



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E PSICOLOGIA

APPLICATA

CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN COMUNICAZIONE

Tesi di Laurea:

**Intersezionalità sul grande schermo:**

**il caso “Eternals” e la risposta del pubblico**

***Relatore:***

Dott. Cosimo Marco Scarcelli

***Laureando:*** Sovilla Gaia Maria

***Matricola:*** 1224158

ANNO ACCADEMICO 2021/2022



*“Attese, speranze e sogni.”*

*- Fabrizio Moro*



# INDICE

<b>1. INTRODUZIONE.....</b>	<b>7</b>
<b>2. RIFERIMENTI TEORICI.....</b>	<b>11</b>
2.1. Intersezionalità.....	11
2.2. Genere e media .....	12
2.2.1. Rappresentazione della diversità nel cinema .....	14
2.3. Pubblici e fandom .....	15
2.3.1. I fan e il pubblico della Marvel .....	18
2.4. Universo cinematografico Marvel .....	19
2.4.1. La rappresentazione intersezionale nei film della Marvel .....	21
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>23</b>
3.1. Netnografia, la ricerca nel digitale.....	23
3.2. Il campione e gli spazi di ricerca .....	24
3.3. Raccolta dati.....	25
3.3.1. Facebook .....	26
3.3.2. Tumblr.....	28
3.4. Metodologia di analisi dei dati.....	29
<b>4. ANALISI DEI DATI.....</b>	<b>31</b>
4.1. Analisi account ufficiali Marvel .....	31
4.2. Analisi quantitativa dei contenuti su Facebook e Tumblr .....	33
4.3. Analisi qualitativa dei commenti .....	35
4.3.1. Facebook .....	36
4.3.2. Tumblr.....	40
<b>CONCLUSIONI .....</b>	<b>46</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>53</b>



## 1. INTRODUZIONE

La comunicazione mediale, in campo cinematografico e seriale, ha per lungo tempo rappresentato solamente una parte della popolazione, tralasciando alcune categorie sociali più marginali (per numero e potere sociale) e spesso considerate come meno degne e anormali. Nella grandissima maggioranza dei prodotti cinematografici, almeno fino ad inizio secolo, i protagonisti rientravano nella categoria di uomo bianco eterosessuale e le donne, seppur presenti, spesso ricoprivano il ruolo di interesse amoroso. In questo senso quindi, gruppi culturali come gli omosessuali, le persone di colore, le persone con disabilità fisiche e mentali, le donne, le persone transgender, sono stati emarginati non solo in campo sociale, ma anche in campo mediale a causa del mancato inserimento delle loro storie nei prodotti di fruizione culturale. Questo tipo di rappresentazione, considerata per decenni come normale ed unica, è iniziata a cambiare negli ultimi anni. Questo perché i dibattiti culturali riguardanti i gruppi sociali più svantaggiati hanno guadagnato, nel corso degli ultimi decenni, grande importanza e grande diffusione, entrando spesso nelle discussioni politiche e quotidiane. Movimenti come il femminismo, i movimenti per i diritti LGBTQAI+, i movimenti come il Black Lives Matter, cercano di portare alla luce gli svantaggi esistenti nella vita di tutti i giorni per alcuni gruppi di persone, allo scopo di raggiungere più diritti per i gruppi svantaggiati e quindi, migliorare la loro situazione andando verso l'uguaglianza. Gli esponenti di questi movimenti non lavorano solamente in campo sociale, ma cercano di arrivare all'uguaglianza in tutti i diversi ambiti presenti nella società. Per questo motivo, questi gruppi chiedono anche a gran voce l'inserimento di una maggiore rappresentazione delle categorie socialmente subordinate all'interno di film e serie tv, evidenziando, in primo luogo l'importanza del sentirsi e vedersi rappresentati, in quanto questa può essere un importante passo avanti in senso emancipatorio. In secondo luogo, l'importanza che questi contenuti hanno non solo per i singoli individui, che possono sentirsi rappresentati e parte della società, ma anche per la società stessa, a causa del

ruolo che la rappresentazione ha nella creazione di significati. Grazie a questa pressione che deriva dal basso e dal clamore generatosi intorno a questi temi quindi, negli ultimi anni sempre più produttori di contenuti mediali hanno inserito nei loro prodotti storie di diversità ed inclusione, andando quindi ad ampliare la rappresentazione canonica.

Le diversità presenti all'interno dei diversi tipi di pubblici possono far recepire ed interpretare questi aspetti in modo diverso, in relazione alle diverse culture, posizioni sociali, livelli di studio ecc. È interessante quindi chiedersi come, in generale, il pubblico risponda all'introduzione sempre più ampia della rappresentazione intersezionale. Si è scelto per questo motivo di condurre una ricerca per valutare il ruolo che la rappresentazione intersezionale ha attualmente in relazione ai pubblici. Lo studio quindi, si focalizza proprio sull'idea di eterogeneità dei pubblici, andando ad indagare il livello di attenzione ed interesse dato alla rappresentazione inclusiva da parte delle audience, e successivamente, analizzando le sensazioni e le emozioni più ricorrenti espresse dal pubblico in relazione a questa.

Per studiare questi temi è stato scelto come caso di studio il film *Eternals*, parte del panorama cinematografico della Marvel. Quest'ultima infatti, essendo la casa cinematografica più ampia e famosa al mondo grazie ai suoi 27 film campioni d'incassi che hanno come protagonisti i supereroi più famosi, rientra come molte altre etichette di produzione in questo contesto di cambiamento. I film prodotti e creati dal marchio Marvel dalla sua nascita, nel 2005, hanno sempre avuto come protagonisti principali supereroi rappresentati da uomini bianchi eterosessuali. All'interno di questi, quindi, viene mostrato un basso tasso di diversità per molti anni. Questa caratteristica narrativa è iniziata a cambiare a piccoli passi nel 2018, grazie all'uscita del film *Black Panther*. I primi cambiamenti, come l'introduzione di personaggi di colore nel caso appena citato, sono avvenuti anche in relazione alla pressione creatasi a causa dei cambiamenti e movimenti precedentemente descritti riguardanti tutto il settore mediale e più in generale tutta la società. Dopo aver inserito un numero limitato di esempi di inclusività



in alcuni titoli, come i film *Captain Marvel* e *Black Widow* che danno molto più spazio alle donne, la strategia rappresentativa utilizzata dalla Marvel ha subito un ampio e drastico cambiamento proprio grazie all'uscita del film *Eternals*. In questo film si può vedere infatti, come il marchio abbia deciso di cambiare il suo modo di rappresentare il mondo e le diversità presenti al suo interno. In esso vengono presentati dieci nuovi supereroi, che tramite le loro caratteristiche differenti in diversi ambiti rappresentano un gruppo eterogeneo ed intersezionale. All'interno di questo gruppo vengono rappresentate per la prima volta sul grande schermo nella storia dell'universo cinematografico Marvel alcune categorie sociali come la comunità LGBTQIA+, la comunità disabile, e una moltitudine di differenti etnie e culture, senza contare la presenza di uguaglianza di genere. Il film considerato è quindi interessante in quanto con la sua uscita è stato cambiato totalmente il paradigma rappresentativo fino a quel momento utilizzato dalla casa produttrice.

Si è scelto di concentrarsi su questo caso di studio, analizzando le reazioni postate online in relazione ad *Eternals*, per alcuni motivi principali. In primo luogo, la Marvel raggiunge un target di pubblico molto ampio, essendo il franchise più redditizio della storia del cinema. In questo senso, concentrandosi su un film di questa casa cinematografica si può raggiungere un numero molto elevato di persone dato l'elevato numero di spettatori. Questo è possibile anche data la giovane età media del pubblico di riferimento, che quindi tende ad utilizzare in modo più ampio i social network anche per commentare i prodotti culturali come questo. Inoltre, il numero elevato di spettatori dà garanzia di eterogeneità sia per quanto riguarda le diverse tipologie di pubblico, sia in relazione alle diverse risposte che queste possono avere nei confronti dell'inclusività. In secondo luogo, essendo *Eternals* un film facente parte di un universo cinematografico più ampio, è possibile sondare le reazioni di spettatori interni al fandom Marvel, abituati e culturalmente legati ad un tipo di rappresentazione meno inclusiva. Per questo motivo si possono studiare ed analizzare le reazioni istintive e iniziali avute dai fan nei

confronti del cambio rappresentativo. Tramite questo studio focalizzato sul fandom Marvel si cerca quindi di capire quali possano essere gli effetti che un cambiamento così ampio, e per certi versi impattante può avere nei fruitori dei contenuti interessati. Capire le reazioni delle diverse parti di pubblico, inoltre, può aiutare la comprensione della strategia utilizzata dai produttori. In questo senso, analizzando le recensioni ricevute dal film e il tasso di gradimento avuto in diverse categorie di audience, si possono trarre delle conclusioni riguardanti il perché sia stato introdotto un cambiamento rappresentativo di questo tipo.

