiva parte integrante delle proprie trame"¹³¹. A essere privilegiato, infatti, è il contesto generale, l'aspetto macroscopico del mondo nel quale si muovono i vari personaggi, in modo da mostrarlo allo spettatore con una certa naturalezza e senza troppe spiegazioni, per poi concentrarsi sulle *storylines* urbane che sono al centro di questi show.

In effetti, i reali riferimenti di continuità, una volta delineata la realtà temporale e contestuale in cui le serie avvengono, sono inseriti solamente all'interno del microcosmo Netflix, in una chiusura che se da un lato funziona alla perfezione e rende pienamente fruibili gli show anche singolarmente, dall'altro manca in parte di credibilità quando si pensa agli eventi globali mostrati in precedenza: ad esempio, nelle serie Netflix non esistono riferimenti alla Terrigenesi o agli Accordi di Sokovia e lo S.H.I.E.L.D. sembra avere un ruolo decisamente meno incisivo di quello che conosciamo¹³².

Nel 2019, comunque, la Disney blocca questi progetti in vista del lancio della piattaforma streaming

di casa, Disney+. Le stagioni già realizzate restano disponibili in esclusiva su Netflix, che le ha co-prodotte, mentre eventuali nuove storie di quegli stessi personaggi saranno produttivamente gestite in toto dai Marvel Studios e narrativamente inserite nel Marvel Cinematic Universe in modo più puntuale e continuo di quanto avvenuto con le versioni di Netflix. Stesso discorso dovrebbe riguardare anche future – e, al momento, poco probabili – riedizioni di *Runaways* e *Cloak & Dagger*, le due serie distribuite rispettivamente dalla streaming television Hulu e dalla TV via cavo Freeform tra il 2017 e il 2019, per tre stagioni nel primo caso e due nel secondo. Entrambi gli show, costruiti come tipici *teen drama* seppure contaminati con elementi fantastico-supereroici, presentano riferimenti quasi inesistenti al resto dell'universo condiviso e concentrano la propria attenzione su quelli che, tutto sommato, sono personaggi decisamente di nicchia nella storia editoriale della casa editrice statunitense.

Tornando al 2015, però, l'evento cinematografico di quell'anno è certamente *Avengers – Age of Ultron*, scritto e diretto ancora da Joss Whedon e impostato sul ritorno in grande stile dei Vendicatori già noti più il War Machine di Don Cheadle, il Quicksilver di Aaron Taylor-Johnson (destinato a morire durante il film) e, soprattutto, la Scarlet Witch di Elizabeth Olsen e la Visione di Paul Bettany, tutti in lotta contro la loro

storica nemesi robotica Ultron, “[...] creata grazie a Muse, una nuova sofisticatissima tecnologia di performance capture elaborata dalla Industrial Light & Magic in collaborazione con Imaginarium Studios dell'attore e mago degli effetti visivi Andy Serkis. Dentro la tuta c'è James Spader”¹³³. Questo film è un altro ottimo esempio di come, nel Marvel Cinematic Universe, il rapporto dell'uomo con la tecnologia sia quasi sempre controverso e problematico. Nemmeno il geniale inventore-scienziato Tony Stark, infatti, riesce a tenere sotto controllo costrutti in grado di evolversi con velocità e potenza di calcolo sempre maggiori. È così che un semplice attimo di distrazione e sottovallutazione provoca la nascita di Ultron, intelligenza artificiale che Stark crea assieme a Bruce Banner (lo scienziato alter ego umano di Hulk) con scopi pacifici, ma che si ribella immediatamente ai propri creatori per portare la pace sulla Terra in un modo personalissimo e inatteso: sterminando il genere umano, che con la sua imperfezione gli appare come una sorta di virus potenzialmente dannoso per il pianeta. Va sottolineato, per inciso, che nei fumetti a creare Ultron è il dottor Henry Hank Pym, cioè il primo Ant-Man, in *The Avengers* 54, scritto nel 1968 da Roy Thomas e disegnato da John Buscema¹³⁴. Sia come sia, comunque, Ultron si dota ben presto di un corpo androide assumendo il controllo di alcune armature di Iron Man e, nel film, si giova, come detto, dell'interpreta-

zione di James Spader (tramite *motion-capture*), che gli dà una caratterizzazione decisamente poco robotica e profondamente emozionale e umana: a tratti, infatti, l'Ultron di Spader appare come un adolescente capriccioso, irascibile e un po' vanitoso, caratteristiche che lo conducono peraltro all'inevitabile sconfitta al termine della cruenta battaglia di Sokovia, città fittizia dell'Europa orientale.

Nello stesso film, gli Avengers riescono a sottrarre a Ultron il corpo androide che il *villain* robotico sta costruendo per se stesso e, unendo i tracciati originali dell'intelligenza artificiale J.A.R.V.I.S. col potere enorme della *gemma della mente*, danno origine a Visione, il nobile *sintezoide* che già nei *comics* è descritto come costantemente in lotta per affermare e mantenere la propria precaria umanità. Creato ancora da Thomas e Buscema su *The Avengers* 57¹³⁵ e descritto, in quello stesso albo, come “[...] un essere umano in ogni centimetro, eccetto che tutti i suoi organi corporei sono realizzati in materiale sintetico”, il personaggio, membro di spicco del team supereroico negli albi a fumetti, è estremamente interessante per un ragionamento sul concetto di *Umano* nel Marvel Cinematic Universe, innanzitutto per ciò che concerne la percezione che egli ha del suo *strano* corpo, poiché dimostra attraverso la sua sola esistenza *in vita* che, in questo complesso ecosistema narrativo contemporaneo, “[...] i corpi sono sempre meno percepibili come dati di natura e sempre

più come progetti, o come *artefatti*. Non sono più qualcosa che si eredita, bensì qualcosa che si costruisce. Tatuaggi, trucchi, fusioni molecolari genetiche, mutazioni virali: più che un essere, il corpo è un diventare”¹³⁶. Visione, che al cinema è interpretato molto bene da Paul Bettany (lo stesso attore già voce di J.A.R.V.I.S.), convive anche nei film con la paura continua di perdere la propria umanità, scisso com'è tra la sua natura robotica e la coscienza di sé in quanto essere senziente molto simile ai replicanti dickiani bladerunneriani. La sua presenza veicola temi di straordinaria attualità, che rimandano agli ambiti gnoseologici della *computer vision*, del *machine learning*, del *deep learning* e delle reti neurali¹³⁷. E il personaggio riesce ad affermare definitivamente la propria umanità e a fugare i dubbi e le paure che ne avevano caratterizzato l'ibrida esistenza, nel momento della sua morte, tre anni dopo, in una tra le sequenze più struggenti e drammatiche di *Avengers – Infinity War*, col *sintezoide* capace di sacrificare se stesso (seppur inutilmente) pur di non far cadere nelle mani del titano folle Thanos la potente *gemma della mente* incastonata al centro della fronte. Va ricordato, tra l'altro, che proprio alla fine di *Age of Ultron* – nella sequenza dopo i titoli di coda – appare per la prima volta il *guanto dell'infinito* indossato da Thanos, come inquietante anticipo dei pericoli che di lì a poco travolgeranno questo universo narrativo.

Più avanti, nel corso del 2015, la Fase Due viene chiusa dal frizzante *Ant-Man* di Peyton Reed, progetto sviluppato anni prima da Edgar Wright, poi sostituito a causa di divergenze creative con i vertici dei Marvel Studios. Il pregio più evidente del film è la sua fedeltà a quel *Marvel Style* fatto di avventura, leggerezza, azione, divertimento e un pizzico di ironia, arricchito da personaggi ben caratterizzati che, pur tenendo presenti le ovvie e inevitabili differenze esistenti tra fumetto e film, riescono a proporsi agli spettatori in modo fresco e interessante senza per questo tradire le proprie controparti cartacee. In questo caso, poi, a rendere il tutto più efficace c'è lo spettacolare casting che ha saputo schierare uno accanto all'altro Paul Rudd nel ruolo del ladro dal cuore d'oro Scott Lang (il nuovo Ant-Man), Michael Douglas in quello dello scienziato Hank Pym (il primo eroe ad avere utilizzato i poteri rimpicciolenti), la Evangeline Lilly di *Lost* (Abrams, Lindelof, Lieber, 2004-2010) come sua figlia Hope van Dyne (destinata a diventare la nuova supereroina Wasp) e Corey Stoll nei panni del *villain* Darren Cross/Calabrone. La genesi del dodicesimo capitolo del Marvel Cinematic Universe risale addirittura al 2006, quando Edgar Wright (all'epoca reduce dall'originale *L'alba dei morti dementi*) propone la sua idea per un film dedicato a un personaggio tutto sommato minore rispetto agli altri Vendicatori e viene assunto per svilupparla, con grande libertà creativa, as-

sieme a Joe Cornish. Col passare degli anni, Wright nel frattempo dirige *Scott Pilgrim vs. the World* e Cornish *Attack the Block*. Nel 2013, alla squadra si unisce Paul Rudd, attore ma anche sceneggiatore noto soprattutto per le commedie di Judd Apatow: una scelta che rende ancora più chiaro quale volesse essere il tono da dare al film. Quando l'anno successivo, Edgar Wright e Joe Cornish abbandonano il progetto, a causa di forti divergenze creative con i vertici dei Marvel Studios, allo stesso Rudd e alla *new entry* Adam McKay (altro autore di commedie) viene chiesto di arricchire la sceneggiatura originale, che alla fine risulta infatti firmata Wright-Cornish-Rudd-McKay.

Da questo puzzle complesso e un po' frammentato sarebbe potuto venir fuori un pasticcio. Invece, anche grazie alla funzionale regia di Peyton Reed (altro nome di punta della nuova commedia americana), il risultato è un *superhero movie* divertente e persino originale, che sa miscelare con gusto ed efficacia i momenti brillanti e quelli action-drammatici e mostra parecchie affinità con l'approccio intelligente seguito da James Gunn per *Guardiani della Galassia* (altro film su personaggi Marvel di secondo piano, poi diventati protagonisti anche su carta in seguito all'exploit cinematografico), soprattutto per quel che concerne la centralità dei *characters* e l'attenzione data alle loro interazioni, ideali per restituirlne l'umanità, le debolezze, le aspirazioni alla grandezza e le paure di fallire. Il protago-

nista Rudd è perfettamente a suo agio sia quando deve fare commedia che nelle sequenze di combattimento; e caratterizza il personaggio di Scott Lang con numerose sfumature, rendendolo fin da subito uno tra i più interessanti della Marvel al cinema. La fotografia di Russell Carpenter e gli ottimi contributi tecnico-artistici dei vari studi coinvolti nella realizzazione degli effetti speciali (a partire dall'immancabile Industrial Light & Magic) riescono, inoltre, a fornire una notevole visionarietà (quasi allucinogena) alle scene nelle quali Ant-Man risulta rimpicciolito, tra gli insetti e, ancora più giù, fino al livello subatomico. Dal punto di vista della *continuity*, il film ha una sua importanza considerevole, poiché introduce nel Marvel Cinematic Universe la dimensione del cosiddetto *regno quantico* e la potente tecnologia delle *Particelle Pym*, inventate da Hank negli anni ottanta (nei fumetti avviene nei sessanta), quando ancora lavorava per lo S.H.I.E.L.D., all'epoca diretto da Peggy Carter e Howard Stark. Le *Particelle Pym* sono l'elemento alla base dei poteri rimpicciolenti sia del vecchio Ant-Man (Hank) che del nuovo (Scott). La strategia narrativa è sempre la stessa anche stavolta, con nuovi concetti e spunti introdotti quasi in sordina all'interno della mitologia del MCU, per poi rivelarsi importantissimi a distanza di anni. Come in tutti i film Marvel ufficiali, poi, anche qui trovano il giusto spazio i piani oscuri dello S.H.I.E.L.D. e della sua controparte mal-

vagia, l'HYDRA; e, inoltre, si pongono le basi per le trame future dell'universo narrativo coordinato da Kevin Feige, con un accenno dopo i titoli di coda a quanto gli spettatori troveranno nel successivo *Captain America – Civil War*.

3. Fase Tre

Per quel che concerne la mega-narrazione coordinata da Kevin Feige, alla Fase Tre gli eroi del Marvel Cinematic Universe arrivano a pezzi, con gli Avengers sfiduciati e separati alla fine di *Age of Ultron* e con i timori sempre maggiori provati dagli esseri umani e dalle autorità nei confronti dei supereroi e delle loro azioni, dopo le tante vittime innocenti causate dalla feroce battaglia di Sokovia contro Ultron. Entrambi gli spunti narrativi diventano centrali nel corso di questa nuova fase, così come la cornice filosofica di riferimento relativa al racconto dell'*Umano* e al continuo incontro-scontro dei vari personaggi con una fanta/scienza e una fanta/tecnologia sempre più invasive e meno controllabili. Gli esempi, in tal senso sono davvero tanti, oltre a quelli già analizzati in precedenza: si va dalla presenza sempre maggiore di intelligenze artificiali basate su tracciati neurali umani a quella di scienziati-eroi rimpiccioliti fino alla *dimensione quantica subatomica* tanto da perdere se stessi

e la percezione della propria identità (*Ant-Man*), da cyborg combattuti e scissi tra la loro duplice natura biologica e tecnologica (il Deathlock della serie TV *Agents of S.H.I.E.L.D.*) a supersoldati resi molto più che umani da uno speciale composto chimico creato durante la Seconda guerra mondiale (Capitan America, ma anche il Soldato d'Inverno e, in un certo senso, persino Hulk), da creature potenziate e mutate dall'esposizione ad agenti mutageni denominati *nebbie terrigene* che agiscono sui soggetti umani già geneticamente predisposti attraverso la cosiddetta *Terrigenesi* (è il caso di Scarlet Witch e Quicksilver, ma anche dell'intera razza segreta degli inumani) a potenti e inquietanti ibridi kree-terrestre alla ricerca della propria identità (la Capitan Marvel di Brie Larson, introdotta nel film omonimo del 2019), da divinità aliene sempre più affascinate dalla fragilità umana (gli asgardiani Thor e Loki) a improbabili combriccole di sconclusionati super-avventurieri dalla personalità borderline a zonzo per il cosmo alla ricerca innanzitutto di se stessi (il notevole *Guardiani della Galassia* e il suo altrettanto interessante sequel del 2017).