La ricerca quindi, tramite lo studio dei fan all'interno delle diverse piattaforme social, si propone di capire quali siano le conseguenze principali a cui va incontro un prodotto mediale inclusivo e gli effetti che questo può avere sui pubblici. Lo studio, perciò, si focalizza su aspetti culturali legati alla rappresentazione intersezionale ed inclusiva, data l'importanza di quest'ultima nella creazione di significati condivisi a livello sociale. Tramite questo studio inoltre, si possono capire le inclinazioni di parte della società rispetto al tema dell'inclusività e della diversità non solo sul grande schermo, ma più in generale in riferimento ad ambiti come l'uguaglianza e l'emarginazione sociale delle categorie diverse e numericamente inferiori. In questo senso, la ricerca, che cerca di analizzare i diversi temi emersi online come risposta dei fan all'intersezionalità presente nel film *Eternals*, potrebbe essere ampliata da un successivo studio più attento alle diversità non solo delle percezioni, ma anche degli utenti stessi. In uno studio futuro quindi, si potrebbero analizzare i diversi tipi di commenti postati e di temi trattati all'interno delle piattaforme social, relazionandoli con le caratteristiche personali degli autori di questi, così da analizzare eventuali relazioni tra determinate categorie sociali e determinate reazioni al tema della diversità, nel cinema e nella vita reale.

## **2. RIFERIMENTI TEORICI**

### **2.1. Intersezionalità**

L'intersezionalità è un concetto coniato da Kimberly Crenshaw nel 1989, che viene utilizzato per definire il modo in cui le varie identità sociali come il genere, il colore della pelle, la sessualità, la classe di appartenenza e le disabilità vadano a combinarsi nella definizione dell'oppressione sistemica (Crenshaw, 1989). Questo concetto nasce dalla necessità delle donne di colore di sentirsi pienamente rappresentate e tutelate dal femminismo. Durante le prime due ondate femministe, fino agli anni Ottanta, il focus principale delle campagne erano infatti le donne bianche, etero, appartenenti alla classe media. Le esperienze di emarginazione e sottomissione prese in considerazione dal pensiero femminista riguardavano solamente le donne, e non andavano quindi a tenere conto delle differenze di etnia e sessualità presenti nei gruppi più marginalizzati e meno privilegiati (Thornton Dill, 1983).

Questa situazione cambia per l'appunto a fine anni '80, con l'introduzione della teoria intersezionale, che per la prima volta evidenzia come le diverse identità sociali di una persona vadano a combinarsi nella definizione delle discriminazioni. L'intersezionalità quindi è un concetto che mostra come i diversi tipi di discriminazione, razzismo, sessismo, omofobia, abilismo, transfobia, non siano indipendenti nel loro agire, ma siano interconnessi. Per questo motivo, le esperienze di una donna di colore nella società saranno definite non solamente dal sessismo e allo stesso modo, non solamente dal razzismo, ma da una combinazione dei due tipi di oppressione sistematica (Crenshaw, 1989).

Successivamente all'introduzione di questa teoria quindi, le teorie femministe iniziano a distaccarsi progressivamente da una visione omogenea delle esperienze delle donne, detta anche "femminismo bianco" (Gunn Allen, 1986), tramite la revisione del concetto per cui il genere era il primo fattore determinante nella vita di una donna e nelle pratiche di emarginazione da

lei subite nella società (hooks, 1984). Inoltre, oltre a creare un nuovo tipo di femminismo attento alle diversità delle donne, con questo concetto viene anche mostrato come i diversi sistemi di potere condizionino la vita delle comunità discriminate.

## **2.2. Genere e media**

Dal punto di vista mediale, sia prima che dopo l'introduzione della teoria intersezionale, i media studies si sono concentrati sullo studio della rappresentazione di genere nei media e dell'influenza che questa ha sui pubblici. Per fare capire però, le teorie principali riguardanti la rappresentazione mediale del genere è necessario, in primo luogo, capire cosa si intende per genere. Il genere è un costrutto sociale con il quale si fa riferimento alla rappresentazione dell'identità sessuale di una persona. Il concetto di genere viene studiato dai gender studies (studi di genere), che rientrano nel panorama più ampio dei cultural studies (Hall, 1983), che si focalizzano sulla comprensione della costituzione e differenziazione dei ruoli di genere all'interno della società. A differenza del sesso, il genere infatti non è un concetto biologico, ma culturale. In questo senso, come proposto dalla teoria non-essenzialista, il genere è qualcosa che "facciamo", non qualcosa che "siamo" (Butler, 1990). Il genere quindi, diversamente da quanto ci viene proposto quotidianamente dalla società tramite l'idea di binarismo di genere (genere maschile e genere femminile, ognuno con le proprie caratteristiche identificative), è una parte dell'identità della persona in continua evoluzione e costruzione, non una caratteristica data a priori in relazione al proprio sesso.

Il genere è quindi un costrutto sociale, legato alla cultura. Per questo motivo il femminismo ha iniziato ad interessarsi alla rappresentazione di esso nei media, in quanto questi sono centrali nella creazione di significati culturali e condivisi (Krijnen & Van Baumel, 2015). La rappresentazione di genere nei media viene studiata, all'interno degli studi di genere e dei media studies, sia da un punto di vista quantitativo, quanti uomini e quante donne vengono

rappresentate nei diversi media; sia da un punto di vista qualitativo, si cerca di capire in che modo vengano rappresentate le mascolinità e le femminilità. Spesso, uomini e donne vengono rappresentati all'interno dei media di massa tramite rappresentazioni stereotipate. Gli stereotipi, secondo Stuart Hall, riducono le persone ad alcune caratteristiche essenziali e fisse, queste immagini fisse e semplificate ci servono quindi per ridurre la complessità del mondo a categorie conosciute (Hall, 1997). Gli stereotipi riguardanti il genere e la sua rappresentazione vengono definiti *gender displays* (Goffman, 1987). I *gender displays*, quindi, sono delle modalità fisse e ripetute tramite le quali uomini e donne vengono rappresentati all'interno dei diversi media. L'utilizzo di questa pratica rappresentativa aiuta la creazione di significati e, tramite la ripetizione delle immagini stereotipate, il loro consolidamento. A causa dell'elevato utilizzo di stereotipi all'interno dei media, il pubblico consolida la relazione tra la categoria rappresentata (es. donne) e le caratteristiche con cui essa viene rappresentata (es. sessualizzate). In questo modo nell'immaginario comune viene a definirsi un'immagine precisa e conosciuta da tutti di ogni categoria sociale. Gli stereotipi quindi, tramite la creazione di conoscenze condivise e invariabili vanno a negare il dinamismo delle diverse identità (Van Zoonen, 1994).

Ciò è possibile perché le immagini che ci vengono proposte tramite i media hanno un effetto sociale sui pubblici. Hall in questo senso evidenzia come la cultura ci venga comunicata tramite sistemi di rappresentazione. Questo significa che le immagini che ci vengono proposte hanno al loro interno dei significati culturali (Hall, 1997). In particolare, le immagini e i significati ad esse relazionati, portano le persone a vedere il mondo così come esso viene rappresentato sullo schermo. Questo succede in quanto esse ci aiutano a dare senso ai diversi concetti sociali, come sottolineato dalla teoria della coltivazione (Gerbner, 1986). Per questo motivo il modo in cui la mascolinità e la femminilità vengono rappresentate, definisce il modo in cui ci aspettiamo che siano anche nel mondo reale.