Intanto, dopo essere riuscita, nel corso degli anni, a riportare a casa i diritti di altri suoi personaggi come Ghost Rider, Punitore e Daredevil, la Marvel a febbraio 2015 stringe uno storico accordo con la Sony-Columbia per l'Uomo Ragno, apprendo a un suo ingresso, attesissimo dai fans, nel Marvel Cinematic

Universe. La prima apparizione dell'Arrampicamuri in questa versione rinnovata avviene a maggio 2016, all'interno del film che inaugura la Fase Tre del MCU: *Captain America – Civil War*, diretto ancora dai fratelli Russo e sceneggiato dai fidati Christopher Markus e Stephen McFeely, ormai gli scrittori di punta del franchise, dopo gli ottimi risultati ottenuti dal loro precedente film su Cap. Per interpretare il nuovo Spider-Man viene scelto Tom Holland, che raccoglie l'impegnativo testimone da Tobey Maguire (soprattutto) e da Andrew Garfield. Secondo l'accordo Marvel-Sony, il personaggio diventa narrativamente parte dell'Universo Marvel, sia nei film a suo nome che in quelli corali o su altri personaggi, ma Sony continua a distribuire i film a lui intitolati, a partire da *Spider-Man – Homecoming* del 2017, che però di fatto è una co-produzione coordinata da Kevin Feige per i Marvel Studios e Amy Pascal per la Sony.

A condurre il personaggio del nuovo Peter Parker nel MCU è proprio l'eroe che aveva inaugurato nel 2008 quel cosmo di fantasia, cioè Tony Stark. Gli autori creano, infatti, tra i due un rapporto complesso e profondo, destinato poi a culminare in un autentico passaggio del testimone nel 2019, nel seminale *Avengers – Endgame* e nel successivo *Spider-Man – Far from Home*. Ma i semi di questa relazione padre/figlio iniziano a essere piantati proprio in *Captain America – Civil War*. Nel film corale sulla guerra civile tra le

due fazioni di Avengers capeggiate da Iron Man (che recluta l'adolescente Peter proprio per questa battaglia intestina) e Capitan America, i due leader della comunità supereroica marveliana si posizionano sui lati opposti della barricata in relazione agli Accordi di Szkovia, stipulati dalle Nazioni Unite per creare un ente governativo internazionale che possa monitorare i superumani e decidere quando chiedere l'intervento degli Avengers: il primo, Tony Stark, per sensi di colpa dovuti alla consapevolezza di aver involontariamente creato Ultron, si schiera dalla parte dei poteri costituiti; il secondo, Steve Rogers, da autentica sentinella della libertà, dalla parte dell'indipendenza e dei valori fondanti della costituzione americana. Ispirato alla celebre e controversa saga fumettistica *Civil War*, scritta da Mark Millar e disegnata da Steve McNiven nel 2006¹³⁸, il film semplifica di molto (e banalizza) la trama di quello che è stato senz'altro uno tra gli eventi fondanti della nuova Marvel del Terzo millennio, un ciclo di storie estremamente politico che, nella migliore tradizione della *Casa delle Idee*, ha guardato *il mondo fuori dalla finestra* per dire parole importanti sugli Stati Uniti dopo l'11 settembre 2001.

A pochi lettori può sfuggire che il *Superhuman Registration Act* è rispecchiamento palese dello *USA Patriot Act*, adottato nel 2001 e rinnovato nel 2005, il quale per facilitare la lotta al terrorismo conferiva alle autorità il potere di monitorare telefonate e e-mail

dei cittadini senza un ordine del tribunale, il che fu sentito da molti quale una grave limitazione delle libertà personali e della privacy. Capitan America, chiaramente, era d'accordo con costoro e ha combattuto nella forma ingrandita della finzione supereroica la stessa battaglia che molti cittadini americani portavano avanti nel mondo reale¹³⁹.

Agli occhi degli spettatori, però, il film diventa importante soprattutto perché introduce nelle trame del Marvel Cinematic Universe, come detto, la nuova incarnazione cinematografica dell'Uomo Ragno, affidata alla convincente interpretazione di Holland che, paragonato ai due predecessori Maguire e Garfield (protagonisti, rispettivamente, della trilogia di Sam Raimi e dei due film di Mark Webb), propone una fisicità più acerba e un approccio recitativo costantemente in oscillazione tra commedia e dramma, perfetti per riportare il personaggio alle origini fumettistiche, ringiovanendolo e presentandolo al pubblico come supereroe adolescente in attività da pochi mesi, dotato peraltro di una carica umana e di una problematica tridimensionalità che guarda molto a quelle del Peter/Spider-Man anni sessanta di Lee e Ditko.

Sempre in *Captain America – Civil War*, film estremamente corale che in realtà è una sorta di *Avengers 2.5*, viene introdotto anche il personaggio del nobile principe africano T'Challa, interpretato dal compianto Chadwick Boseman prematuramente scomparso nel 2020. Si tratta del sovrano del Wakanda, una nazione

dell'Africa centrale, avanzatissima tecnologicamente e ricca grazie agli enormi giacimenti naturali di un prezioso e misterioso minerale chiamato vibranio. So- prattutto, però, come nei fumetti T'Challa è anche l'alter ego della Pantera Nera, il nuovo eroe destinato di lì a poco ad avere un film tutto per sé ma che si distingue in alcune tra le sequenze più iconiche del film dei fratelli Russo. Nel film vengono svelati anche ulteriori dettagli sul personaggio del Soldato d'Inverno, l'ex partner e amico di Capitan America durante la Seconda guerra mondiale, poi catturato dai sovietici e tenuto in animazione sospesa per decenni, per essere attivato quando necessario e utilizzato come spietato killer grazie al condizionamento mentale: ed è proprio lui il cuore narrativo di *Captain America – Civil War*, a causa di un intrigo che lo riguarda, ordito dal criminale Helmut Zemo interpretato da Daniel Brühl.

Intanto, la Fase Tre del Marvel Cinematic Universe va avanti, ampliando ulteriormente questo gigantesco universo narrativo. Nel 2016, infatti, esce anche lo spettacolare fanta-horror *Doctor Strange* di Scott Der- rickson, un altro tra i picchi qualitativi dei Marvel Studios, interpretato da un attore di rango come Benedict Cumberbatch nel ruolo del protagonista, l'ex neuro- chirurgo Stephen Strange addestrato alle arti mistiche per diventare lo stregone supremo del cosmo Marvel. Accanto a Cumberbatch, ci sono altri attori importanti come Chiwetel Ejiofor, Rachel McAdams, Benedict

Wong, Mads Mikkelsen e Tilda Swinton nei panni dell'Antico, il potente stregone immortale che tramanda le sue conoscenze mistiche agli allievi più meritevoli. Il film introduce la magia nelle trame del MCU e suggerisce per la prima volta l'esistenza di dimensioni e universi paralleli rispetto a quello conosciuto fin dall'esordio del 2008. Ma il punto di forza di *Doctor Strange* è certamente l'accesa visionarietà delle sequenze più spettacolari, prima tra tutte quella della battaglia contro il signore della Dimensione Oscura, Dormammu, che il mago supremo riesce a sconfiggere soltanto manipolando l'elemento temporale grazie al suo prezioso amuleto magico, l'Occhio di Agamotto, che in realtà contiene un'altra *gemma dell'infinito*: quella del tempo. L'anno successivo riporta, invece, sui grandi schermi globali le lisergiche visioni cosmiche di James Gunn con *Guardiani della Galassia Vol. 2*, nel quale tornano i personaggi del fortunato primo capitolo e il protagonista Peter Quill, metà umano e metà alieno, scopre la vera identità di suo padre Ego, con gli spettatori che al tempo stesso possono gustarsi la presenza in quel ruolo di un'autentica icona degli anni ottanta come Kurt Russell e, in una parte minore, persino quella di Sylvester Stallone (che interpreta un leader dei Ravagers, Stakar Ogord), così come in un fugace *cameo* quella del David Hasselhoff di serie TV di culto come *Supercar* e *Baywatch*: tutti perfetti nel rutilante e coinvolgente

carrozzzone citazionista *vintage* messo in piedi, anche stavolta con risultati notevoli dal punto di vista artistico, da un autore di sicuro talento come Gunn.

Sempre nel 2017, *Spider-Man – Homecoming* di Jon Watts passa alla storia come il primo film dell'Uomo Ragno narrativamente inserito nel Marvel Cinematic Universe. E anche il più popolare tra i supereroi Marvel, cioè Spider-Man, vive in questo film una svolta *high-tech*, collegandosi direttamente al personaggio dell'*homo cyber* marveliano Iron Man, con Tony Stark tratteggiato come una sorta di padre putativo del Tessiragnatele che sotto la maschera nasconde l'identità del timido liceale Peter Parker, a sua volta scienziato in erba. L'*upgrade* tecnologico dell'Uomo Ragno si concretizza nella parte finale di *Spider-Man – Homecoming*, quando Tony, soltanto dopo averlo considerato degno innanzitutto come essere umano prim'ancora che come supereroe, regala a Peter un nuovo costume (il cosiddetto Iron Spider) che, di fatto, è un futuristico esoscheletro basato sul medesimo utilizzo delle nanotecnologie già presente nell'armatura di Iron Man. Nei fumetti, il costume-armatura denominato Iron Spider appare per la prima volta in *The Amazing Spider-Man* n. 529 del marzo 2006, disegnato da Joe Quesada su schizzi di Chris Bachalo. Rispetto alla versione filmica, ha un aspetto molto meno tradizionale, a partire dai colori: rosso e oro. Comunque, maturato velocemente sul campo di

battaglia e forte della fiducia di colui che ha eletto a suo mentore e modello, alla fine del film Peter Parker rinuncia al sogno di entrare negli Avengers a tempo pieno e preferisce concentrarsi sulla propria tormentata umanità e godersi le eccitanti difficoltà dell'età adolescenziale, non dimenticando mai quello che è il motto del personaggio creato da Lee e Ditko, fin dall'inizio, cioè il celeberrimo "da un grande potere derivano grandi responsabilità".

Come al solito, intorno al giovane protagonista viene assemblato un gran cast, composto dall'emergente Zendaya, da Jon Favreau e Robert Downey Jr., Donald Glover, una ancora bellissima Marisa Tomei a interpretare una zia May giovane e sexy come non s'era vista mai e, soprattutto, Michael Keaton a giganteggiare nel ruolo di Adrian Toomes, l'Avvoltoio, tratteggiato però come un proletario vittima del sistema e dei poteri forti e, per questo motivo, costretto a darsi al crimine pur mantenendo intatta, come si scopre nel finale, una certa nobiltà d'animo. La popolarità del personaggio di Spider-Man e l'affetto dei fans (soprattutto i più giovani) nei suoi confronti giustificano pienamente, comunque, il passaggio ideale di testimone tra *padre e figlio*, tra Tony Stark e Peter Parker, come caratteri-chiave del Marvel Cinematic Universe, concretizzatosi poi, come già accennato, nel drammatico ed epocale momento di transizione posto al termine di *Avengers – Endgame* e, quindi, svilup-

pato ulteriormente durante il successivo *Spider-Man – Far from Home*.

Dopo il successo del film sull'Uomo Ragno del 2017 (oltre 880 milioni di dollari incassati al box office globale), i Marvel Studios fanno uscire in sala il fracassone e divertente *Thor – Ragnarok* di Taika Waititi, terzo capitolo delle avventure del dio del tuono ma molto diverso rispetto ai primi due. Alla regia viene scelto un cineasta indipendente neozelandese dotato di tutt'altro stile e background rispetto a quelli dei predecessori Branagh e Taylor. E la differenza di tocco si percepisce immediatamente, a partire dalla scelta di fare del film una sorta di scanzonato e frenetico *buddy movie* fantascientifico, affiancando al Thor di Chris Hemsworth un Hulk completamente ricontestualizzato e reso sempre molto bene dal bravo Mark Ruffalo, seppur digitalmente modificato. Waititi si rifa alla celebre saga fumettistica del 2006 *Planet Hulk* scritta da Greg Pak, nella quale il gigante verde esiliato sul pianeta alieno Sakaar combatte come gladiatore in un'arena, prima di riuscire a rovesciare il corrotto potere locale, liberare la popolazione e vedersi nominare imperatore per acclamazione. Tutta la parte dell'Hulk gladiatore è inserita anche nel film e, anzi l'incontro con Thor avviene proprio durante un combattimento gladiatorio. Il film, di fatto, mostra dove erano finiti i due supereroi nei mesi successivi alla guerra civile che aveva diviso le file degli Avengers:

Hulk su Sakaar e Thor in giro per il cosmo a capirne di più sulle *gemme dell'infinito* prima, però, di ritornare ad Asgard per tentare di fermare – aiutato anche da Loki (un Hiddleston sempre più padrone del personaggio) e dalla nuova Valchiria di Tessa Thompson, oltre che dal gigante di giada – un nuovo, potentissimo nemico, cioè la sorellastra Hela, la dea della morte, ben interpretata da Cate Blanchett e responsabile della distruzione del pianeta degli dei norreni. A fine film, infatti, senza più il loro mondo e con l'Odino di Anthony Hopkins ormai uscito di scena, gli asgardiani superstiti vengono mostrati come esuli a bordo di una nave spaziale che però, nella sequenza dopo i titoli di coda, è minacciosamente affiancata dall'enorme vascello stellare di Thanos, interessato al Tesseract che Loki porta con sé: i semi per *Avengers – Infinity War* sono così gettati.

Il film successivo del franchise è, a febbraio 2018, l'inatteso campione d'incassi *Black Panther* di Ryan Coogler (oltre un miliardo e trecento milioni di dollari al box office, spinto dalla comunità afro-americana, che s'identifica nel protagonista T'Challa, sovrano dell'immaginaria nazione africana del Wakanda). Inizialmente concepito quasi per fare da *cuscinetto* prima dell'attesissimo nuovo kolossal sugli Avengers, in realtà il film di Coogler s'impone come uno tra i titoli più riusciti e di maggior successo tra quelli prodotti dai Marvel Studios, ma soprattutto sa cogliere alla perfe-

zione lo spirito del tempo, in epoca di *Black Lives Matter* e di rivendicazioni dei diritti della comunità afroamericana negli Stati Uniti, diventando un autentico fenomeno culturale e socio-politico, riuscendo persino a convincere la platea degli Oscar, con ben sette nominations (tra cui quella come miglior film, primo *superhero movie* a riuscirci) e tre statuette conquistate (per scenografie, costumi e colonna sonora). Da notare che, già dal 2016, il mensile a fumetti di Pantera Nera è sceneggiato da Ta-Nehisi Coates, giornalista e scrittore afroamericano tra i più stimati della sua generazione, nonché voce critica – da sinistra – degli Stati Uniti contemporanei: sotto la sua notevole gestione, Coates è riuscito a trasformare l'albo in uno tra i più interessanti, influenti e venduti della Marvel, preparando in qualche modo il terreno per il film di Ryan Coogler. Il successo di *Black Panther* è certamente dovuto anche all'ottima regia di un cineasta indipendente e a sua volta politicamente impegnato come Coogler, che s'era fatto conoscere e apprezzare nel 2013 col duro dramma d'impegno civile *Prossima fermata Fruitvale Station* e due anni più tardi col primo capitolo della ripartenza dello storico franchise pugilistico di Rocky, cioè *Creed – Nato per combattere*, entrambi interpretati dal bravissimo Michael B. Jordan, che il regista californiano porta con sé anche nel film Marvel affidandogli il ruolo dell'antagonista Killmonger e opponendolo al T'Challa di Chadwick Bo-

seman, il bravo attore prematuramente scomparso ad agosto 2020 a causa di un tumore al colon. Nel film, i due personaggi si contendono la legittima leadership del Wakanda, tra elaborati combattimenti rituali, riferimenti (anche visivi) a tradizioni ancestrali, sofisticate architetture iper-tecnologiche e sequenze d'azione vertiginose e spettacolari. Ottimo è anche il resto del cast, quasi tutto afroamericano, composto dalla Danai Gurira lanciata dal ruolo di Michonne nella serie-kolossal *The Walking Dead* e qui interprete della nobile guerriera Okoye, dalla Lupita Nyong'o premiata con l'Oscar nel 2013 per *12 anni schiavo* e ancora da Daniel Kaluuya, Letitia Wright (la geniale sorella di T'Challa, Shuri), Winston Duke, Angela Bassett, Forest Whitaker, con le sole eccezioni bianche dei bravi Martin Freeman (l'agente della C.I.A. Everett Ross) e Andy Serkis (il trafficante d'armi Ulysses Klaw). In una delle due scene dopo i titoli di coda va registrato anche il ritorno del Soldato d'Inverno di Sebastian Stan, ormai libero dal condizionamento mentale degli anni sovietici grazie alle cure wakandiane di Shuri e pronto a sua volta per schierarsi assieme agli altri eroi contro l'incombente minaccia di Thanos.