Gli studi sopracitati sono importanti in quanto la rappresentazione di genere, e più in generale la rappresentazione intersezionale, sono quantitativamente molto limitate nei media contemporanei. In particolare, le donne, così come le persone di colore, le persone omosessuali o bisessuali, le persone transgender e le persone disabili, sono sottorappresentate in tutti i tipi di contenuto mediale e in ogni media di massa (Krijnen & Van Baumel, 2015). Inoltre, oltre ad essere rappresentate in modo minoritario, queste categorie molto spesso, come già evidenziato in precedenza, vengono rappresentate tramite stereotipi fissi, che aiutano il consolidamento della loro posizione subordinata nella società. bell hooks sostiene in questo senso che la società patriarcale bianca venga cementata e mantenuta grazie alle rappresentazioni mediali di genere e razza (hooks, 1992).

### **2.2.1. Rappresentazione della diversità nel cinema**

Per quanto concerne strettamente la rappresentazione di genere sul grande schermo generalmente due personaggi su tre sono uomini e solo uno è donna (Krijnen & Van Baumel, 2015). Per quanto riguarda invece l'analisi qualitativa dei personaggi femminili presenti all'interno dei film è stato creato un test da Alison Bechdel, chiamato test di Bechdel, che si compone di tre domande che vanno ad analizzare il ruolo dato alle donne nella rappresentazione cinematografica. Il test, con cui possono essere esaminati tutti i diversi tipi di film, si compone delle seguenti domande: "Ci sono almeno due donne (con un nome)?", "Si parlano?", "Parlano tra loro di qualcosa che non sia un uomo?". Per affermare che un film propone una rappresentazione femminile adeguata è necessario rispondere in modo affermativo a tutte e tre le domande. Sorprendentemente, applicando questo test a numerosi film Hollywoodiani e a molti blockbuster, si scopre che pochissimi passano il test.

Inoltre, ampliando il raggio di studio alla rappresentazione intersezionale all'interno della produzione cinematografica, possiamo vedere come la stessa Crenshaw evidenzi come le donne

di colore siano rappresentate in modo molto stereotipato (Crenshaw, 1991). In generale, le parti subordinate della società vengono rappresentate molto spesso tramite ruoli monodimensionali, che perpetuano gli stereotipi (Jewell, 2009).

Nella rappresentazione inclusiva sono stati fatti però anche dei passi in avanti a partire dagli anni '90, tramite l'aumento di rappresentazione LGBTQIA+. Oltre a questo, si assiste anche ad una progressiva distruzione dei ruoli di genere nella televisione (Krijnen & Van Baumel, 2015). Questa nuova pratica di rappresentazione viene definita rappresentazione queer, e ha a che fare con tutte le rappresentazioni alternative di genere e sessualità (Van Bauwel, Dhaenens & Biltereyst, 2013) che aiutano a mettere in dubbio i ruoli sociali e la visione eteronormativa. Nonostante questo aumento di intersezionalità, la produzione cinematografica ha ancora molta strada da fare per proporre film interamente inclusivi nei riguardi della rappresentazione delle differenti categorie sociali.

### **2.3. Pubblici e fandom**

Nello studio della rappresentazione mediale dell'intersezionalità, è importante non solo il chi viene rappresentato, ma anche il pubblico a cui la rappresentazione viene rivolta e arriva. I pubblici e le audience vengono studiati in quanto fanno parte del processo di creazione dei significati che vengono attribuiti ai contenuti mediali. Lo studio dei pubblici, declinati al plurale così da sottolineare la diversità al loro interno e il fatto che l'audience non sia una massa omogenea passiva, si interessa alle modalità di consumo dei media (Krijnen & Van Baumel, 2015) e all'effetto che questi hanno sugli spettatori. Fa parte degli studi sugli effetti dei media sulle audience la teoria della coltivazione, precedentemente citata, che sottolinea l'importanza nella creazione di rappresentazioni inclusive e differenziate. Un'altra teoria che aiuta a capire come i pubblici siano attivi nella creazione di significati è la teoria della codifica e decodifica di Stuart Hall. Tramite questo studio Hall cerca di spiegare come il prodotto mediale, quando

arriva codificato alle audience, viene poi da loro decodificato, tramite la creazione di significati. Questi significati sono diversi per ciascun tipo di pubblico e si relazionano alle esperienze personali e alla condizione sociale di ognuno (Hall, 1973). I pubblici, quindi, hanno un ruolo nella creazione di significati e immaginari, potendo anche rifiutare o negoziare i messaggi che i produttori di contenuti mediali propongono loro.

Dall'intersezione tra gli studi sui pubblici e i cultural studies nasce a inizio anni '90 una nuova disciplina centrata sullo studio delle audience, in particolare dei fan e dei fandom. Questa disciplina porta il nome di fan studies e analizza la creazione culturale di gruppi di fan, la produzione di contenuti da parte di questi e la negoziazione di significati che avviene al loro interno. I fan si differenziano dal pubblico generalista in quanto la loro identità sociale viene definita anche in relazione ai prodotti mediali consumati (Jenkins, 1992). Uno dei temi di interesse all'interno dei fan studies è la creazione dei fandom, questi sono comunità di fan relazionati da un prodotto mediale che interagiscono tra loro e partecipano ad attività in comune. All'interno dei fandom si crea quindi un'area culturale che si configura come gruppo protetto. Questo può aiutare le comunità marginali al suo interno nella strada verso l'emancipazione (Lewis, 1992), tramite la negoziazione dei significati presentati dal contenuto mediale di interesse. La negoziazione di significati da parte dei fan avviene spesso attraverso la creazione di nuovi contenuti, relazionati al prodotto cinematografico iniziale. Questi contenuti, e quindi i fandom stessi, sono importanti per le aziende in quanto danno più notorietà ai loro prodotti e quindi al loro brand (Bratich, 2011) e si configurano come un ulteriore asset finanziario. Per questo motivo le aziende produttrici in campo cinematografico e televisivo incentivano la creazione di gruppi di fan interessati ai loro prodotti, tramite strategie di comunicazione e marketing.

All'interno degli studi sulle audience, in relazione alla rappresentazione intersezionale, si è sviluppato negli ultimi anni il discorso sul Queerbaiting. La parola Queerbaiting ha avuto molti



significati nel corso del tempo, l'utilizzo odierno deriva però dai fan forum e si riferisce ai casi in cui, all'interno di un contenuto mediale, viene fatto credere al pubblico che sarà presente una coppia o un personaggio queer (non etero o non cisgender), ma questo in realtà poi non avviene mai (Brennan, 2019). Judith Fathallah, studiosa che si è concentrata su questo argomento, sottolinea come questa sia una strategia messa in atto al fine di attirare pubblico LGBTQIA+ e allo stesso tempo non allontanare il pubblico mainstream (Fathallah, 2015). Il Queerbaiting è quindi una strategia di mercato basata su una promessa che non si realizza mai, che permette di allargare il proprio pubblico alle spese di una reale rappresentazione inclusiva. Per questo motivo, i fandom e le comunità di fan online criticano l'utilizzo di questo tipo di strategia da parte dei produttori. La critica principale posta da parte dei fan è la necessità, per i motivi di creazione di significati e inclusione citati in precedenza, di avere una reale rappresentazione queer. Inoltre, viene fatto notare anche il fatto che, a differenza del passato in cui esistevano leggi riduttive sulla rappresentazione, non esistano limitazioni reali che ostacolino la creazione di una rappresentazione più inclusiva (Brennan, 2019). In più, questa pratica spesso invalida i fan appartenenti alla comunità LGBTQIA+, in quanto i produttori non si assumono la responsabilità della strategia utilizzata, ma scaricano su di essi la colpa di non aver interpretato nel modo corretto gli indizi inseriti nel contenuto mediale. Una delle basi su cui poggia il Queerbaiting è perciò la relazione tra i fan e i produttori (Brennan, 2019). In generale, i fan appartenenti alla comunità LGBTQIA+ sottolineano come il Queerbaiting, che si basa su un tipo di interpretazione del contenuto mediale che può essere definita una "lettura piacevole" (Fiske, 2006), sia più dannoso in termini di rappresentazione inclusiva rispetto alla non-rappresentazione (Harshaw, 2016).