E due mesi dopo *Black Panther*, ad aprile 2018, arriva nei cinema di tutto il mondo lo sconvolgente blockbuster corale *Avengers – Infinity War* di Anthony e Joe Russo, anche stavolta scritto da Markus

e McFeely. Si tratta della prima parte del kolossal destinato a produrre un decisivo punto di svolta nelle trame del primo decennio di Marvel Cinematic Universe, portando al suo drammatico compimento quella *Infinity Saga* iniziata, di fatto, nel 2008 con *Iron Man*. Il film dei fratelli Russo diventa un successo commerciale clamoroso, arrivando a incassare più di due miliardi di dollari in tutto il mondo e issandosi al quarto posto nella classifica dei maggiori incassi cinematografici di sempre, dietro *Avatar*, *Titanic* e *Star Wars – Il risveglio della Forza*. La trama ruota intorno all'inquietante e dolente personaggio del folle titano extraterrestre Thanos, interpretato da Josh Brolin e giunto sotto la luce dei riflettori dopo una preparazione durata anni. Questa entità potentissima, un adoratore della morte con l'ossessione di portare l'equilibrio nel cosmo (a modo suo), riesce a mettere assieme tutte le *gemme dell'infinito* in modo da poterle utilizzare per eliminare dall'esistenza la metà degli esseri viventi dell'intero universo, con effetti devastanti ovviamente anche sulla comunità degli eroi terrestri, come si vede nelle indimenticabili sequenze conclusive, capaci di gettare nel panico legioni di appassionati in tutto il mondo e di concludere un film per famiglie di genere supereroico con grande coraggio e senza alcun lieto fine né consolazione, pur rimandando inevitabilmente alla seconda e decisiva parte.

Nel film ci sono praticamente tutti gli attori che i fans hanno imparato ad amare dal 2008 in poi: Robert Downey Jr., Chris Evans, Mark Ruffalo, Chris Hemsworth, Chris Pratt, Scarlett Johansson, Benedict Cumberbatch, Tom Holland, Chadwick Boseman, Elizabeth Olsen, Paul Bettany, Don Cheadle, Anthony Mackie, Sebastian Stan, Tom Hiddleston e tutti gli altri, anche comprimari, apparsi nei film precedenti del MCU. Vi sono due sole, consistenti assenze: Jeremy Renner e Paul Rudd, poiché i loro Occhio di Falco e Ant-Man rientrano in scena nella seconda parte di quello che, di fatto, è un unico mega-film di circa sei ore diviso in due capitoli distribuiti separatamente per massimizzare la resa in termini di pathos drammaturgico e, naturalmente, di guadagni. Le sequenze memorabili sono davvero tante, con gli eroi divisi in diversi gruppi e messi in azione in scenari differenti tra la Terra e lo spazio profondo. Ma nella memoria degli appassionati e, oggettivamente, nella storia del cinema resta soprattutto il momento culminante della battaglia del Wakanda contro Thanos, i suoi guerrieri dell'Ordine Nero e l'enorme esercito schierato contro gli eroi, quando il folle titano riesce a indossare finalmente il *guanto dell'infinito* completo di tutte le gemme e, col semplice schiocco delle dita, cancella in un attimo la metà delle vite dell'intero universo. Lo shock degli spettatori è attenuato appena dalla consapevolezza che, come in una vera e propria serie,

la trama è destinata a proseguire in un successivo capitolo e, inoltre, dall'ottima scena dopo i titoli di coda, nella quale il Nick Fury di Samuel L. Jackson riesce a inviare un segnale all'allora ancora misterioso personaggio di Capitan Marvel, prima di essere cancellato a sua volta dall'esistenza: e, anche in questo caso, l'abilità di Feige e dei suoi creativi sta nello strizzare l'occhio ai fans storici dei fumetti, suggerendo loro un elemento visivo immediatamente decodificabile (il logo di Capitan Marvel), ma al tempo stesso *attivare* sul web gli altri spettatori per farli andare alla ricerca di informazioni utili a comprendere il riferimento a un nuovo film destinato ad arrivare nei cinema l'anno dopo. Tali ricerche e i successivi discorsi sociali che si sviluppano di conseguenza si tramutano automaticamente in marketing virale e producono ulteriore *engagement* nei confronti del brand MCU.

Prima dell'atteso *Captain Marvel*, però, nei cinema arriva *Ant-Man & The Wasp* di Peyton Reed, sequel del primo capitolo dedicato alle gesta di Scott Lang, distribuito appena un paio di mesi dopo *Avengers – Infinity War*. E, come accaduto spesso nelle prime tre fasi delle produzioni targate Marvel Studios, anche stavolta un film presentato come apparente intermezzo prima dell'esplosivo finale della saga introduce invece, elementi narrativi fondamentali proprio per quell'attesissimo finale. In questa nuova divertente commedia d'azione, infatti, vengono approfondite ul-

teriormente le caratteristiche del regno quantico subatomico e le straordinarie potenzialità dell'energia in esso contenuta. Accanto al protagonista Rudd, ottiene molto più spazio, fin dalla presenza nel titolo del film, la brava interprete di Hope van Dyne/Wasp, cioè Evangeline Lilly, così come Michelle Pfeiffer, che riprende con la consueta classe il ruolo della mamma Janet accanto al marito Hank Pym di Michael Douglas. E anche la principale antagonista (o, almeno, colei che è costretta a esserlo per sopravvivere) è femminile, la Ava Starr/Ghost che ha le fattezze di Hannah John-Kamen. Appare evidente il *riposizionamento* della Disney – e conseguentemente della Marvel – nei confronti della nuova sensibilità che, in questi anni, sta portando l'industria hollywoodiana ad avere un approccio differente rispetto al passato su temi di forte attualità come le pari opportunità e le politiche di genere: e la dimostrazione evidente arriverà col successivo *Captain Marvel*.

Accanto ai protagonisti, comunque, in *Ant-Man & The Wasp* si distingue anche l'illustre *new entry* Laurence Fishburne, ma soprattutto ritornano quei primari che avevano fatto già la fortuna del primo capitolo, soprattutto negli intermezzi comici, primo tra tutti il brillante Michael Peña. Il film è coinvolgente e scorre via a ritmo frenetico, con la trama imperniata sui tentativi degli eroi di riportare Janet sulla Terra liberandola dal regno quantico nel quale era rimasta

prigioniera per decenni. Ma è indubbiamente la sequenza a metà dei titoli di coda a lasciare senza parole gli spettatori, collegandosi direttamente alla *storyline* principale dell'intero Marvel Cinematic Universe: Scott, infatti, resta bloccato nel regno quantico, dove si trovava per raccogliere energia, poiché Hank, Hope e Janet che avrebbero dovuto riportarlo indietro si dissolvono nel nulla come conseguenza dello schiocco di dita di Thanos. Anche stavolta, dunque, pur al termine di un film dalle atmosfere meno lugubri rispetto ad *Avengers – Infinity War*, i Marvel Studios chiudono il film senza un lieto fine e, anzi, con un *cliffhanger* degno degli avvincenti serial cinematografici d'inizio Novecento.

Il successivo *Captain Marvel* del 2019 è un film storicamente importante perché propone la prima donna protagonista in un *superhero movie* marveliano, la Carol Danvers interpretata dal premio Oscar Brie Larson, ma pure perché vede una donna anche dietro la macchina da presa: si tratta della regista e sceneggiatrice indipendente Anna Boden, che scrive e dirige il film assieme a Ryan Fleck. Il ventunesimo titolo cinematografico prodotto dai Marvel Studios è anche il primo ad arrivare nei cinema dopo la scomparsa di Stan Lee, poiché nel frattempo il co-creatore e volto pubblico della *Casa delle Idee* è morto il 12 novembre 2018 a quasi 96 anni, gettando nello sconforto i fans di tutto il mondo. E, infatti, quello che viene inserito

in *Captain Marvel* è il suo primo *cameo* postumo, realizzato ricorrendo a materiali già girati e alla magia del digitale: e la tradizione prosegue anche nei film successivi. Dal punto di vista narrativo, il film di Boden e Fleck è ambientato nel 1995 e restituisce molto bene le atmosfere del decennio, tra riferimenti all'estetica *grunge* e gustose citazioni come quelle riguardanti la storica azienda di noleggio home video Blockbuster. Fondamentalmente, la protagonista viene seguita nell'accidentato percorso interiore che la porta ad accettare la sua identità ibrida terrestre-kree e a prendere piena coscienza dei suoi enormi poteri e della sua unicità come essere vivente. Nel film, la Terra si trova al centro di un conflitto intergalattico tra i due imperi alieni dei guerrafondai Kree e dei mutaforma Skrull, con riferimenti diretti a una tra le saghe fumettistiche più importanti dell'intera storia della Marvel: *La guerra Kree-Skrull*, pubblicata su *The Avengers* in un arco di nove mesi tra il 1971 e il 1972 e, probabilmente, l'apice della lunga gestione di Roy Thomas e John Buscema sulla serie dei Vendicatori (anche se in queste storie sono coinvolti altri big come Neal Adams, Sal Buscema e Tom Palmer)¹⁴⁰. Tanto per cambiare, accanto a Brie Larson c'è un gran cast, composto da Ben Mendelsohn (lo skrull Talos), Annette Bening e Jude Law (rispettivamente, i kree Mar-Vell – poi Suprema Intelligenza di quella razza aliena – e Yon-Rogg), ma anche da Djimon Hounsou,

Lee Pace, Lashana Lynch e Gemma Chan. Soprattutto, però, gli appassionati possono godersi il Nick Fury di Samuel L. Jackson e il Phil Coulson di Clark Gregg ringiovaniti digitalmente con le tecniche di *de-aging* rese sempre più sofisticate grazie all'evoluzione delle nuove tecnologie. *Captain Marvel* esplora ancora più in profondità la vastità spaziale e quella temporale del Marvel Cinematic Universe, con la protagonista che nel finale inizia il suo viaggio nel cosmo, non prima di aver lasciato a Fury una sorta di cercapersone potenziato per poterla contattare in caso di necessità. Come ben sanno i fedeli seguaci dei film Marvel, quel momento arriva alla fine di *Avengers – Infinity War* e, infatti, durante la sequenza sui titoli di coda Carol Danvers fa il suo trionfale ingresso nel presente del MCU e si ritrova di fronte ai Vendicatori sopravvissuti allo schiocco di dita di Thanos, cioè Steve Rogers, Natasha Romanoff, Bruce Banner e James Rhodes. Adesso, tutto è davvero pronto per l'epocale conclusione della *Saga dell'Infinito*.

Ed è il cataclismatico ed extralarge *Avengers – Endgame* (oltre tre ore di durata) a concludere degna-mente, ad aprile 2019, l'ultradecennale ciclo cosmico di Thanos e delle *gemme dell'infinito*, di fatto iniziato nel 2008 col primo *Iron Man*. In cabina di regia ci sono ancora Anthony e Joe Russo, coadiuvati dagli sceneggiatori Christopher Markus e Stephen McFeely. Il film appare subito come un qualcosa di mai tentato

prima, fin dal cast, che in pratica ripropone tutti gli attori apparsi nei ventuno capitoli precedenti come interpreti dei personaggi principali del franchise e, in molti casi, anche dei comprimari. Questo perché, grazie all'escamotage narrativo dei viaggi nel tempo resi possibili utilizzando come tunnel di collegamento il regno quantico e l'energia delle *Particelle Pym*, *Avengers – Endgame* mostra sullo schermo i principali snodi narrativi e le sequenze più iconiche dei film precedenti, attraversandoli con un occhio a quanto fece Zemeckis nella saga di *Ritorno al futuro* e rielaborandoli da punti di vista inediti. Così, questo mega-film si tramuta, al tempo stesso, in un orgoglioso auto-omaggio e una sentita celebrazione di un universo narrativo che – e i suoi creatori ne sono pienamente consapevoli e lo affermano a voce alta – occupa ormai un posto di primissimo piano nell'immaginario contemporaneo globale, tanto da potersi permettere di citare se stesso e trasformare il proprio passato in ulteriore materia narrativa, summa conclusiva e ripartenza verso direzioni inattese. La risposta del pubblico, peraltro, è in linea col gigantismo dell'intera operazione, poiché in termini di incasso assoluto il film si issa in cima alla classifica *all time* con ben 2.797.800.564 dollari totalizzati al box office globale, scavalcando *Avatar* e *Titanic* di James Cameron.

L'incipit riporta gli spettatori al momento dello schiocco di dita di Thanos che, alla fine di *Avengers –*

Infinity War, aveva eliminato dall'esistenza la metà di tutti gli esseri viventi dell'universo. Il luogo, però, è un altro: non il campo di battaglia, bensì la casa di Clint Barton, Occhio di Falco, assente nel precedente capitolo e qui colto mentre i suoi familiari gli spariscano letteralmente da sotto gli occhi. L'azione, poi, si sposta in avanti di una ventina di giorni e da qui procede a ritmo serratissimo, col salvataggio di un Tony Stark molto malmesso ma sopravvissuto da parte di Capitan Marvel, il loro ritorno sulla Terra, la veloce ricerca di Thanos all'altro estremo dell'universo da parte degli Avengers superstiti e la sua decapitazione per mano di un Thor furioso di fronte alla constatazione dell'impossibilità di riutilizzare le *gemme dell'infinito* per riportare in vita i loro cari. Da qui in poi, con una mossa assolutamente inattesa e al tempo stesso furba e coraggiosa, l'azione si sposta di cinque anni nel futuro e, di fatto, il film inizia davvero. E inizia in un universo molto diverso da quello che il pubblico credeva di conoscere. Nella prima immersione in questo nuovo mondo, il punto di vista dei sempre più spaesati spettatori coincide con quello di Scott Lang, Ant-Man, che riesce quasi per caso a liberarsi dal regno quantico subatomico nel quale era imprigionato da anni e a tornare sulla Terra, ignaro del tempo trascorso, che per lui è coinciso con appena cinque ore. Dopo aver rintracciato gli alleati di un tempo, è da una sua intuizione che si mette davvero

in moto la trama: utilizzando l'energia delle residue *Particelle Pym* per spostarsi attraverso tunnel quantici, infatti, gli eroi capiscono di potersi muovere avanti e indietro nel tempo e decidono di dividersi in varie squadre e recarsi in momenti precisi del loro passato (e dell'ormai glorioso passato del franchise) per recuperare le *gemme dell'infinito* una a una, prima che lo faccia Thanos. In tal modo, danno allo spettatore la possibilità di rivivere da differenti punti di vista alcuni momenti-chiave della storia del Marvel Cinematic Universe come, per esempio, la battaglia di New York vista in *The Avengers*. Com'è ovvio, però, le cose non vanno per il verso giusto e una serie di inconvenienti e deviazioni dal piano originale suggeriscono agli spettatori la possibile nascita di linee temporali alternative, che certamente saranno approfondite nelle prossime fasi narrative del MCU. Dopo il ritorno dalla morte di tutti gli eroi scomparsi, grazie al recupero delle gemme e allo schiocco di dita di Hulk, il momento più spettacolare del film è certamente la battaglia fuori scala tra i supereroi (ci sono proprio tutti) e un Thanos che arriva dal passato nel presente con un gigantesco esercito.

L'impatto visivo di questa lunga sequenza è notevole, grazie alla perfetta integrazione tra *live action*, animazione computerizzata, effetti digitali, trucchi meccanici, stunt acrobatici, vertiginosi movimenti della macchina da presa a comporre un'esperienza che va

oltre la semplice visione e rende questo film una sorta di testo paradigmatico del postcinema odierno. *Avengers – Endgame* e il cinema dei supereroi che esso incarna e rappresenta vanno, infatti, inseriti in [...] quello stesso contesto di mutazione dello statuto delle immagini che comprende i percorsi opposti e convergenti del cartone animato digitale iperrealista [...] e del cinema con attori ‘catturati’ al computer praticato da Zemeckis [...] e da Spielberg”¹⁴¹. Col kolossal dei fratelli Russo arriva a piena maturazione quella che Scott Bukatman definisce opportunamente “morphing reality”, per indicare la profonda mutazione delle figure fisiche e dei contesti ambientali nei quali si muovono questi *oggetti audiovisivi* di nuova generazione e concezione¹⁴². E di fronte a tutto ciò il pubblico è calato, non soltanto con lo sguardo ma anche con gli altri sensi, in una sorta di *arena* che concettualmente s'avvicina davvero molto all'idea di *parco giochi tematico*, ma non nel senso dispregiativo inteso da detrattori dei *superhero movies* come Martin Scorsese o Francis Ford Coppola¹⁴³. D'altra parte, basta aver assistito al film in una sala cinematografica strapiena per capire quanto peculiare sia la proposta audiovisiva di *Avengers – Endgame*. Raramente è capitato, in anni recenti, di partecipare a una *cerimonia filmica* tanto intrisa di pathos e di partecipazione attiva quanto questa, con un intenso e continuo scambio di energia tra sala e schermo e con le reazioni sincere della platea a

sottolineare tutti i colpi di scena, le morti, le resurrezioni, le cadute e le risalite, fino a quella frase, “Io sono Iron Man”, pronunciata undici anni dopo di nuovo da Tony Stark/Robert Downey Jr. per chiudere un cerchio che era stato aperto dal film del 2008. Di fronte all'opera dei fratelli Russo cadono anche le tradizionali categorie critiche con le quali andrebbe giudicato un film, poiché *Avengers – Endgame* è un *oggetto audiovisivo* molto più simile al finale di stagione di una serie televisiva ad alto budget piuttosto che a un lungometraggio per il cinema propriamente inteso. Ma anche rispetto alla struttura di un episodio puramente seriale diventa qualcos'altro, tracimando e debordando costantemente oltre i suoi stessi limiti e confini testuali, grazie a una fluidità narrativa e strutturale che guarda piuttosto alla logica ipertestuale e reticolare del web e dei videogames e che richiede in ogni suo momento la partecipazione attiva della vastissima platea globale alla quale si rivolge.

In realtà, però, la Fase Tre del Marvel Cinematic Universe si chiude a luglio 2019 con l'uscita al cinema di *Spider-Man – Far from Home*, diretto da Jon Watts come il precedente capitolo dedicato all'Uomo Ragno e co-prodotto da Sony-Columbia e Marvel Studios. Dopo le emozioni e i lutti di *Avengers – Endgame*, il film è una sorta di gustosa appendice, elegia funebre e ripartenza verso nuovi lidi narrativi, col Peter Parker di Tom Holland che – nel corso di una gita scolastica

in giro per l'Europa (tra Venezia, Praga, Londra e Berlino) – deve scendere a patti con la lancinante assenza del suo mentore Tony Stark, sacrificatosi per sconfiggere Thanos e salvare l'universo, ma al tempo stesso deve fronteggiare un nuovo, temibile avversario: lo scienziato e illusionista Quentin Beck detto Mysterio, interpretato da Jake Gyllenhaal. Attraverso questo personaggio, gli autori iniziano a suggerire la suggestiva possibilità narrativa dell'esistenza di un multiverso composto da tante realtà parallele, elemento che per il momento si rivela un elaborato inganno di Mysterio nei confronti di Spider-Man, ma che Kevin Feige fa capire verrà introdotto già nella fase successiva del Marvel Cinematic Universe. D'altronde, quando in una delle due sequenze durante i titoli di coda (nell'altra ritornano gli skrull) appare su un maxischermo stradale il faccione del direttore del quotidiano *Daily Bugle*, J. Jonah Jameson, che decide di rivelare al mondo che Peter Parker è l'Uomo Ragno, gli spettatori non possono fare a meno di notare come a interpretarlo sia lo stesso attore, J. K. Simmons, che ne aveva già ricoperto il ruolo nei film della trilogia ragnesca di Sam Raimi, narrativamente esterna al Marvel Cinematic Universe. Così, questa strana presenza e le anticipazioni di fine 2020 sulla possibile partecipazione al terzo film su Spider-Man, annunciato per dicembre 2021, dei due precedenti interpreti del personaggio, Tobey Maguire e Andrew

Garfield, sembrano proprio portare in direzione di un intreccio narrativo tra più mondi paralleli destinati a incontrarsi tra loro, sul modello di quanto d'altronde già proposto nel 2018 dal capolavoro d'animazione *Spider-Man – Un nuovo universo*.

4. Il futuro

Dopo molti mesi di negoziati, nel 2019 viene portata a termine la trattativa per l'acquisto del gruppo Fox da parte della Walt Disney Company, per la cifra *monstre* di 72 miliardi di dollari. In questo modo, si concretizza il tanto auspicato recupero dei diritti cine-televisivi di molti personaggi storici e importanti di casa Marvel, dopo che per anni erano stati gestiti da altre case di produzione come la Twentieth Century Fox e, quindi, esclusi dalle trame a lunga gittata e ampia profondità narrativa del Marvel Cinematic Universe. Naturalmente, i pensieri degli appassionati vanno innanzitutto agli X-Men e ai Fantastici Quattro, con tutto il loro immenso pantheon di eroi e *villains*. Con questa importante acquisizione e con la conferma dell'accordo con la Sony per l'utilizzo di Spider-Man, il sogno di vedere anche su grande e piccolo schermo un unico Universo Marvel, quanto più completo e simile a quello dei fumetti, è destinato a diventare realtà. Il 2020 caratterizzato dalla pandemia da Co-

vid-19, però, cambia le carte in tavola anche per l'industria planetaria del cinema e dell'audiovisivo. Le sale cinematografiche restano chiuse in quasi tutto il mondo e per quasi tutto l'anno, mentre le piattaforme di streaming video assumono un ruolo sempre più centrale e dominante. Per l'intero 2020, a causa delle norme anticontagio in vigore ovunque e delle limitazioni dovute alla paura del virus, le majors internazionali rinviano le riprese o l'uscita dei loro progetti più attesi e, in alcuni casi, distribuiscono quelli già pronti direttamente online sulle varie piattaforme. A novembre 2019, inoltre, fa il suo debutto negli Stati Uniti (e da marzo 2020 nel resto del mondo) la piattaforma di contenuti audiovisivi in streaming della multinazionale di Burbank, cioè Disney+, che diventa anche la nuova casa della Marvel oltre che di altri brand storici come Star Wars, Pixar e i classici disneyani.

La Fase Quattro del Marvel Cinematic Universe, che sarebbe dovuta partire a inizio primavera 2020, viene rinviata di circa un anno, proprio a causa della pandemia. E, nel corso dell'anno di pausa, ne vengono ridefiniti i contorni. A dicembre 2020, durante il tradizionale incontro con gli investitori Disney, Kevin Feige annuncia i nuovi progetti filmici a marchio Marvel Studios. Nel 2021 sono programmati *Black Widow* di Cate Shortland, *Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings* di Destin Daniel Cretton, *Eternals* di Chloé Zhao e il terzo film su *Spider-Man* co-prodotto con

Sony e diretto sempre da Jon Watts; nel 2022, invece, l'attesissimo *Doctor Strange in the Multiverse of Madness* di Sam Raimi, *Thor – Love and Thunder* di Taika Waititi, *Black Panther II* di Ryan Coogler, il sequel di *Captain Marvel* diretto da Nia DaCosta e *Ant-Man & the Wasp – Quantumania* di Peyton Reed; infine, nel 2023 per il momento sono già calendarizzati *Guardiani della Galassia Vol. 3* di James Gunn e il misterioso film che sancirà l'ingresso dei Fantastici Quattro nel Marvel Cinematic Universe, con la regia di Jon Watts. Sono già in fase di sviluppo, però, i progetti cinematografici su Blade, Deadpool e il più atteso di tutti, cioè quello sugli X-Men.

A questi film, inoltre, vanno aggiunte le tante serie prodotte dai Marvel Studios per la piattaforma Disney+, anch'esse annunciate da Feige a fine 2020 e a tutti gli effetti tasselli narrativi ufficiali del gigantesco puzzle del MCU. Anzi, ad avviare la Fase Quattro è proprio una serie televisiva: la lisergica e sperimentale *WandaVision*, in onda dal 15 gennaio 2021 su Disney+ con Elizabeth Olsen e Paul Bettany che riprendono i loro personaggi di Wanda Maximoff/Scarlet Witch e di Visione, inseriti però in un contesto inatteso e di notevole originalità, sia drammaturgica che visiva. Anticipata di una settimana dalla serie di documentari narrativi intitolata *Marvel Studios: Legends*, distribuita sempre su Disney+ e composta da spezzoni dei vari film nei quali ciascun personaggio è apparso tra il

2008 e il 2019, *WandaVision* innanzitutto rende concreta l'idea di Kevin Feige – e dei vertici della multinazionale di Burbank – di azzerare le differenze stilistiche e produttive tra film per il grande schermo e serie per quello televisivo, facendo dei *Disney+ Originals* veri e propri kolossal audiovisivi paragonabili concettualmente a quelli cinematografici, in modo da valorizzare al massimo le potenzialità della piattaforma streaming disneyana e differenziarla dall'approccio della principale concorrente, cioè quella Netflix impegnata sempre più nella quantità e nella realizzazione e distribuzione di un prodotto medio (anche visivamente) rivolto a target specifici individuati dal suo celebre algoritmo. Un buon esempio della nuova politica di casa Disney in relazione alla sua *streaming television* può essere certamente considerata la serie ad alto budget e altrettanto elevate ambizioni *The Mandalorian*, ambientata nell'universo di *Star Wars* e, peraltro, affidata alle cure di un big dei Marvel Studios come Jon Favreau.

In quanto a *WandaVision*, sviluppata da Jac Schaeffer su un arco di nove episodi, si tratta certamente di un progetto di grande coraggio e originalità, che parte dagli spunti potenzialmente infiniti legati ai poteri di manipolazione della realtà propri del personaggio di Wanda/Scarlet, guardando a elementi narrativi già introdotti in passato in celebri cicli fumettistici come quello di John Byrne sui West Coast Avengers della

seconda metà degli anni ottanta, oppure l'evento *House of M* scritto da Brian Bendis nel 2005¹⁴⁴, o ancora la magnifica serie su Visione del 2016 sceneggiata da Tom King¹⁴⁵. *WandaVision*, però, si propone anche come un bizzarro e affettuoso omaggio dei Marvel Studios alla storia della televisione americana e a uno tra i suoi generi principali, la sitcom¹⁴⁶, decennio dopo decennio a partire dai primordi dell'immediato secondo dopoguerra. Così, l'episodio inaugurale propone un'ambientazione anni cinquanta e riferimenti esplicativi alla capostipite del genere, *Lucy ed io (I Love Lucy, 1951-1957)* con Lucille Ball e Desi Arnaz; mentre il secondo avanza fino agli anni sessanta e si rifa, citandola con gusto e affetto, a *Vita da strega (Bewitched, 1964-1972)* con Elizabeth Montgomery nel ruolo della fattucchiera-casalinga Samantha e Dick York in quello di suo marito Darrin. Entrambi gli episodi sono girati in bianco e nero e nel formato 4:3 (quello quadrato) della televisione classica, mentre dal terzo arriva il colore e lo show entra negli anni settanta di sitcom come, per esempio, *La famiglia Brady (The Brady Bunch, 1969-1974)* o quelle più innovative firmate dalla Tandem di Norman Lear o dalla MTM di Mary Tyler Moore, per poi proseguire di settimana in settimana fino a giungere all'oggi. Scrittura e costruzione visiva e drammaturgica di *WandaVision* sono estremamente raffinate e coraggiose, tanto da rischiare persino di risultare troppo colte e spiazzanti per lo spettatore medio dei film Mar-

vel e per l'utente di Disney+, anche se man mano che le puntate vanno avanti la struttura a puzzle della serie di Jac Schaeffer inizia a comporsi e – tra strizzate d'occhio anche a due *cult movies* del 1998 come *The Truman Show* (Weir) e *Pleasantville* (Ross) – i collegamenti con le più ampie trame thriller-avventurose di genere supereroico del MCU diventano più esplicati e chiari, addirittura arrivando a suggerire – per esempio, col sorprendente colpo di scena che chiude il quinto episodio mostrando il Pietro/Quicksilver interpretato da Evan Peters nei film degli X-Men prodotti dalla Fox – le prime possibili tracce di quel concetto narrativo di multiverso al centro poi del terzo film su Spider-Man e di *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*.