In anni più recenti, il discorso sul Queerbaiting ha ampliato il suo interesse anche a casi in cui viene promessa una rappresentazione queer effettiva, ma questa poi non è sufficiente. Questo caso interessa anche la Marvel, che aveva annunciato l'introduzione del primo personaggio

apertamente omosessuale all'interno del corpus cinematografico nel film Thor: Ragnarok (2017), ma poi nel film non è stato fatto nessun riferimento in questo senso.

### **2.3.1. I fan e il pubblico della Marvel**

I prodotti fumettistici e cinematografici della Marvel devono il loro successo alla creazione di un pubblico fidelizzato, diviso in un fandom più prettamente legato ai fumetti e un altro, più recente che si è consolidato con l'uscita dei primi film.

Il fandom della Marvel è un gruppo culturale molto attivo all'interno dei social network, grazie alla creazione di comunità in ognuno di questi (Facebook, Twitter, Tumblr, Instagram, Reddit). Queste comunità hanno come attività principali quelle di commento e creazione di nuovi contenuti riguardanti i prodotti cinematografici. Sono in generale comunità molto attive e fidelizzate, in quanto createsi intorno ad un ampio corpus cinematografico in continuo aggiornamento.

I film della Marvel possono perciò contare su un grandissimo pubblico, che supera dal 25% al 150% il pubblico medio di altri titoli ugualmente popolari tra la popolazione media (es. Avatar). Facendo uno studio più ristretto e centrato sul genere del film, quindi andando a tenere in considerazione solamente film di azione o avventura che possono contare su un grande budget per la produzione, si può notare come anche in questo caso i film della Marvel tendano a superare il pubblico medio (Lacina, 2020). In questo senso, è stato studiato come i film della Marvel vengono guardati da tutti gli spettatori appassionati al genere dei film d'azione (Lacina, 2020). Oltre al quantitativo di pubblico, è interessante anche capire come è formata l'audience del marchio. Si potrebbe infatti pensare che, essendo i protagonisti dei film Marvel prevalentemente uomini bianchi etero, questa sia anche la categoria di pubblico più ampia. In realtà uno studio (Lacina, 2020) dimostra come la parte più ampia del fandom Marvel sia costituita da uomini di colore. La mancanza di diversità nelle rappresentazioni

cinematografiche, quindi, non definisce un minor interesse verso i film all'interno delle categorie sotto-rappresentate.

Dato il grande successo dei film Marvel nella comunità nera e nella comunità latina, nonostante la mancanza di rappresentazione di queste, ci si può chiedere cosa cambierebbe con una rappresentazione più inclusiva. Inserendo nuove categorie all'interno dei film si rischierebbe infatti di perdere una fetta del pubblico bianco, senza invece guadagnare spettatori all'interno di categorie marginalizzate, in quanto già largamente appassionate all'universo cinematografico. Per riuscire ad intercettare nuove fette di pubblico appartenenti a gruppi sociali subordinati non è quindi sufficiente inserire dei personaggi che rappresentino queste categorie. Al fine di raggiungere questo obiettivo è invece necessario riuscire ad intercettare gruppi che non si interessano particolarmente ai film d'azione, andando non solo ad integrare una rappresentazione più inclusiva, ma rendendo centrali nei film temi di inclusività. Questi temi inoltre, per intercettare un grande numero di persone, devono apparire veritieri e questo fattore è dato molto spesso dalla diversità presente nel campo della produzione, quindi dalla diversità dietro la macchina da presa (Lacina, 2020).

#### **2.4. Universo cinematografico Marvel**

La Marvel è un'un'azienda di intrattenimento statunitense (Marvel Entertainment) che al suo interno raggruppa una casa editrice, la Marvel Comics e una casa cinematografica, i Marvel Studios, che dal 2015 sono stati assorbiti dai Walt Disney Studios.

Il marchio nasce nel 1939 con la creazione di una casa editrice sotto il nome di Timely Publications, cambiato poi definitivamente in Marvel nel 1961. Questa casa editrice si afferma grazie alla pubblicazione di fumetti raffiguranti supereroi inediti. Grazie al successo dei personaggi introdotti nei fumetti nel 1986 viene fondata un'azienda di intrattenimento (Marvel Entertainment Group) che allarga i suoi interessi anche alla televisione, tramite delle serie

animate. Successivamente, il definitivo successo culturale attualmente associato al logo Marvel deriva in seguito alla creazione dei Marvel Studios, fondati nel 1993 e inizialmente conosciuti come Marvel Films, che portano sul grande schermo i personaggi precedentemente raccontati dai fumetti.

Grazie alla creazione della casa cinematografica e successivamente alla decisione, nel 2005, di produrre film indipendenti, è stato quindi creato il Marvel Cinematic Universe, un universo cinematografico composto da 27 film (e 13 in lavorazione) che vedono come protagonisti i supereroi apparsi precedentemente nei fumetti della Marvel Comics. I diversi film sono un continuum, che viene tenuto insieme da un unico filo conduttore, grazie alla presenza degli stessi personaggi nei diversi film e all'introduzione di citazioni che si rifanno ad altri prodotti della casa cinematografica. Questo corpus cinematografico ha permesso all'azienda di essere conosciuta in tutto il mondo, arrivando a diventare il franchise con più incassi nella storia del cinema (Tyler, 2019) e instaurandosi come icona culturale globale.

I 27 film creati dallo studio si dividono in 4 fasi, le prime tre si aprono con l'uscita del primo film Marvel nel 2008, Iron Man, e si chiudono con l'uscita di Spider-Man: Far From Home nel luglio 2019. Queste prime tre fasi vengono raggruppate sotto la denominazione di Saga dell'Infinito, in quanto con la fine di queste si completa un primo ciclo di film che ha come protagonisti centrali gli Avengers. La quarta fase, iniziata a luglio 2021 con l'uscita di Black Widow e ancora in atto, ha cambiato completamente faccia all'universo cinematografico Marvel, andando a concentrarsi su nuovi personaggi o personaggi prima ritenuti secondari.

Grazie a questi film, la Marvel è riuscita a consolidare la sua immagine in tutto il mondo, arrivando ad essere il franchise più visto nel suo genere e andando a superare la soglia di spettatori medi per film di almeno il doppio (Lacina, 2020).

### **2.4.1. La rappresentazione intersezionale nei film della Marvel**

Storicamente la maggior parte dei supereroi diventati icone culturali tramite i film sono uomini bianchi etero (Iron Man, Batman, Superman). Questo è vero anche per quanto riguarda i film della Marvel, nei quali in generale si può osservare una mancanza di rappresentazione intersezionale e inclusiva (Olufidipe & Echezabal, 2021; Richardson 2017). In questo senso, si può notare come nelle prime fasi la presenza di donne e persone di colore sia pressoché nulla. In particolare, nelle prime tre fasi dei film Marvel, la rappresentazione femminile è molto bassa, ma subisce un aumento graduale, passando da un 6,7% di personaggi femminili nella prima fase, solo Black Widow, ad un 29% nella terza fase (Ray, 2020). Accanto a questo si può anche notare la mancanza di supereroi e personaggi principali che rappresentino etnie diverse dalla caucasica, fino all'uscita di Black Panther nel 2018 e successivamente di Shang Chi nel 2021. Infine, anche la rappresentazione della comunità LGBTQIA+ è inesistente nelle prime tre fasi del corpus cinematografico.

Questa situazione è parzialmente cambiata nel passaggio dalla terza alla quarta fase. In questo passaggio infatti, la Marvel ha cercato di cambiare la sua strategia di rappresentazione, andando ad introdurre alcuni film con personaggi principali più inclusivi (Black Panther, Captain Marvel, Black Widow). Questi film hanno avuto un grandissimo successo globale, portando le minoranze, normalmente messe in secondo piano in questo genere di film, a sentirsi rappresentate (Deardeuff, 2019). Questo passo in avanti verso un tipo di rappresentazione più inclusiva nei confronti di ogni categoria sociale è diventato poi ancora più evidente con l'uscita del film Eternals, nel novembre 2021. In questo film viene presentato un nuovo gruppo di supereroi, che si differenzia dagli Avengers per la sua eterogeneità. I protagonisti del film infatti, oltre a dividersi equamente tra uomini e donne, rappresentano diverse etnie (latina, nera, indiana, asiatica) e introducono per la prima volta un supereroe omosessuale e una supereroina sordo-muta, andando quindi a rappresentare anche la disabilità.

Questo cambiamento è molto importante in relazione ai pubblici in quanto, come evidenziato in precedenza, questo tipo di rappresentazione più inclusiva e aderente alla realtà in senso intersezionale ha il potere di cambiare la percezione degli schemi sociali negli spettatori. Per questo motivo è interessante capire come i fan della Marvel abbiano reagito a questo cambio di rotta.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1. Netnografia, la ricerca nel digitale**

La ricerca è stata condotta tramite una netnografia, un'etnografia online. L'approccio metodologico netnografico è un approccio qualitativo che permette l'analisi dei contesti e delle interazioni tra persone all'interno delle varie piattaforme digitali. L'analisi qualitativa etnografica (Altheide, 1987), è un particolare tipo di analisi del contenuto (A. Caliandro, A. Gandini, 2019) che permette di indagare in profondità gli atteggiamenti e le reazioni degli utenti in relazione a diverse situazioni, grazie all'interpretazione dei dati e dei contenuti postati online. La raccolta dei dati, come nell'etnografia classica, viene fatta immergendosi nelle comunità online d'interesse e osservando il comportamento della comunità scelta. Questo tipo di approccio è stato utilizzato per la prima volta da Kozinets nel 1995 per lo studio delle discussioni online all'interno di forum di fan della serie tv di Star Trek. Successivamente è stato introdotto come metodo di ricerca in ambiti come il marketing e la sociologia.

Si è deciso di procedere tramite questo metodo di ricerca per diversi motivi. In primo luogo, la netnografia permette di entrare in contatto con un gran numero di persone e quindi con una quantità di dati e contenuti molto ampia, rispetto ad altre metodologie qualitative come le interviste in profondità. Inoltre, permette l'analisi di comunità molto più estese geograficamente, concentrandosi sui social network e sulle piattaforme online, nei quali è possibile analizzare comportamenti e percezioni di utenti lontani geograficamente. Questo ha quindi permesso l'allargamento della ricerca ad un panorama mondiale. Infine, questo tipo di approccio ha come focus la comprensione dei significati e delle pratiche culturali che emergono dal comportamento degli utenti ed è quindi utile all'interno di studi che tentano di proporre nuove teorie e analisi culturali (A. Caliandro, A. Gandini, 2019).

### **3.2. Il campione e gli spazi di ricerca**

La ricerca ha come scopo principale quello di indagare la percezione e la reazione del pubblico nei confronti della rappresentazione intersezionale e inclusiva nel mondo cinematografico. In particolare, si è deciso di focalizzare l'analisi sul film "Eternals", parte dell'universo cinematografico Marvel, e sulle reazioni dei fan ai temi di intersezionalità e diversità presenti in questo. La scelta del film è dettata dal fatto che questo si distacca in modo evidente dalle modalità di rappresentazione presenti negli altri film del catalogo Marvel, per la prima volta infatti viene presentato un gruppo di supereroi molto eterogeneo, grazie all'introduzione di categorie sociali ed etniche mai rappresentate nelle precedenti produzioni cinematografiche. Per questo motivo si è cercato di capire quale fosse la risposta dei fan di fronte a questo cambiamento, sia per analizzare l'effetto che la rappresentazione inclusiva ha sul pubblico generale, sia per cercare di comprendere le logiche che hanno portato la Marvel a compiere questa scelta nuova e radicale, in netta contrapposizione con il passato.

L'analisi quindi, come detto in precedenza, è stata focalizzata sul panorama online, in quanto più ampio ed accessibile, al fine di raccogliere il maggior numero di dati possibile derivante da un panorama culturale molto ampio. Per quanto riguarda il campione scelto, si è deciso di comprendere solamente i fan del marchio Marvel per due ragioni principali. In primo luogo, questi sono il target principale delle strategie di marketing portate avanti dalla casa cinematografica. La Marvel con tutte le sue scelte comunicative si rivolge in primo luogo a loro, il fandom consolidato, essendo questo il fattore principale che ne determina il successo o il fallimento. In secondo luogo, il film in questione si inserisce in un corpus cinematografico molto più ampio, non è un film indipendente. Questo rende quindi interessante l'analisi delle reazioni suscitate dal cambio di rotta, nelle persone che hanno interiorizzato il metodo rappresentativo usato nei film precedenti.



Per quanto riguarda gli spazi di ricerca, si è deciso di concentrarsi sui social network generalisti, non includendo nella ricerca siti e pagine specializzati in critica cinematografica (es. Letterboxd), così da lasciare fuori dal campionamento gli esperti in materia. Questi infatti, potrebbero avere percezioni e reazioni, dettate dalle loro conoscenze, che si distaccano molto da quelle del pubblico generalista. Per quanto riguarda i social media analizzati, in una prima fase si è cercato di includere la maggior parte di essi; Facebook, Twitter, YouTube, Instagram, Tumblr. Questo è stato fatto per poter entrare in contatto con un corpus di contenuti più ampio e diversificato, allo scopo di capire al meglio il panorama generale e le diverse tendenze presenti.

Accanto a questa analisi focalizzata sul fandom online, è stata anche portata avanti un'analisi qualitativa centrata sugli account ufficiali della Marvel e su quelli degli attori protagonisti del film, presenti nei diversi social network. Questo secondo tipo di analisi è stato condotto per poter valutare e indagare la strategia comunicativa messa in campo dalla casa cinematografica nel momento di promozione del film. In particolare, si è indagato il ruolo dato ai temi di diversità e intersezionalità presenti nel film all'interno dei diversi contenuti promozionali postati sulle pagine ufficiali nella fase precedente all'uscita del film nelle sale.

### **3.3. Raccolta dati**

La raccolta dei dati è iniziata tramite un sopralluogo conoscitivo all'interno dei social network scelti, al fine di avere una prima panoramica sulla presenza dei fan e sulle modalità di commento nei diversi social. Si è quindi cercato di estrapolare peculiarità e differenze presenti su ciascuna piattaforma, dovute da un lato alle diverse logiche delle piattaforme stesse, e dall'altro alla presenza di pubblici differenti su ognuna. Questo è stato fatto conducendo delle osservazioni sulle diverse piattaforme, tramite gli strumenti di ricerca presenti in queste. In particolare, sono stati cercati post contenenti le seguenti parole, utili per avere un quadro generale da approfondire in un secondo momento con l'analisi sistematica: “Eternals”, “#Eternals”,

“Marvel Inclusivity”, “Eternals Inclusivity”, “Phastos”, “Kingo”, “Makkari”. Le parole cercate hanno tutte a che fare con l’intersezionalità presente nel film, in modo generale o in modo più particolare, tramite la ricerca del nome dei personaggi inclusivi. Le informazioni raccolte sono state poi sintetizzate tramite una mappa concettuale che potesse aiutare a visualizzarle al meglio. Questo è servito per poter scegliere consapevolmente su quali social intraprendere una ricerca sistematica più approfondita, dato che per questioni di sostenibilità temporale della ricerca sarebbe stato impossibile indagare a fondo tutti i social presi in considerazione. Grazie a questa panoramica iniziale quindi, si è deciso di focalizzare la ricerca su Facebook e Tumblr. Sono stati scelti questi due social network per la loro grande diversità in fatto di pubblico presente al loro interno, e di conseguenza per la diversità riscontrata nei commenti. Inoltre, i commenti e le modalità di replica presenti in queste due piattaforme sembrano essere i più pertinenti per l’analisi, essendo più articolati e generando più discussioni sul tema centrale della ricerca. Per l’analisi dei commenti è stato poi definito un arco temporale che va da inizio maggio 2021, data di uscita dei primi poster e teaser trailer ufficiali del film, al 12 febbraio 2022, un mese dopo l’uscita del film su Disney +. Questo periodo di tempo permette di sondare le reazioni dei fan in diversi momenti, prima dell’uscita del film, all’uscita del film nelle sale e all’uscita del film su una piattaforma digitale che permette di rivederlo più volte.