Nel corso del 2021, i Marvel Studios propongono sempre su Disney+ le altre serie *The Falcon and the Winter Soldier* (sviluppata da Malcolm Spellman come mini da sei episodi dedicata ai personaggi di Sam Wilson e Bucky Barnes, interpretati di nuovo da Anthony Mackie e Sebastian Stan), la molto attesa *Loki* (sei episodi, scritti da Michael Waldron e diretti da Kate Herron, nei quali Tom Hiddleston riprende il suo personaggio del dio degli inganni), l'antologica animata *What if...?* (che mostra versioni alternative di importanti personaggi ed eventi canonici), *Ms. Marvel* (con Iman Vellani nel ruolo della giovane supereroina di origini pakistane Kamala Khan), *Hawkeye* (nella quale Jeremy Renner torna a interpretare Clint Barton). E per il 2022 e 2023

sono già state annunciate anche *Moon Knight*, *She-Hulk*, *Secret Invasion*, *Ironheart*, *Armor Wars* e lo speciale natalizio *I am Groot*, a conferma dell'enorme bacino fumettistico di storie e personaggi all'interno del quale possono pescare Kevin Feige e i suoi creativi.

Tutte queste serie sono ambientate dopo i cataclsmici eventi di *Avengers – Endgame* e portano le trame del Marvel Cinematic Universe nel futuro, a differenza di *Black Widow*. Il film di Cate Shortland interpretato da Scarlett Johansson di nuovo nel ruolo di Natasha Romanoff, infatti, non poteva che essere ambientato prima del kolossal-spartiacque del 2019, poiché in quel film la Vedova Nera si sacrifica eroicamente per il bene dei suoi compagni e amici ed esce di scena in modo memorabile e commovente. Il personaggio, dunque, è qui raccontato in un episodio del suo passato, narrativamente inserito tra *Captain America – Civil War* e *Avengers – Infinity War*, con la protagonista che deve guardarsi da minacce provenienti dalla sua terra d'origine, la Russia. Nel ricco cast, spiccano le presenze di Florence Pugh nei panni di Yelena Belova, un'altra assassina addestrata dai sovietici nell'ambito del segretissimo Programma Vedova Nera, e di David Harbour nel ruolo di Alexei Shostakov alias il Guardiano Rosso.

Guardando ancora alle possibili traiettorie future di sviluppo e ampliamento del Marvel Cinematic Universe, un discorso a parte lo meritano gli X-Men, il cui

inserimento nelle trame coordinate e supervisionate da Kevin Feige va studiato con grande cura e attenzione. Quella dei mutanti, infatti, è un'intera nuova categoria di personaggi che attualmente non esiste in quell'universo narrativo già così ben strutturato e con regole note e precise da anni. Nel MCU così com'è stato costruito tra il 2008 e il 2019 è il concetto stesso di mutante a non essere stato finora nemmeno contemplato, poiché fino al 2019 i diritti di utilizzo audiovisivo di questi personaggi non appartenevano ai Marvel Studios. Anche per questo motivo, fino al termine della Fase Tre, chi ha acquisito i superpoteri in questo mondo di fantasia lo ha fatto attraverso incidenti o esperimenti scientifici, oppure grazie a manufatti alieni o soprannaturali. I mutanti, invece, hanno le loro capacità superumane già inscritte nel proprio dna e le sviluppano in modo naturale durante la pubertà. Ciò li rende geneticamente differenti dall'*homo superior* e li colloca su un gradino superiore dell'evoluzione, facendoli per questo temere e spesso perseguitare. Nel Marvel Cinematic Universe, la categoria di personaggi più vicina ai mutanti è stata finora quella degli inumani, che però a loro volta acquisiscono i poteri attraverso l'esposizione alle cosiddette *nebbie terrigene*. Per inserire gli X-Men e più in generale i mutanti in questo vasto affresco esistente dal 2008, dunque, va operata una rivoluzione concettuale, che però deve tener conto di quanto narrato fino almeno al 2020.

Forse, ma è una suggestione che appartiene più all'appassionato che allo studioso, il modo più efficace e convincente dal punto di vista narrativo per concretizzare questo ingresso potrebbe essere legato proprio al concetto di multiverso. Una volta introdotte le realtà parallele, tra fine 2021 e la prima metà del 2022, cioè nel terzo film su Spider-Man e in *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Feige e i suoi creativi potrebbero mettere in campo un mega-evento cosmico guardando magari alla celebre saga fumettistica del 2015 *Secret Wars*, nella quale lo sceneggiatore Jonathan Hickman fa collasare l'uno sull'altro differenti universi paralleli, per poi ricavarne uno rinnovato da questa epocale fusione: ecco, in questo inedito Marvel Cinematic Universe 2.0 che emergerebbe da una simile saga potrebbero essere presenti anche i mutanti, senza bisogno di complesse e spesso poco credibili operazioni di *retrocontinuity*. In ogni caso, X-Men a parte, col punto di svolta rappresentato dalla conclusione della *Saga dell'Infinito* e con i personaggi-cardine delle prime tre fasi morti (Tony Stark) oppure invecchiati e ritirati (oppure no?) a vita privata (Steve Rogers), quello che già oggi è il *media franchise* più vasto e redditizio della storia dell'intrattenimento audiovisivo globale sembra destinato, in un futuro abbastanza prossimo, a essere attraversato da mutamenti significativi e da una nuova rivoluzione, am-

pliando ulteriormente, in senso sempre più cros-smediale e transmediale, il gigantesco affresco narrativo iniziato nel 1961 tra le coloratissime pagine da pochi centesimi di un albo a fumetti scaturito dalla fantasia di Stan Lee e Jack Kirby.

NOTE

¹ G. Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*, La Nuova Italia, Firenze 1995, p. 107.

² A. Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia 1973 e A. Abruzzese, *La grande scimmia*, Luca Sossella, Roma 2007.

³ M. Tirino, *Il fumetto oltre il fumetto. Flash Gordon e l'archeologia della transmedialità*, in M. Tirino (a cura di), *Flash Gordon. L'avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media*, NPE, Salerno 2019, pp. 23-24.

⁴ D. Del Pozzo, *Ai confini della realtà. Cinquant'anni di telefilm americani*, Lindau, Torino 2002, pp. 95-96.

⁵ S. Howe, *Marvel Comics. Una storia di eroi e supereroi*, Panini Books, tr. it., Modena 2013, p. 11.

⁶ S. Brancato, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, DataneWS, Roma 1994, p. 41.

⁷ D. Del Pozzo, *Ai confini della realtà*, cit., p. 31.

⁸ U. Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964 (Quinta edizione: 1999), p. 227.

⁹ L. Daniels, *Introduzione*, in *Marvel Comics 1 - Edizione 80° anniversario*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2020, p. 199.

¹⁰ Cit. in W. Murray, *Introduzione*, in *Marvel Comics 1 - Edizione 80° anniversario*, cit., 219.

¹¹ Ivi.

¹² M. Evanier, *Gli eroi*, in Joe Simon, Jack Kirby, *Il meglio di Simon e Kirby*, tr. it., Bao Publishing, Milano 2012, p. 13.

¹³ F. Licari, M. Rizzo, *Marvel: 80 meravigliosi anni*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2020, p. 26.

¹⁴ W. Eisner, *Chiacchiere di bottega. Incontri con i maestri del fumetto americano*, tr. it., Kappa Edizioni, Bologna 2006, p. 410.

¹⁵ D. Del Pozzo, *Ai confini della realtà*, cit., pp. 32-33.

¹⁶ R. Sklar, *Dopo lo Studio System*, in V. Zagarrio (a cura di), *Hollywood verso la televisione*, Marsilio, Venezia 1983, p. 18.

¹⁷ M. Benton, *The Comic Book in America: An Illustrated History*, Taylor Publishing Company, Dallas 1989, p. 48.

¹⁸ B. Cartosio, *Gli Stati Uniti contemporanei*, Giunti, Firenze 1992, p. 133.

¹⁹ D. Del Pozzo, *Teen-rock movies: la rivoluzione di Elvis e del rock 'n' roll negli Stati Uniti degli anni Cinquanta*, in D. Del Pozzo, V. Esposito (a cura di), *Rock Around the Screen. Storie di cinema e musica pop*, Liguori, Napoli 2010, pp. 10-11.

²⁰ D. Hajdu, *Maledetti fumetti! Come la grande paura per i "giornaletti" cambiò la società statunitense*, tr. it., Tunué, Latina 2010, pp. 10-11.

²¹ R. Goulart, *Great American Comic Books*, Publications International, Lincolnwood 2001, pp. 210-212.

²² B. Batchelor, *Stan Lee. Il padre dell'Universo Marvel*, tr. it., Leone, Milano 2018, p. 84.

²³ S. Brancato, *Fumetti*, cit., pp. 48-49.

²⁴ S. Howe, *Marvel Comics*, cit., p. 31.

²⁵ J. Harrold, *Introduzione*, in *Decenni: La Marvel negli anni 50 - Capitan America colpisce!*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019, p. 3.

²⁶ Abbreviazione dell'espressione inglese *retroactive continuity* (in italiano continuità retroattiva), la *retcon* è un espe-

diente narrativo utilizzato per modificare eventi e situazioni descritti in precedenza in modo da renderli coerenti con ciò che si sta raccontando al momento.

²⁷ S. Englehart, S. Buscema, *Captain America* vol. 1 nn. 153-156, settembre-dicembre 1972, tr. it., *Marvel Masterworks* n. 72 – *Capitan America* vol. 7, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2018.

²⁸ J. Hay, *Cinema e televisione*, in G. P. Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale. Volume secondo: gli Stati Uniti, Tomo secondo*, Einaudi, Torino 2000, p. 1700.

²⁹ B. Cartosio, *Gli Stati Uniti contemporanei*, cit., p. 135.

³⁰ I. Baio, *Supereroi™. Araldica e simbologia dell'eroismo dai miti classici a Superman e The Authority*, Tunué, Latina 2006, p. 108.

³¹ M. Evanier, *Kirby. King of Comics*, tr. it., BD, Milano 2009, p. 122.

³² Ibidem.

³³ B. Batchelor, *Stan Lee. Il padre dell'Universo Marvel*, cit., pp. 94-95.

³⁴ S. Lee, *Introduzione*, in S. Lee, J. Kirby, *Marvel Masterworks - Fantastici Quattro* n. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2007, p. 4.

³⁵ W. Eisner, *Chiacchiere di bottega*, cit., p. 22.

³⁶ G. Guidi, *La Silver Age della Marvel (1961-1970)*, in R. De Fazio, L. Raggioli (a cura di), *L'incredibile Marvel. 75 anni di meraviglie a fumetti*, Comicon Edizioni/Panini Books, Napoli-Modena 2015, p. 42.

³⁷ F. Licari, M. Rizzo, *Marvel: 80 meravigliosi anni*, cit., p. 44.

³⁸ Tranne ove diversamente ed esplicitamente indicato in nota, le edizioni italiane delle storie a fumetti classiche anni sessanta e settanta della Marvel, alle quali si fa riferimento in questo libro, sono quelle raccolte nei volumi cartonati della linea editoriale *Marvel Masterworks*, che presenta la ristampa

cronologica completa di ciascuna serie originale americana. I volumi sono editi da Marvel Italia/Panini Comics a partire da aprile 2007 e, al momento, hanno superato abbondantemente le cento uscite.

³⁹ B. Batchelor, *Stan Lee. Il padre dell'Universo Marvel*, cit., p. 260.

⁴⁰ S. Lee, S. Ditko, *Amazing Fantasy* n. 15, agosto 1962, tr. it., *Marvel Masterworks – Spider-Man* vol. 1, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2007.

⁴¹ S. Lee, *Prefazione*, in T. DeFalco, *L'Uomo Ragno*, tr. it., Fabbri Editori, Milano 2002, p. 7.

⁴² Ibidem.

⁴³ D. Michelinie, J. Romita Jr., B. Layton, *Iron Man* nn. 120-128, marzo-novembre 1979, tr. it., *100% Marvel Best* n. 21 – *Iron Man: Il demone nella bottiglia*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2008.

⁴⁴ R. Thomas, *The Marvel Age of Comics 1961-1978*, tr. it., Taschen, Colonia 2017, p. 23.

⁴⁵ S. Brancato, *L'inquietudine del mutante. La figura del supereroe Marvel nel costume e della società italiana*, in R. De Fazio, L. Raggioli (a cura di), *L'incredibile Marvel*, cit., p. 14.

⁴⁶ J. Harrold, *Introduzione*, in *Il mondo fuori dalla finestra*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2020, p. 4.

⁴⁷ S. Bukatman, *X-Bodies (The Torment of the Mutant Superhero)*, in R. Sappington, T. Stallings (a cura di), *Uncontrollable Bodies. Testimonies of Identity and Culture*, Bay Press, Seattle 1994, p. 108.

⁴⁸ G. Frezza, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Liguori, Napoli 2008.

⁴⁹ F. Miller, *Daredevil* nn. 168-191, gennaio 1981 – febbraio 1983, tr. it., *Marvel Omnibus 5 – Devil di Frank Miller*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2008.

⁵⁰ G. Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*, cit.

⁵¹ R. Thomas, *The Marvel Age of Comics 1961-1978*, cit., p. 28.

⁵² T. Brevoort, *Prefazione*, in S. Beatty, A. Cowsill, A. Dougall, M. Scott, *Avengers – La guida completa*, tr. it., Giunti, Firenze 2018, p. 7.

⁵³ F. Licari, M. Rizzo, *Marvel: 80 meravigliosi anni*, cit., p. 54.

⁵⁴ P. Sanderson, *X-Men*, tr. it., Fabbri Editori, Milano 2001, p. 15.

⁵⁵ C. Claremont, J. Byrne, *The Uncanny X-Men* vol. 1 nn. 108-143, dicembre 1977 – marzo 1981, tr. it., *Marvel Omnibus 8 – Gli incredibili X-Men 1*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2009 e *Marvel Omnibus 17 – Gli incredibili X-Men 2*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2011.

⁵⁶ C. Claremont, *Postfazione*, in Ivi, pp. 170-171.

⁵⁷ R. Housel, J. J. Wisnewski, *X-men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-verse*, Wiley & Sons, Hoboken 2009; S. Petruccioli, *Gli X-Men e la filosofia*, Mimesis, Milano – Udine 2014; S. Petruccioli, *X-Men. Per un'etica indagata in stile mutante*, Mimesis, Milano – Udine 2015.

⁵⁸ J. Derrida, *Donare il tempo. La moneta falsa*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. IX.

⁵⁹ R. Thomas, *The Marvel Age of Comics 1961-1978*, cit., p. 114.

⁶⁰ M. Arnaudo, *Il fumetto supereroico. Mito, etica e strategie narrative*, Tunué, Latina 2010, p. 4.

⁶¹ S. Brancato, *Fumetti*, cit., p. 101.