### **3.3.1. Facebook**

Una volta scelti gli spazi su cui indagare, è stata condotta all’interno di questi una ricerca sistematica sia quantitativa che qualitativa riguardante i post presenti.

Su Facebook i post da analizzare sono stati selezionati all’interno di alcuni gruppi pubblici molto estesi di fan della Marvel (Marvel Community Italia, The Marvel Cinematic Universe Fans!), andando quindi da isolare in modo efficace il campione scelto. A causa del funzionamento della piattaforma, che tramite lo strumento “cerca in questo gruppo” riesce a risalire solamente ad un centinaio di post, la ricerca è stata condotta tramite un software di

raccolta dati pubblico, CrowdTangle. Tramite questo strumento è stata creata una lista di ricerca contenente i gruppi precedentemente identificati. Si è poi circoscritto l'arco temporale deciso per la ricerca e si è posto come filtro di ricerca la parola "Eternals". In questo modo è stato possibile risalire a tutti i post, riguardanti il film, presenti in questi gruppi. I contenuti trovati sono stati successivamente scaricati, sempre tramite la piattaforma CrowdTangle, arrivando così ad avere una matrice di dati riguardanti i diversi post. Dopo aver visionato i contenuti, questi sono stati sottoposti in primis ad una ricerca di tipo quantitativo, concentrata sul numero totale di post trovati all'interno dei gruppi scelti. Successivamente, dai post totali sul film sono stati estratti solamente quelli che al loro interno contenessero riferimenti ai temi d'interesse della ricerca, quindi all'inclusività e alla diversità presenti nel film. Questi sono stati schedati grazie alla creazione di una tabella che tenesse traccia di tutte le variabili potenzialmente rilevanti per la successiva analisi. Per ogni post schedato quindi, per quanto riguarda la ricerca su Facebook, sono stati inseriti nella tabella: testo, autore, informazioni pubbliche sull'autore (età, genere, orientamento sessuale, istruzione), data in cui il contenuto è stato postato, numero di "mi piace", numero di commenti, numero di condivisioni, numero e tipo di reazioni, descrizione di eventuale materiale visivo presente (le immagini o video originali presenti nei post sono state raccolte e ordinate in una cartella a parte). Inoltre, lo stesso procedimento di schedatura con le medesime categorie è stato effettuato anche per tutti i commenti e le risposte a questi presenti sotto il post iniziale. Questi sono particolarmente interessanti in quanto permettono di tenere traccia di eventuali discussioni e punti di vista diversi riguardanti i temi d'interesse della ricerca (A. Caliandro, A. Gandini, 2019).

Per quanto riguarda le informazioni sui commenti sotto i post e le caratteristiche dell'autore, le informazioni sono state recuperate in un secondo momento, in quanto la piattaforma utilizzata per la ricerca permette solamente il recupero dei post iniziali con tutti i dati riguardanti essi. È stato quindi utilizzato il link del post iniziale, presente tra i dati scaricabili tramite la

piattaforma, per risalire al contenuto originale all'interno del gruppo al fine di poter raccogliere ulteriori dati riguardanti le risposte e gli utenti.

### **3.3.2. Tumblr**

La medesima metodologia di ricerca e schedatura dei post è stata poi utilizzata anche per Tumblr. In questo caso i contenuti da analizzare sono stati isolati tramite l'utilizzo del filtro di ricerca, presente nella piattaforma, che permette di estrapolare tutti i contenuti con uno stesso tag. Anche in questo caso la parola scelta per la ricerca è stata "Eternals". Dato il funzionamento della piattaforma, che permette solamente una ricerca tramite i tag e non tramite il contenuto dei post, è possibile che alcuni post relativi al film siano rimasti fuori dall'analisi, non contenendo il tag scelto. Nonostante questa problematica, analizzando ricerche passate su questa piattaforma (Primack, Carroll, Shensa, Davies e Levine, 2016; Bourlai, 2017) si è visto come questa metodologia di ricerca sia la più efficace e quindi si è scelto di adottarla. Oltre a isolare i post tramite il filtro di ricerca, in questo caso è stato necessario anche ordinarli tramite il filtro "più amati", che permette di ordinare i post in relazione all'engagement che hanno creato. Questo è stato fatto perché utilizzando il filtro standard, "più recenti", che ordina i post temporalmente, apparivano moltissimi post non relazionati al film, che all'interno dei tag contenevano una parola con la radice "etern- ". Infine, per risalire a commenti pertinenti in relazione all'arco temporale scelto è stato utilizzato il filtro di ricerca temporale per isolare i commenti dell'ultimo anno. Una volta isolati i commenti, anche in questo caso sono stati conteggiati i post totali riguardanti il film e successivamente è stata creata una tabella analoga a quella creata per Facebook per poter schedare i commenti riguardanti i temi d'interesse. Le variabili presenti nella tabella di Tumblr sono diverse da quelle utilizzate per Facebook, data la diversa struttura delle due piattaforme, in particolare le variabili prese in considerazione per i post su Tumblr sono state: testo, data, numero di commenti, numero di "mi piace" e numero di reblog, descrizione delle immagini/animazioni presenti (come per Facebook le immagini sono

state raccolte in una cartella a parte). Anche in questo caso sono stati poi inseriti nella tabella tutti i commenti e le risposte a questi, presenti sotto il post principale. Si è deciso, per quanto riguarda questa piattaforma, di non inserire nella tabella gli autori dei post, in quanto questi, a differenza degli utenti presenti su Facebook, commentano tramite dei nickname inventati, che non danno nessuna informazione riguardo la persona fisica e non sono quindi rilevanti in fase di analisi.

### **3.4. Metodologia di analisi dei dati**

I dati estrapolati dalle due piattaforme e sistematizzati grazie all'utilizzo delle tabelle, sono poi stati analizzati in modo quantitativo e qualitativo. In primo luogo, è stata fatta una proporzione tra i commenti totali trovati riguardanti il film e, tra questi, quelli che avessero al loro interno riferimenti al tema dell'intersezionalità. Questa prima analisi dà già un risultato quantitativo, riguardante la percentuale di spettatori e commentatori che hanno notato, e ritenuto abbastanza rilevante da parlarne, il cambiamento introdotto dalla Marvel con questo film, tramite l'aumento di diversità nella rappresentazione. Grazie a questa proporzione si può quindi capire qual è stata la percezione generale del pubblico, quanto questo argomento effettivamente interessi il fandom Marvel, in relazione ad altri aspetti più generali del film (es. trama, attori, ship).

In secondo luogo, i post riguardanti l'inclusività schedati nelle apposite tabelle sono stati analizzati in modo qualitativo, al fine di comprendere i sentimenti e le reazioni principali che questi temi hanno fatto scaturire nei fan. È stata quindi condotta, sui testi dei vari post, un'analisi del sentiment riguardante il tema della rappresentazione intersezionale nel film. Questo è un tipo di analisi che permette di dividere i contenuti in tre categorie principali: positivo, neutrale, negativo (A. Caliandro, A. Gandini, 2019). Per quanto riguarda l'analisi su Facebook, andando a dividere i contenuti nelle tre categorie, si è cercato di tenere conto anche delle persone fisiche che l'hanno pubblicato, così da avere un'idea più precisa riguardo le diverse tendenze all'interno dei diversi tipi di pubblico. Successivamente, sono stati conteggiati i contenuti

presenti in ogni categoria, andando a prendere in considerazione anche i livelli di engagement creati da ogni contenuto (mi piace, condivisioni, reazioni) al fine di avere una seconda proporzione quantitativa. In questo modo si è cercato di capire quale sia stata la percezione prevalente nei confronti della novità introdotta, tra gli spettatori che hanno notato la differenza con il passato. Infine, si è cercato di notare se tra i due schieramenti polarizzati, chi vede la diversità nel film in modo positivo e chi invece la vede in modo negativo, ci siano delle differenze a livello di pubblico.

Oltre a questo tipo di analisi, è stata poi condotta un'ulteriore analisi tematica, che andasse a dividere i post in relazione al tema centrale trattato. In questo modo si è cercato di estrapolare i temi ricorrenti e più significativi emersi dalla visione del film da parte del pubblico. I dati analizzati tramite questa tecnica sono stati poi interpretati, al fine di trovare una risposta alla domanda di ricerca iniziale.