⁶² G. Frezza, *Stan Lee e i supereroi Marvel tra film e fumetti*, in G. Frezza, M. Tirino, L. Di Paola, A. Vitale, *Stan The Man. Stan Lee, un nuovo immaginario tra fumetti e media*, Alessandro Polidoro Editore, Napoli 2018, p. 33 (saggio originariamente pubblicato in G. Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*, cit.).

⁶³ J. Shooter, M. Zeck, *Marvel Superheroes Secret Wars*

nn. 1-12, maggio 1984 – aprile 1985, tr. it., *Marvel Best Seller* voll. 21-23 – *Guerre Segrete Classic* nn. 1-3, settembre-novembre 2015, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2015.

⁶⁴ M. Wolfman, G. Perez, *Crisis on Infinite Earths* nn. 1-12, aprile 1985 – marzo 1986, tr. it., *DC Eventi* vol. 1 – *Crisi sulle terre infinite*, DC/Panini Comics, Modena 2020.

⁶⁵ S. Howe, *Marvel Comics*, cit., p. 238.

⁶⁶ I. Wolfman, *Stan Lee's New Marvels*, in *Circus Magazine* n. 186, 20 luglio 1978, pp. 42-43.

⁶⁷ S. Howe, *Marvel Comics*, cit., p. 239.

⁶⁸ T. De Falco, 1986 – *Un nuovo mondo e un nuovo universo*, in: Aa.Vv., *Marvel Chronicle. La storia anno per anno*, Panini Comics, Modena 2009, p. 226.

⁶⁹ F. La Polla, *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, Lindau, Torino 1999, p. 47.

⁷⁰ M. K. Manning, 1991 – *L'apparire contro l'essere*, in Aa.Vv., *Marvel Chronicle*, cit., p. 255.

⁷¹ B. Batchelor, *Stan Lee. Il padre dell'universo Marvel*, cit., p. 219.

⁷² M. K. Manning, 2001 – *L'eroe è tornato*, in Ivi, p. 304.

⁷³ M. Wolfman, G. Colan, *The Tomb of Dracula* n. 10, luglio 1973, tr. it., *Marvel Omnibus* 91 – *La tomba di Dracula* 1, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2018.

⁷⁴ A. Izzi, *Attraverso il fumetto, la storia. Percorsi nel cinema di Bryan Singer*, in G. Spagnoletti, A. Izzi, *Comic Book Movies. Percorsi nel cinema dei supereroi a stelle e strisce*, UniversItalia, Roma 2013, pp. 101-102 e 108.

⁷⁵ H. Jenkins, *Cultura convergente*, tr. it. Apogeo, Milano 2007, p. 111.

⁷⁶ Cfr. F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine 2012.

⁷⁷ T. Schatz, *Conglomerate Hollywood. Blockbuster, franchise e convergenza dei media*, in Ivi, p. 49.

⁷⁸ G. King, *Spectacular Narratives. Hollywood in the Age*

of the Blockbuster, I. B. Tauris, Londra 2000.

⁷⁹ J. Wyatt, *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*, Texas University Press, Austin 1994.

⁸⁰ F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005.

⁸¹ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., p. 83.

⁸² R. Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco-Genova 2010, p. 89.

⁸³ Ivi, p. 44.

⁸⁴ Ibidem.

⁸⁵ Ibidem.

⁸⁶ L. Burke, *The Comic Book Film Adaptation. Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*, University Press of Mississippi, Jackson 2015, p. 23.

⁸⁷ L. Malavasi, *Postmoderno e cinema. Nuove prospettive d'analisi*, Carocci, Roma 2017, pp. 142-143.

⁸⁸ R. Menarini, *Il cinema dopo il cinema*, cit., p. 91.

⁸⁹ A. Libera, *Zeus ex machina – Appunti sul cinema di supereroi*, in *Lo specchio scuro*, <http://specchioscuro.it/zeus-ex-machina-appunti-sul-cinema-di-supereroi/#1> (consultato il 3 dicembre 2020).

⁹⁰ S. Brancato, *La forma fluida del mondo*, Liguori, Napoli 2010, p. 160.

⁹¹ B. Fritz, *The Big Picture. The Fight for the Future of Movies*, Houghton Mifflin Harcourt, New York 2018.

⁹² S. Howe, *Marvel Comics*, cit., p. 476.

⁹³ C. Hewitt, *To Infinity and Beyond*, in *Empire*, n. 361 (2019), p. 63.

⁹⁴ M. Tirino, *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milano 2020, pp. 137-138.

⁹⁵ Volendo semplificare: crossmediale è lo sfruttamento di un determinato prodotto, un concept o una proprietà intellettuale su media differenti; mentre transmediale è un

prodotto, un concept o una proprietà intellettuale che si sviluppa e si diffonde in modo unificato e coordinato su media differenti.

⁹⁶ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e associati, Milano 2003.

⁹⁷ L. Fattori, *Il Marvel Cinematic Universe*, in A. Fattori (a cura di), *Design del neoseriale. Sociologia dell'immagine nella post-serialità digitale*, Krill Books, Lecce 2019, p. 48.

⁹⁸ I. A. De Pascalis, G. Pescatore, *Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma 2018, p. 20.

⁹⁹ D. Del Pozzo, *Fragili supereroi. Il "racconto dell'umano" nell'universo Marvel*, in *Fata Morgana* n. 37 – Umano, anno XIII, gennaio-aprile 2019, Pellegrini Editore, Cosenza, p. 111.

¹⁰⁰ D. Slott, O. Coipel, G. Camuncoli, *The Amazing Spider-Man* vol. 3 nn. 9-15, gennaio-aprile 2015, tr. it., *Marvel Collection* 125 – *Amazing Spider-Man 3: Ragnoverso*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2017.

¹⁰¹ N. Villani, *Marvel's Spider-Man: "Ragnoverso" cros-mediale*, in *H-ermes. Journal of Communication* n. 18/2020, Special Issue – E-comics, <http://sibase.unisalento.it/index.php/h-hermes/issue/view/1777> (consultato il 22 dicembre 2020), p. 80.

¹⁰² B. M. Bendis, S. Pichelli, *Ultimate Fallout* n. 4, agosto 2011, tr. it., *Ultimate Comics* n. 11, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2012.

¹⁰³ J. Hickman, E. Ribic, *Secret Wars* 1-9, luglio 2015 – marzo 2016, tr. it., *Marvel Omnibus* 68 – *Secret Wars*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2017.

¹⁰⁴ L. Burke, *A Bigger Universe. Marvel Studios and Transmedia Storytelling*, in J. C. Chambliss, W. L. Svitavsky, D. Fandino (a cura di), *Assembling the Marvel Cinematic Uni-*

verse. Essays on the Social, Cultural and Geopolitical Domains, McFarland & Company, Jefferson 2018, p. 35.

¹⁰⁵ D. Johnson, *Will the Real Wolverine Please Stand Up?*, in I. Gordon, M. Jancovich, M. P. McAllister (a cura di), *Film and Comic Books*, University of Mississippi Press, Jackson 2007, p. 67.

¹⁰⁶ M. Giovagnoli, *Transmedia storytelling*, in S. Calabrese, G. Grignaffini, *La bottega delle narrazioni. Letteratura, televisione, cinema, pubblicità*, Carocci, Roma 2020, p. 141.

¹⁰⁷ Ivi, p. 140.

¹⁰⁸ Ibidem.

¹⁰⁹ Ivi, p. 141.

¹¹⁰ M. Boni, *La produzione di discorsività sociale negli ecosistemi narrativi*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi*, cit., p. 65.

¹¹¹ Ibidem.

¹¹² I. A. De Pascalis, G. Pescatore, *Dalle narrazioni estese agli ecosistemi narrativi*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi*, cit., p. 29.

¹¹³ R. Menarini, *Schermi profondi: lo spazio della narrazione tra cinema e televisione*, in Sara Martin (a cura di), *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Mimesis, Milano-Udine 2014, p. 21.

¹¹⁴ S. Harrison, A. Carlsen, M. Škerlavaj, *Marvel, una macchina che sforna successi*, tr. it., in *Harvard Business Review Italia*, settembre 2019, <https://www.hbritalia.it/settembre-2019/2019/09/01/pdf/marvel-una-macchina-che-sforna-successi-13921/> (consultato il 12 dicembre 2020).

¹¹⁵ Ibidem.

¹¹⁶ J. Whedon, J. Cassaday, *Astonishing X-Men* vol. 3 nn. 1-24, luglio 2004 – marzo 2008, tr. it., *Marvel Omnibus* 10 – *Gli stupefacenti X-Men: Inarrestabili*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2010.

¹¹⁷ S. Harrison, A. Carlsen, M. Škerlavaj, *Marvel, una macchina che sforna successi*, tr. it., in cit. (consultato il 12 dicembre 2020).

¹¹⁸ B. Batchelor, *Stan Lee. Il padre dell'universo Marvel*, cit., p. 245.

¹¹⁹ G. Morrison, *Supergods*, tr. it., Bao Publishing, Milano 2013, p. 405.

¹²⁰ D. Del Pozzo, *Supereroi transmediali. La Marvel nell'era della convergenza tra cartoons, TV e cinema*, in R. De Fazio, L. Raggioli (a cura di), *L'incredibile Marvel*, cit., p. 217.

¹²¹ M. Pollone, *Uno, nessuno e centomila. Hulk da Peter David a Ang Lee, ovvero: dissoluzione del soggetto, impronta dell'autore*, in G. Spagnoletti, A. Izzi (a cura di), *Comic Book Movies*, cit., p. 150.

¹²² B. Jones, *The Incredible Hulk*, nn. 34-76, gennaio 2002 – ottobre 2004, tr. it., *Marvel Greatest Hits* n. 20 – *L'Incredibile Hulk di Bruce Jones* vol. 1: *Il ritorno del mostro*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019 e *Marvel Greatest Hits* n. 23 – *L'Incredibile Hulk di Bruce Jones* vol. 2: *Punto di rotura*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019.

¹²³ G. Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, pp. 146-147.

¹²⁴ J. Baudrillard, *Simulacri e Impostura. Bestie, Beau-bourg, apparenze e altri oggetti*, tr. it., PGreco, Milano 2009.

¹²⁵ V. Vinge, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, in *Vision-21 Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace*, Atti di convegno (Westlake, Ohio, 30-31 marzo 1993), pp. 11-22.

¹²⁶ R. Kurzweil, *La singolarità è vicina*, tr. it., Apogeo, Milano 2008.

¹²⁷ A. Suatoni, *The Marvel Cinematic Universe. Dal primo Iron Man ad Avengers: Infinity War, 10 anni di storia Marvel tra cinema e TV*, EUS, Roma 2018, p. 30.

¹²⁸ C. Treanni, *Il futuro è adesso. Il grande libro della fantascienza*, Homo scrivens, Napoli 2018, p. 210.

¹²⁹ G. Canova, *L'alieno e il pipistrello*, cit., p. 139.

¹³⁰ M. Dery, *Velocità di fuga. Cyberculture di fine millennio*, tr. it., Feltrinelli, Milano 1997, p. 274.

¹³¹ A. Suatoni, *The Marvel Cinematic Universe*, cit., p. 93.

¹³² Ivi, p. 94.

¹³³ L. Barnabè, *La stagione degli eroi*, in *Ciak* n. 3/2015, p. 50.

¹³⁴ R. Thomas, J. Buscema, *The Avengers* vol. 1 n. 54, luglio 1968, tr. it., *Marvel Masterworks* vol. 37 – *Vendicatori* vol. 5, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2015.

¹³⁵ R. Thomas, J. Buscema, *The Avengers* vol. 1 n. 57, ottobre 1968, tr. it., Ivi.

¹³⁶ G. Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, cit., p. 147.

¹³⁷ S. Arcagni, *L'occhio della macchina*, Einaudi, Torino 2018.

¹³⁸ M. Millar, S. McNiven, *Civil War* nn. 1-7, luglio 2006 – gennaio 2007, tr. it., *Marvel Omnibus 2 – Civil War*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2008.

¹³⁹ M. Arnaudo, *Il fumetto supereroico*, cit., p. 118.

¹⁴⁰ R. Thomas, N. Adams, J. Buscema, S. Buscema, T. Palmer, *The Avengers* vol. 1 nn. 89-97, giugno 1971 – marzo 1972, tr. it., *Marvel Masterworks* 89 – *Vendicatori* vol. 9, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019.

¹⁴¹ E. Morreale, “*Welcome to the Future!*”. *I film di supereroi e l'era del “reality morphing”*, in G. Spagnoletti, A. Izzi (a cura di), *Comic Book Movies*, cit., p. 16.

¹⁴² S. Bukatman, *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*, Duke University Press, Durham 2003, p. 131.

¹⁴³ Z. Sharf, *Martin Scorsese Compares Marvel Movies to Theme Parks: “That’s Not Cinema”*, in *IndieWire*, 4 ottobre

2019, <https://www.indiewire.com/2019/10/martin-scorsese-marvel-movies-not-cinema-theme-parks-1202178747/> (consultato il 30 dicembre 2020).

¹⁴⁴ B. M. Bendis, O. Coipel, *House of M* nn. 1-8, agosto-dicembre 2005, tr. it., *Marvel Omnibus* n. 7 – *House of M*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2009.

¹⁴⁵ T. King, G. Hernandez Walta, *Vision* nn. 1-12, gennaio – dicembre 2016, tr. it., *Marvel Collection* n. 56 – *Visione* vol. 1: *Un po' peggio di un uomo*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2016 e *Marvel Collection* n. 81 – *Visione* vol. 2: *Un po' meglio di una bestia*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2017.

¹⁴⁶ L. Barra, *La sitcom. Genere, evoluzione, prospettive*, Carocci, Roma 2020.

BIBLIOGRAFIA

Libri

Aa.Vv., *Marvel Chronicle. La storia anno per anno*, tr. it., Panini Comics, Modena 2009.

Abruzzese Alberto, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia 1973.

Abruzzese Alberto, *La grande scimmia*, Luca Sossella, Roma 2007.

Alonge Giaime, Carluccio Giulia, *Il cinema americano contemporaneo*, Laterza, Bari-Roma 2015.

Arcagni Simone, *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Einaudi, Torino 2015.

Arcagni Simone, *L'occhio della macchina*, Einaudi, Torino 2018.

Arnaudo Marco, *Il fumetto supereroico. Mito, etica e strategie narrative*, Tunué, Latina 2010.

Aumont Jacques, Bergala Alain, Marie Michel, Vernet Marc, *Estetica del film*, tr. it., Lindau, Torino 1995.

Baio Ivan, *Supereroi™. Araldica e simbologia dell'eroismo dai miti classici a Superman e The Authority*, Tunué, Latina 2006.

Barbieri Daniele, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano 1991.

Barbieri Daniele, *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma 2017.

Barra Luca, *La sitcom. Genere, evoluzione, prospettive*, Carocci, Roma 2020.

Batchelor Bob, *Stan Lee. Il padre dell'Universo Marvel*, tr. it., Leone, Milano 2018.

Baudrillard Jean, *America*, tr. it., SE, Milano 2000.

Baudrillard Jean, *Simulacri e Impostura. Bestie, Beau-bourg, apparenze e altri oggetti*, tr. it., PGreco, Milano 2009.

Beatty Scott, Cowsill Alan, Dougall Alastair, Scott Melanie, *Avengers – La guida completa*, tr. it., Giunti, Firenze 2018.

Benjamin Troy, *The Wakanda Files. A Technological Exploration of the Avengers and Beyond*, Epic Ink Books, Bellevue 2020.

Benton Mike, *The Comic Book in America: An Illustrated History*, Taylor Publishing Company, Dallas 1989.

Bertetti Paolo, *Che cos'è la transmedialità*, Carocci, Roma 2020.

Bertetto Paolo, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano 2007.

Boccia Artieri Giovanni, *I media-mondo. Forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*, Meltemi, Roma 2004.

Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, tr. it., Guerini e associati, Milano 2003.

Bittanti Matteo (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Edizioni Unicopli, Milano 2008.

Bordoni Carlo, Fossati Franco, *Dal feuilleton al fumetto*, Editori Riuniti, Roma 1985.

Brancato Sergio, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Datanews, Roma 1994.

Brancato Sergio, *Sociologie dell'immaginario*, Carocci, Roma 2000.

Brancato Sergio, *La forma fluida del mondo*, Liguori, Napoli 2010.

Bremilla Paola, *It's All Connected. L'evoluzione delle serie*

TV statunitensi, Franco Angeli, Milano 2018.

Brolli Daniele (a cura di), *Il crepuscolo degli eroi*, Telemaco, Bologna 1992.

Brunetta Gian Piero (a cura di), *Storia del cinema mondiale, Volume secondo: gli Stati Uniti, Tomo secondo*, Einaudi, Torino 2000.

Bukatman Scott, *Matters of Gravity. Special Effects and Supermen in the 20th Century*, Duke University Press, Durham 2003.

Burke Liam, *The Comic Book Film Adaptation. Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*, University Press of Mississippi, Jackson 2015.

Calabrese Stefano, Grignaffini Giorgio, *La bottega delle narrazioni. Letteratura, televisione, cinema, pubblicità*, Carocci, Roma 2020.

Canosa Michele, Fornaroli Enrico, *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Campanotto Editore, Udine, 1996.

Canova Gianni, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000.

Carluccio Giulia (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Kaplan, Torino 2014.

Cartosio Bruno, *Gli Stati Uniti contemporanei*, Giunti, Firenze 1992.

Casetti Francesco, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005.

Chambliss Julian C., Svitavsky William L., Fandino Daniel (a cura di), *Assembling the Marvel Cinematic Universe. Essays on the Social, Cultural and Geopolitical Domains*, McFarland & Company, Jefferson 2018.

Codeluppi Vanni, *I media siamo noi. La società trasformata dai mezzi di comunicazione*, Franco Angeli, Milano 2014.

Corman Roger, *Come ho fatto cento film a Hollywood senza mai perdere un dollaro*, tr. it., Lindau, Torino 1998.

De Fazio Raffaele, Raggioli Lorenzo (a cura di), *L'incredibile*

Marvel. 75 anni di meraviglie a fumetti, Comicon Edizioni/Panini Books, Napoli-Modena 2015.

DeFalco Tom, *L'Uomo Ragno*, tr. it., Fabbri Editori, Milano 2002.

De Giusti, Luciano (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008.

Del Pozzo Diego, *Ai confini della realtà. Cinquant'anni di telefilm americani*, Lindau, Torino 2002.

Del Pozzo Diego, Esposito Vincenzo (a cura di), *Rock Around the Screen. Storie di cinema e musica pop*, Liguori, Napoli 2010.

Derrida Jacques, *Donare il tempo. La moneta falsa*, tr. it., Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.

Dery Mark, *Velocità di fuga. Cybersculture di fine millennio*, tr. it., Feltrinelli, Milano 1997.

Di Chio Federico, *American storytelling. Le forme del racconto nel cinema e nelle serie TV*, Carocci, Roma 2016.

Di Nocera Alessandro, *Supereroi e superpoteri. Storia e mito fantastico nell'America inquieta della Guerra Fredda*, Castelvecchi, Roma 2000.

Eco Umberto, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964 (Quinta edizione: 1999).

Eco Umberto, *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Bompiani, Milano 1976 (Terza edizione: 2001).

Eisner Will, *Chiacchiere di bottega. Incontri con i maestri del fumetto americano*, tr. it., Kappa Edizioni, Bologna 2006.

Eugenio Ruggero, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Editrice La Scuola, Brescia 2015.

Evanier Mark, *Kirby. King of Comics*, tr. it., BD, Milano 2009.

Fattori Adolfo (a cura di), *Design del neoseriale. Sociologia*

dell'immagine nella post-serialità digitale, Krill Books, Lecce 2019.

Fiedler Leslie A., *Amore e morte nel romanzo americano*, tr. it., Longanesi, Milano 1983.

Frezza Gino, *La macchina del mito tra film e fumetti*, La Nuova Italia, Firenze 1995.

Frezza Gino, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Liguori, Napoli 2008.

Frezza Gino, *Fumetti, anime del visibile*, Alessandro Polidoro Editore, Napoli 2018.

Frezza Gino, Tirino Mario, Di Paola Lorenzo, Vitale Andrea, *Stan The Man. Stan Lee, un nuovo immaginario tra fumetti e media*, Alessandro Polidoro Editore, Napoli 2018.

Fritz Ben, *The Big Picture. The Fight for the Future of Movies*, Houghton Mifflin Harcourt, New York 2018.

Giovagnoli Max, *Transmedia. Storytelling e comunicazione*, Apogeo, Milano 2013.

Gordon Ian, Jancovich Mark, McAllister Matthew P. (a cura di), *Film and Comic Books*, University of Mississippi Press, Jackson 2007.

Goulart Ron, *Great American Comic Books*, Publications International, Lincolnwood 2001.

Groensteen Thierry, *Il sistema fumetto*, tr. it., ProGlo Edizioni, Genova 2011.

Hajdu David, *Maledetti fumetti! Come la grande paura per i "giornaletti" cambiò la società statunitense*, tr. it., Tunué, Latina 2010.

Housel Rebecca, Wisnewski J. Jeremy, *X-men and Philosophy. Astonishing Insight and Uncanny Argument in the Mutant X-verse*, Wiley & Sons, Hoboken 2009.

Howe Sean, *Marvel Comics. Una storia di eroi e supereroi*, tr. it., Panini Books, Modena 2013.

Jenkins Henry, *Cultura convergente*, tr. it., Apogeo, Milano 2007.

- Kaminsky Stuart M., *Generi cinematografici americani*, tr. it., Pratiche, Parma 1997.
- King Geoff, *Spectacular Narratives. Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I. B. Tauris, Londra 2000.
- Kurzweil Ray, *La singolarità è vicina*, tr. it., Apogeo, Milano 2008.
- La Polla Franco, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Laterza, Roma-Bari 1987.
- La Polla Franco, *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, Lindau, Torino 1999.
- La Polla Franco, *Stili americani. Autori, generi, film nel cinema hollywoodiano del Novecento*, Bononia University Press, Bologna 2003.
- Licari Fabio, Rizzo Marco, *Marvel: 80 meravigliosi anni*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2020.
- Lotz Amanda D., *Post Network. La rivoluzione della TV*, tr. it., Minimum Fax, Roma 2017.
- Malavasi Luca, *Postmoderno e cinema. Nuove prospettive d'analisi*, Carocci, Roma 2017.
- Martin Sara (a cura di), *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Mimesis, Milano-Udine 2014.
- Menarini Roy, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco-Genova 2010.
- Mereghetti Paolo (a cura di), *Il Mereghetti. Dizionario dei film 2019*, Baldini & Castoldi, Milano 2018.
- Mereghetti Paolo (a cura di), *Il Mereghetti. Dizionario dei film 2021*, Baldini & Castoldi, Milano 2020.
- Mittell Jason, *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, tr. it., Minimum Fax, Roma 2017.
- Morrison Grant, *Supergods*, tr. it., Bao Publishing, Milano 2013.
- Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma 2018.

- Petrucchioli Stefano, *Gli X-Men e la filosofia*, Mimesis, Milano-Udine 2014.
- Petrucchioli Stefano, *X-Men. Per un'etica indagata in stile mutante*, Mimesis, Milano-Udine 2015.
- Rose Frank, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di Internet*, tr. it., Codice Edizioni, Torino 2013.
- Sanderson Peter, *X-Men*, tr. it., Fabbri Editori, Milano 2001.
- Sappington Rodney, Stallings Taylor (a cura di), *Uncontrollable Bodies. Testimonies of Identity and Culture*, Bay Press, Seattle 1994.
- Semprini Valentina, *Bam! Sock! Lo scontro a fumetti. Dramma e spettacolo del conflitto nei comics d'avventura*, Tunué, Latina 2006.
- Sergi Valentino, *Frank Miller. Il cavaliere oscuro di Hollywood*, NPE, Salerno 2014.
- Simon Joe, Kirby Jack, *Il meglio di Simon e Kirby*, tr. it., Bao Publishing, Milano 2012.
- Skal David J., *The Monster Show*, tr. it., Baldini & Castoldi, Milano 1998.
- Sklar Robert, *Cinemamerica*, tr. it., Feltrinelli, Milano 1982.
- Spagnolletti Giovanni, Izzi Alessandro, *Comic Book Movies. Percorsi nel cinema dei supereroi a stelle e strisce*, UniversItalia, Roma 2013.
- Steinbeck John, *L'America e gli americani*, tr. it., Alet Edizioni, Padova 2008.
- Suatoni Andrea, *The Marvel Cinematic Universe. Dal primo Iron Man ad Avengers: Infinity War, 10 anni di storia Marvel tra cinema e TV*, EUS, Roma 2018.
- Thomas Roy, *The Marvel Age of Comics 1961-1978*, tr. it., Taschen, Colonia, 2017.
- Tirino Mario (a cura di), *Flash Gordon. L'avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media*, NPE, Salerno 2019.

Tirino Mario, *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milano 2020.

Treanni Carmine, *Il futuro è adesso. Il grande libro della fantascienza*, Homo scrivens, Napoli 2018.

Vogler Chris, *Il viaggio dell'eroe*, tr. it., Dino Audino, Roma 1999.

Wood Michael *L'America e il cinema*, tr. it., Garzanti, Milano 1979.

Wyatt Justin, *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*, Texas University Press, Austin 1994.

Zagarrio Vito (a cura di), *Hollywood verso la televisione*, Marsilio, Venezia 1983.

Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine 2012.

Žižek Slavoj, *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, tr. it., Meltemi, Roma 2002.

Articoli

Barnabè Luca, *La stagione degli eroi*, in *Ciak* n. 3/2015, Mondadori, Milano.

Del Pozzo Diego, *Fragili supereroi. Il "racconto dell'umano" nell'universo Marvel*, in *Fata Morgana* n. 37 – Umano, anno XIII, gennaio-aprile 2019, Pellegrini Editore, Cosenza.

Featherstone Mike, *Ubiquitous Media: An Introduction*, in *Theory, Culture & Society*, vol. 26, marzo-maggio 2009, nn. 2-3, Sage, Londra.

Harrison Spencer, Carlsen Arne, Škerlavaj Miha, *Marvel, una macchina che sforna successi*, tr. it., in *Harvard Business Review Italia*, settembre 2019, <https://www.hbritalia.it/settembre-2019/2019/09/01/pdf/marvel-una-macchina-che-sforna-successi-13921/> (consultato il 12 dicembre 2020).

Hewitt Chris, *To Infinity and Beyond*, in *Empire*, n. 361/2019, Bauer Media Group, Amburgo-Londra.

Libera Alberto, *Zeus ex machina – Appunti sul cinema di supereroi*, in *Lo specchio scuro*, <http://specchioscuro.it/zeus-ex-machina-appunti-sul-cinema-di-supereroi/#1> (consultato il 3 dicembre 2020).

Sharf Zack, *Martin Scorsese Compares Marvel Movies to Theme Parks: "That's Not Cinema"*, in *IndieWire*, 4 ottobre 2019, <https://www.indiewire.com/2019/10/martin-scorsese-marvel-movies-not-cinema-theme-parks-1202178747/> (consultato il 30 dicembre 2020).

Villani Nicola, *Marvel's Spider-Man: "Ragnoverso" crossmediale*, in *H-ermes. Journal of Communication* n. 18/2020, Special Issue – E-comics, <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/h-hermes/issue/view/1777> (consultato il 22 dicembre 2020).

Vinge Vernon, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, in *Vision-21 Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace*, Atti di convegno (Westlake, Ohio, 30-31 marzo 1993).

Wolfman Ira, *Stan Lee's New Marvels*, in *Circus Magazine* n. 186, 20 luglio 1978, Ace Company, New York.

Fumetti

Aa. Vv., *Decenni: La Marvel negli anni 50 – Capitan America colpisce!*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019.

Aa. Vv., *Il mondo fuori dalla finestra*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2020.

Aa. Vv., *Marvel Comics* n. 1 – Edizione 80° anniversario, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2020.

Bendis Brian Michael, Coipel Olivier, *Marvel Omnibus* n. 7 – *House of M*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2009.

Claremont Chris, Byrne John, *Marvel Omnibus* n. 8 – *Gli incredibili X-Men* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2009.

Claremont Chris, Byrne John, *Marvel Omnibus* n. 17 – *Gli incredibili X-Men* vol. 2, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2011.

Englehart Steve, Buscema John, *Marvel Masterworks* n. 72 – *Capitan America* vol. 7, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2018.

Hickman Jonathan, Ribic Esad, *Marvel Omnibus* n. 68 – *Secret Wars*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2017.

Hickman Jonathan, Spencer Nick, Bendis Brian Michael, Crain Clayton, Larroca Salvador, Pichelli Sara, *Ultimate Comics* n. 11 – *Ultimate Fallout: Mai più Spider-Man* – Parte 2, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2012.

Jones Bruce, *Marvel Greatest Hits* n. 20 – *L'Incredibile Hulk di Bruce Jones* vol. 1: *Il ritorno del mostro*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019.

Jones Bruce, *Marvel Greatest Hits* n. 23 – *L'Incredibile Hulk di Bruce Jones* vol. 2: *Punto di rottura*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019.

King Tom, Hernandez Walta Gabriel, *Marvel Collection* n. 56 – *Visione* vol. 1: *Un po' peggio di un uomo*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2016.

King Tom, Hernandez Walta Gabriel, *Marvel Collection* n. 81 – *Visione* vol. 2: *Un po' meglio di una bestia*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2017.

Lee Stan, Ditko Steve, *Marvel Masterworks* n. 1 – *Spider-Man* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2007.

Lee Stan, Everett Bill, *Marvel Masterworks* n. 15 – *Devil* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2012.