## **4. ANALISI DEI DATI**

La ricerca, tramite la metodologia precedentemente descritta, si è quindi concentrata sull'attività online riguardante il film *Eternals*, portata avanti dalle pagine ufficiali della Marvel e dai profili dei suoi fan. I dati raccolti sono stati circoscritti ad un range temporale da inizio maggio 2021, data di uscita del primo trailer del film, al 12 marzo 2022, un mese dopo l'uscita del film in streaming sulla piattaforma Disney+ e sono stati successivamente analizzati allo scopo di trovare temi interessanti alla domanda di ricerca, focalizzata sulla ricezione da parte del pubblico della rappresentazione intersezionale.

### **4.1. Analisi account ufficiali Marvel**

In primo luogo, quindi, sono stati analizzati i contenuti promozionali postati sulle varie piattaforme social da parte della Marvel prima dell'uscita del film. Lo scopo di questa prima analisi è quello di comprendere il ruolo e l'importanza data alla rappresentazione inclusiva introdotta nella pellicola all'interno della campagna di marketing online volta a far conoscere il prodotto al target desiderato prima della sua uscita. All'interno delle varie piattaforme social la Marvel utilizza l'account "Marvel Studios" per pubblicare tutti i contenuti promozionali in riferimento alle diverse uscite (trailer, al cinema, su Disney+, in blue ray...) dei vari prodotti mediatici. Inoltre, per l'uscita del film *Eternals* è stato creato all'interno di ogni social un account ufficiale avente il nome del film, in cui sono stati re-postati solamente i contenuti promozionali riguardanti il film stesso.

In questi account ufficiali del marchio cinematografico, presenti in diverse lingue per in tutti i maggiori social media, sono stati postati per promuovere il film contenuti di diverso tipo, come per esempio trailer, teaser, video con gli attori protagonisti del film (giochi, Q&A), interviste. Analizzando tutti i contenuti postati in fase di promozione di *Eternals*, quindi da inizio maggio 2021, data di uscita del primo trailer, al 5 novembre 2021, data di uscita del film, si è notato

come i riferimenti all'inclusività presente nel film fossero quasi nulli. Nei trailer e nei video di presentazione dei singoli personaggi, le diversità e le caratteristiche particolari di ciascuno non vengono mai citate. Tra tutti i contenuti postati ne sono stati trovati solamente due aventi al loro interno riferimenti all'intersezionalità e alla rappresentazione inclusiva presente nel film: un'intervista fatta sul red carpet ai diversi attori, produttori e alla regista in cui questi sottolineano il grande passo avanti fatto da questo film nel campo della rappresentazione, e un video in cui l'attrice che interpreta Makkari, Lauren Ridloff, introduce il nome e la caratteristica principale di ciascun Eterno tramite il linguaggio dei segni, in quanto sia personaggio nel film che l'attrice nella vita reale sono sordomute. Inoltre, sono stati analizzati anche i diversi account personali degli attori presenti nel film, per cercare di capire se essi seguissero o meno con i loro post una campagna di marketing decisa dall'alto volta a promuovere il contenuto. In relazione a questo si è visto come gli attori fossero liberi di postare o meno contenuti promozionali riguardanti la pellicola e non fossero quindi vincolati ad una campagna di comunicazione portata avanti dall'azienda. Solo parte degli attori presenti ha quindi pubblicato, prima dell'uscita dello stesso, dei contenuti riguardanti il film. In ogni caso nessuno di questi contenuti faceva riferimento ai temi di inclusività del film in generale o alle diversità dei singoli personaggi.

La Marvel quindi, nella fase promozionale del film, il periodo di tempo in cui questo deve essere fatto conoscere al proprio pubblico, ha volutamente omesso la presenza di un'elevata rappresentazione inclusiva. La presenza di un personaggio omosessuale non è mai stata citata, mentre quella dell'introduzione di una disabilità solamente in un contenuto ufficiale. L'intersezionalità, caratteristica centrale del film, non è stata quindi utilizzata a scopo di marketing per avvicinare un target specifico, ma al contrario è stata nascosta in modo da evitare critiche premature e non alienare il segmento di pubblico fedele che non avrebbe gradito la presenza di questi temi all'interno di un film di supereroi. Per questo motivo all'uscita del film



la presenza di una diversità così elevata è stata per molti una sorpresa inaspettata, che ha generato due diverse reazioni all'interno del pubblico. Da un lato i fan più fedeli ai fumetti e alla rappresentazione storicamente utilizzata dalla Marvel hanno percepito questo cambiamento come forzato e inutile ai fini della narrazione. Dall'altro invece, altre parti del fandom hanno sottolineato come questo sia un cambiamento importante e necessario. Inoltre, il clamore generato dalla presenza di diversità nel film ha funto come promozione per persone estranee al fandom, che si sono avvicinate alla pellicola proprio per il tipo di rappresentazione da lei proposto, andando quindi ad allargare il pubblico della Marvel. La strategia promozionale scelta dalla Marvel quindi, è stata scelta con lo scopo principale di evitare che la parte del pubblico che rifiuta questo tipo di tematiche si allontanasse dal film prima di vederlo, accrescendo quindi potenzialmente il numero di spettatori raggiunti e mettendo quindi in secondo piano la fetta di target, esterno al fandom storico, che si sarebbe potuta avvicinare facendo più leva sulla diversità.

#### **4.2. Analisi quantitativa dei contenuti su Facebook e Tumblr**

Dopo la prima analisi riguardante l'utilizzo dei canali social ufficiali da parte della Marvel, la ricerca si è concentrata sul tema centrale di studio, la risposta dei fan al film. Sono stati quindi raccolti e successivamente analizzati in modo quantitativo e qualitativo i commenti isolati sui due social media di riferimento, Facebook e Tumblr.

Per quanto riguarda Facebook sono stati scaricati tutti i post contenenti la parola "Eternals" all'interno di due gruppi di fan della Marvel molto ampi; "Marvel Community Italia" che conta al suo interno circa 82.000 membri e "The Marvel Cinematic Universe Fans!" con più di 280.000.000 iscritti. Questi gruppi sono stati scelti per la loro ampiezza e la loro differenza geografica e di composizione culturale, così da avere un campione di pubblico ampio e differenziato che potesse essere il più rappresentativo possibile. All'interno del primo gruppo

del fandom italiano sono stati raccolti in totale 256 post, pubblicati nell'arco di tempo scelto per la ricerca e contenenti la parola "Eternals", di questi solamente 8, quindi il 3% ha al loro interno un riferimento ai temi di inclusività presenti nel film. Nonostante il basso numero di post inerenti al tema di ricerca, questi hanno generato discussioni molto ampie all'interno della sezione commenti, andando a registrare talvolta più di 300 risposte per post. Nel secondo gruppo analizzato i contenuti trovati totali riguardanti il film sono stati 484, al cui interno ne sono stati isolati 7 riguardanti i temi d'interesse per la ricerca, l'1.5% dei post totali. A differenza del gruppo italiano inoltre, questi post non hanno avuto risposte e commenti.

La stessa analisi è stata fatta poi per Tumblr, in questo caso i post non sono stati cercati all'interno di gruppi di fan, ma direttamente nella timeline del social tramite una ricerca specifica che isolasse tutti i post contenenti il tag #Eternals. In questo modo, sempre all'interno dell'arco temporale scelto per la ricerca, sono stati trovati 683 post riguardanti il film. Di questi ne sono stati successivamente raccolti 47 che al loro interno contenevano riferimenti di diverso tipo all'intersezionalità e alla diversità presente nel film. Anche una parte questi contenuti, come successo anche all'interno di uno dei due gruppi analizzati su Facebook, ha ricevuto molte risposte che hanno contribuito a creare discussioni più o meno articolate sulla rappresentazione della diversità inserita in Eternals. Il tasso di interesse per questi temi è quindi maggiore di quello rilevato su Facebook, dato che il 7% dei contenuti postati fa riferimento ad essi.