Lee Stan, Kirby Jack, *Marvel Masterworks* n. 2 – *Fantastici*

Quattro vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2007.

Lee Stan, Kirby Jack, *Marvel Masterworks* n. 3 – *Vendicatori* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2007.

Lee Stan, Kirby Jack, *Marvel Masterworks* n. 7 – *L'incredibile Hulk* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2009.

Lee Stan, Kirby Jack, *Marvel Masterworks* n. 9 – *Capitan America* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2010.

Lee Stan, Kirby Jack, *Marvel Masterworks* n. 25 – *Gli Inumani*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2014.

Lee Stan, Kirby Jack, *Marvel Masterworks* n. 34 – *X-Men* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2015.

Lee Stan, Lieber Larry, Heck Don, *Marvel Masterworks* n. 5 – *Iron Man* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2009.

Lee Stan, Lieber Larry, Kirby Jack, *Marvel Masterworks* n. 10 – *Thor* vol. 1, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2011.

Michelinie David, Romita John Jr, Layton Bob, *100% Marvel Best* n. 21 – *Iron Man: Il demone nella bottiglia*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2008.

Millar Mark, McNiven Steve, *Marvel Omnibus* n. 2 – *Civil War*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2008.

Miller Frank, *Marvel Omnibus* n. 5 – *Devil di Frank Miller*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2008.

Shooter Jim, Zeck Mike, *Marvel Best Seller* nn. 21-23 – *Guerre Segrete Classic* nn. 1-3, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2015.

Slott Dan, Coipel Olivier, Camuncoli Giuseppe, *Marvel Collection* n. 125 – *Amazing Spider-Man* vol. 3: *Ragnoverso*, Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2017.

Thomas Roy, Buscema John, *Marvel Masterworks* vol. 37 – *Vendicatori* vol. 5, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2015.

Thomas Roy, Adams Neal, Buscema John, Buscema Sal, Palmer Tom, *Marvel Masterworks* n. 89 – *Vendicatori* vol. 9, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2019.

Whedon Joss, Cassaday John, *Marvel Omnibus* n. 10 – *Gli stupefacenti X-Men: Inarrestabili*, tr. it., Marvel Italia/Panini Comics, Modena 2010.

Wolfman Marv, Colan Gene, *Marvel Omnibus* n. 91 – *La tomba di Dracula* vol. 1, tr. it., Marvel/Panini Comics, Modena 2018.

Wolfman Marv, Perez George, *DC Eventi* vol. 1 – *Crisi sulle terre infinite*, tr. it., DC/Panini Comics, Modena 2020.

FILMOGRAFIA

Marvel Cinematic Universe

Film

Iron Man (Id., Jon Favreau, 2008).

L'incredibile Hulk (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008).

Iron Man 2 (Id., Jon Favreau, 2010).

Thor (Id., Kenneth Branagh, 2011).

Captain America – Il primo vendicatore (*Captain America – The First Avenger*, Joe Johnston, 2011).

The Avengers (*Marvel's The Avengers*, Joss Whedon, 2012).

Iron Man 3 (Id., Shane Black, 2013).

Thor – The Dark World (Id., Alan Taylor, 2013).

Captain America – The Winter Soldier (Id., Anthony Russo, Joe Russo, 2014).

Guardiani della Galassia (*Guardians of the Galaxy*, James Gunn, 2014).

Avengers – Age of Ultron (Id., Joss Whedon, 2015).

Ant-Man (Id., Peyton Reed, 2015).

Captain America – Civil War (Id., Anthony Russo, Joe Russo, 2016).

Doctor Strange (Id., Scott Derrickson, 2016).

Guardiani della Galassia Vol. 2 (*Guardians of the Galaxy Vol. 2*, James Gunn, 2017).

Spider-Man – Homecoming (Id., Jon Watts, 2017).

Thor – Ragnarok (Id., Taika Waititi, 2017).

Black Panther (Id., Ryan Coogler, 2018).

Avengers – Infinity War (Id., Anthony Russo, Joe Russo, 2018).

Ant-Man & the Wasp (Id., Peyton Reed, 2018).

Captain Marvel (Id., Anna Boden, Ryan Fleck, 2019).

Avengers – Endgame (Id., Anthony Russo, Joe Russo, 2019).

Spider-Man – Far from Home (Id., Jon Watts, 2019).

Black Widow (Cate Shortland, 2021).

Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings (Destin Daniel Cretton, 2021).

Eternals (Chloé Zhao, 2021).

Serie ABC

Agents of S.H.I.E.L.D. (Id., Jed Whedon, Maurissa Tancharoen, Jeffrey Bell, 2013-2020).

Agent Carter (Id., Tara Butters, Michele Fazekas, Chris Dingess, 2015-2016).

Inhumans (Id., Scott Buck, 2017).

Serie Netflix

Daredevil (Id., Steven S. DeKnight, Doug Petrie, Marco Ramirez, 2015-2018).

Jessica Jones (Id., Melissa Rosenberg, 2015-2019).

Luke Cage (Id., Cheo Hodari Coker, 2016-2018).

Iron Fist (Id., Scott Buck, Raven Metzner, 2017-2018).

The Defenders (Id., Marco Ramirez, 2017).

The Punisher (Id., Steve Lightfoot, 2017-2019).

Serie Hulu

Runaways (Id., Josh Schwartz, Stephanie Savage, 2017-2019).

Helstrom (Id., Paul Zbyszewski, 2020).

Serie Freeform

Cloak & Dagger (Id., Joe Pokaski, 2018-2019).

Serie Disney+

WandaVision (Id., Jac Schaeffer, 2021).

The Falcon and the Winter Soldier (Id., Malcom Spellman, 2021).

Loki (Id., Michael Waldron, 2021).

What If...? (Id., A. C. Bradley, 2021).

Ms. Marvel (Id., Bisha K. Ali, 2021).

Hawkeye (Id., Jonathan Igla, 2021).

Marvel One-Shots

Il consulente (*The Consultant*, Leythum, 2011)

Scena comica nel raggiungere il martello di Thor (*A Funny Thing Happened on the Way to Thor's Hammer*, Leythum, 2011).

Item 47 (Id., Louis D'Esposito, 2012).

Agent Carter (Id., Louis D'Esposito, 2013).

All Hail the King (Id., Drew Pearce, 2014).

Webserie

WHIH Newsfront (Id., Geoffrey Colo, 2015-2016).

Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.: Slingshot (Id., Geoffrey Colo, 2016).

Marvel extra Marvel Cinematic Universe

Blade

Blade (Id., Stephen Norrington, 1998).

Blade II (Id., Guillermo Del Toro, 2002).

Blade: Trinity (Id., David S. Goyer, 2004).

Blade – La serie (*Blade: The Series*, David S. Goyer, 2006 – Serie TV).

Captain America

Captain America (Elmer Clifton, John English, 1944 – Serial cinematografico).

Captain America (Rod Holcomb, 1979 – Film TV).

Captain America II: Death Too Soon (Ivan Nagy, 1979 – Film TV).

Captain America (*Captain America*, Albert Pyun, 1990).

Fantastici Quattro

The Fantastic Four (Id., Oley Sassone, 1994 – Mai distribuito).

I Fantastici 4 (*Fantastic Four*, Tim Story, 2005).

I Fantastici 4 & Silver Surfer (*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*, Tim Story, 2007).

Fantastic 4 – I Fantastici Quattro (*Fantastic Four*, Josh Trank, 2015).

Hulk

L'incredibile Hulk (*The Incredible Hulk*, Kenneth Johnson, 1977 – Film TV)

Il ritorno dell'incredibile Hulk (*The Return of the Incredible Hulk o Death in the Family*, Kenneth Johnson, 1977 – Film TV).

L'incredibile Hulk (*The Incredible Hulk*, Kenneth Johnson, 1978-1982 – Serie TV).

Thor e Hulk gli invincibili o La rivincita dell'incredibile Hulk (*The Incredible Hulk Returns*, Nicholas Corea, 1988 – Film TV).

Processo all'incredibile Hulk o L'incredibile Hulk (*The Trial of the Incredible Hulk*, Bill Bixby, 1989 – Film TV).

La morte dell'incredibile Hulk (*The Death of the Incredible Hulk*, Bill Bixby, 1990 – Film TV).

Hulk (Ang Lee, 2003).

Spider-Man

The Amazing Spider-Man (Alvin Boretz, 1977-1979 – Serie TV).

L'Uomo Ragno (*Spider-Man*, E. W. Swackhamer, 1977 – Film TV).

L'Uomo Ragno colpisce ancora (*Spider-Man Strikes Back*, Ron Satlof, 1978 – Film TV).

L'Uomo Ragno sfida il Drago (*Spider-Man: The Dragon's Challenge*, Don McDougall, 1979 – Film TV).

Spider-Man (Id., Sam Raimi, 2002).

Spider-Man 2 (Id., Sam Raimi, 2004).

Spider-Man 3 (Id., Sam Raimi, 2007).

The Amazing Spider-Man (Id., Marc Webb, 2012).

The Amazing Spider-Man 2 – Il potere di Electro (*The Amazing Spider-Man: Rise of Electro*, Marc Webb, 2014).

Spider-Man – Un nuovo universo (*Spider-Man: Into the Spider-Verse*, Bob Persichetti, Peter Ramsay, Rodney Rothman, 2018 – Film d'animazione).

X-Men

Generation X (Id., Jack Sholder, 1996 – Episodio pilota di una serie TV mai realizzata).

X-Men (Id., Bryan Singer, 2000).

X-Men 2 (X2, Bryan Singer, 2003).

X-Men – Conflitto finale (*X-Men: The Last Stand*, Brett Ratner, 2006).

X-Men le origini: Wolverine (*X-Men Origins: Wolverine*, Gavin Hood, 2009).

X-Men – L'inizio (*X-Men: First Class*, Matthew Vaughn, 2011).

Wolverine – L'immortale (*The Wolverine*, James Mangold, 2013).

X-Men – Giorni di un futuro passato (*X-Men: Days of Fu-*

ture Past, Bryan Singer, 2014).

Deadpool (Id., Tim Miller, 2016).

X-Men – Apocalisse (*X-Men: Apocalypse*, Bryan Singer, 2016).

Logan – The Wolverine (*Logan*, James Mangold, 2017).

Legion (Id., Noah Hawley, 2017-2019 – Serie TV).

The Gifted (Id., Matt Nix, 2017-2019 – Serie TV).

Deadpool 2 (Id., David Leitch, 2018).

X-Men – Dark Phoenix (*Dark Phoenix*, Simon Kinberg, 2019).

The New Mutants (Id., Josh Boone, 2020).

Film su altri personaggi Marvel

Doctor Strange (Philip DeGuere, 1978 – Film TV).

Howard e il destino del mondo (*Howard the Duck*, Willard Huyck, 1986).

Il vendicatore (*The Punisher*, Mark Goldblatt, 1989).

Nick Fury (Id., Rod Hardy, 1998 – Film TV).

Daredevil (Id., Mark Steven Johnson, 2003).

The Punisher (Id., Jonathan Hensleigh, 2004).

Elektra (Id., Rob Bowman, 2005).

Man-Thing – La natura del terrore (*Man-Thing*, Brett Leonard, 2005).

Ghost Rider (Id., Mark Steven Johnson, 2007).

Punisher – Zona di guerra (*Punisher: War Zone*, Lexi Alexander, 2008).

Ghost Rider – Spirito di vendetta (*Ghost Rider: Spirit of Vengeance*, Mark Neveldine, Brian Taylor, 2012).

Venom (Id., Ruben Fleischer, 2018).

Venom: Let There Be Carnage (Andy Serkis, 2021).

Morbius (Daniel Espinosa, 2021).

Altri film

12 anni schiavo (*12 Years a Slave*, Steve McQueen, 2013).

American Beauty (Id., Sam Mendes, 1999).

American Graffiti (Id., George Lucas, 1973).

Avatar (Id., James Cameron, 2009).

Batman (Lambert Hillyer, 1943 – Serial cinematografico).

Casablanca (Id., Michael Curtiz, 1942).

Cielo d'ottobre (*October Sky*, Joe Johnston, 1999).

Elf – Un elfo di nome Buddy (*Elf*, Jon Favreau, 2003).

Essere John Malkovich (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999).

eXistenZ (Id., David Cronenberg, 1999).

Fight Club (Id., David Fincher, 1999).

I dominatori dell'universo (*Masters of the Universe*, Gary Goddard, 1987).

Il libro della giungla (*The Jungle Book*, Jon Favreau, 2016).

Il re leone (*The Lion King*, Jon Favreau, 2019).

Kill Bill: Volume 2 (Id., Quentin Tarantino, 2004).

Le avventure di Rocketeer (*The Rocketeer*, Joe Johnston, 1991).

Matrix (Id., The Wachowskis, 1999).

Matrix Reloaded (Id., The Wachowskis, 2003).

Matrix Revolutions (Id., The Wachowskis, 2003).

Quarto potere (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941).

Ritorno al futuro (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985).

Rocky IV (Id., Sylvester Stallone, 1985).

Guerre stellari (*Star Wars*, George Lucas, 1977).

The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999).

Titanic (Id., 1997, James Cameron).

The Toxic Avenger (Id., Lloyd Kaufman, Michael Herz, 1994).

Tromeo and Juliet (Id., Lloyd Kaufman, 1996).
Vampires (*John Carpenter's Vampires*, John Carpenter, 1997).
Zathura – Un'avventura spaziale (*Zathura – A Space Adventure*, Jon Favreau, 2005).

Altre serie TV

Adventures of Superman (Whitney Ellsworth, 1952-1958).
Ai confini della realtà (*The Twilight Zone*, Rod Serling, 1959-1964).
Alias (Id., J. J. Abrams, 2001-2006).
Batman (Id., William Dozier, 1966-1968).
Il trono di spade (*Game of Thrones*, David Benioff, D. B. Weiss, 2011-2019).
The Mandalorian (Id., Jon Favreau, 2020 – In corso).
The Walking Dead (Id., Robert Kirkman, Frank Darabont, Gale Ann Hurd, 2010 – In corso).

INDICE

- 5 UN UNIVERSO NARRATIVO AVVINCENTE, INTEGRATO E PLURALE
di Gino Frezza
- 17 INTRODUZIONE
- 23 1 - I FUMETTI DI SUPEREROI DALLA GOLDEN AGE ALL'ALBA DELLA RIVOLUZIONE
- 57 2 - LA RIVOLUZIONE DELLA MARVEL COMICS
- 97 3 - LA MARVEL SBARCA A HOLLYWOOD:
DAI FLOP AL TOP
- 143 4 - E ORA QUALCOSA DI COMPLETAMENTE DI-
VERSO: IL MARVEL CINEMATIC UNIVERSE
- 179 5 - DA IRON MAN AD AVENGERS – ENDGAME
E OLTRE
- 265 BIBLIOGRAFIA
- 277 FILMOGRAFIA