Nonostante una percentuale più alta di commenti riguardanti l'omosessualità, la disabilità e la rappresentazione di genere su Tumblr, in generale, considerando entrambi i social network, sono stati raccolti in totale 1.423 post che parlassero del film Eternals. Di questi solamente 62, quindi il 4,6% riguarda almeno in parte la diversità e il cambio di rappresentazione introdotte nel film. Questo evidenzia come, nonostante il cambiamento apportato sia visibile e d'impatto questo non è uno degli interessi principali degli spettatori, che invece concentrano i loro commenti online, e quindi la loro attenzione, su altri temi quali: gli attori presenti, le coppie

romantiche all'interno del film, la narrazione e la scenografia. Questo risultato, che dimostra la poca attenzione generale alla tematica dell'inclusività, va anche in contrasto con la critica che invece ha dato maggior peso all'intersezionalità tramite la pubblicazione di articoli e recensioni incentrati su questo tema. Lo sforzo volto all'introduzione di una rappresentazione più inclusiva e rappresentativa di tutte le categorie sociali quindi, non viene percepita come importante da gran parte degli spettatori e non riceve perciò le stesse attenzioni di altri attributi del film.

Oltre a questo, si può notare come all'interno delle due piattaforme analizzate ci siano stati risultati quantitativamente diversi tra loro. Questa diversità può essere spiegata dalla diversa composizione della rete di utenti, e quindi del fandom Marvel, all'interno dei due social. In generale si può notare infatti, come su Tumblr gli utenti tendano ad essere più competenti riguardo i temi affrontati e quindi più attenti e critici nei confronti di ogni aspetto del tema d'interesse, in questo caso di tutti gli aspetti presenti nel film. Al contrario, all'interno dei gruppi di Facebook gli utenti sono molto eterogenei, in generale però le riflessioni sono meno competenti ed articolate e vanno quindi a tralasciare alcuni aspetti come per l'appunto il tema dell'intersezionalità.

### **4.3. Analisi qualitativa dei commenti**

Dopo aver analizzato i contenuti raccolti a livello quantitativo, così da estrapolare delle percentuali che potessero rappresentare il tasso di interesse verso l'inclusività presentata nel film, gli stessi dati sono stati poi analizzati anche a livello qualitativo. Sono stati quindi cercati e successivamente studiati i temi presenti e dibattuti all'interno dei diversi post al fine di evidenziare le principali percezioni e risposte date dalla porzione di fan che ha notato il cambiamento proposto e si è interessata a questo.

### 4.3.1. Facebook

I commenti isolati all'interno dei due gruppi di fan scelti su Facebook sono stati analizzati nella loro forma e nel loro contenuto. In questo senso, quasi la totalità dei contenuti raccolti su questa piattaforma, 13 su 15 post totali analizzati all'interno dei due gruppi, non contengono un testo scritto dagli autori, ma link ad articoli che parlano dell'inclusività presente nel film. Questi non sono quindi post in cui gli utenti commentano in prima persona il tema, non contengono quindi percezioni e recensioni personali, ma si appoggiano su articoli già scritti per affrontare l'argomento da una prospettiva particolare, oppure per chiedere agli altri membri del gruppo un commento sulla notizia riportata o una presa di posizione nei confronti del tema di dibattito. Per questo motivo la maggior parte delle prese di posizione in riferimento all'intersezionalità presente nel film, in questo social si ritrova all'interno dei lunghi dibattiti scaturiti nei commenti ai post e nelle successive risposte a questi, e non nei contenuti iniziali postati.

Prima di parlare dei contenuti e dei temi emersi dall'analisi tematica dei post è necessario sottolineare come, nella fase di raccolta sistematica dei dati, fossero stati inseriti nella tabella di raccolta anche i dati riguardanti gli autori dei diversi post. Questo era stato fatto per cercare di capire se l'identità degli autori andasse ad influenzare la tipologia di contenuto postato e le inclinazioni rispetto l'inclusività. Questo tipo di analisi non ha però prodotto risultati soddisfacenti, in quanto è stato possibile raccogliere solamente un'esigua quantità di dati. Nella maggior parte dei profili appartenenti agli autori dei post infatti, le informazioni personali sono private e quindi non accessibili. In ogni caso le informazioni presenti sono state raccolte allo scopo di identificare nel modo più chiaro possibile i membri del gruppo, ma queste non rientrano nell'analisi qualitativa dei contenuti.

Per quanto riguarda i temi rilevati dall'analisi, gli articoli postati all'interno dei due gruppi si possono dividere in due tipologie principali in relazione al tema che questi trattano. Una parte

degli articoli ha come tema principale l'inclusività presente nel film e all'interno del cast scelto. Questi articoli propongono riflessioni sulla tipologia di rappresentazione utilizzata, fanno riferimento a casi specifici di diversità (es. Makkari, la supereroina sordomuta), oppure riportano pensieri e citazioni degli attori stessi sul tema. Gli utenti in questo caso postano solamente l'articolo, senza chiedere particolari riflessioni e senza descrivere il loro pensiero in merito, andando quindi semplicemente a sottolineare l'esistenza di tali tematiche all'interno del film. Per questo motivo i post contenenti articoli di questo tipo non hanno ricevuto un alto numero di risposte, non andando quindi a creare discussioni interessanti e rilevanti in relazione al tema di studio.

Oltre a questa tipologia di articoli, gli utenti all'interno dei gruppi, in particolare all'interno del gruppo "Marvel Community Italia" in generale più attivo e più attento alle tematiche riguardanti l'inclusività, hanno condiviso anche un'altra tipologia di articoli riguardanti una tematica particolare, le censure e le critiche ricevute dal film a causa della rappresentazione intersezionale che esso presenta. In questo senso, parte degli articoli condivisi riguardano citazioni fatte dai diversi attori presenti nel film in relazione alle grandi critiche ricevute a causa dell'inserimento di un personaggio apertamente omosessuale. Un'altra parte, più ampia, di articoli invece fa riferimento alla decisione di alcuni paesi, come l'Arabia Saudita, di non proiettare il film a causa della scena rappresentante un bacio omosessuale presente all'interno di esso. Tramite la condivisione di questi articoli gli utenti evidenziano in modo negativo questa scelta, andando a sottolineare l'arretratezza culturale dei paesi interessati e prendendo quindi una posizione sul tema. Per questo motivo, dato il posizionamento esplicitato dagli utenti, sotto questi post si sono accese ampie discussioni polarizzate riguardanti principalmente due tematiche: l'inserimento della diversità nei prodotti medialti e le differenze culturali tra Arabia Saudita ed Italia. Le discussioni riguardanti le differenze nel campo dei diritti umani nei vari paesi esulano dal contenuto del film, andando a polarizzarsi tra chi sostiene come l'Italia,

nonostante proietti film e contenuti mediali di questo tipo, abbia ancora molta strada da fare per raggiungere una vera uguaglianza e accettazione sociale, e chi invece sostiene che il nostro paese non sia paragonabile ai paesi mediorientali su tematiche culturali come questa, in quanto molto più avanzato.

Le discussioni invece createsi intorno al tema dell'inserimento di categorie sociali eterogenee all'interno del film possono essere molto interessanti in quanto esplicitano le reazioni degli spettatori di fronte alla visione dei temi interessanti per la ricerca. Anche in questo caso la discussione, il cui tema principale è l'inserimento di una scena raffigurante il bacio di una coppia omosessuale, è polarizzata. Da un lato un parte dei membri del gruppo sostiene, andando a commentare sotto il post originale riguardante la censura del film a causa della scena presa in considerazione, che l'inserimento di queste tipologie di scene e più in generale di preferenze sessuali sia forzato e inutile in un film di supereroi quale Eternals: "non era necessario inserire una scena del genere in un film di supereroi" (Uomo, etero, laureato, Marvel Community Italia). Questa porzione di utenti, esprimendo il proprio dissenso nei confronti dell'inserimento di personaggi omosessuali, va a sottolineare anche come la propria posizione negativa in relazione a questa tematica non sia data da un problema di omofobia, ma da una propria inclinazione personale causata dall'inserimento, a detta loro forzato e sempre più frequente, di personaggi omosessuali nei contenuti mediali:

"A me non è piaciuta quella scena e non posso essere giudicato come omofobo."<sup>1</sup>

"Ma perché? Con sta storia del politically correct ne stanno facendo vedere anche troppi, è assurdo prendersela con le persone a cui danno fastidio queste cose, pretendono il rispetto per i gay però sono i primi a non portarlo a chi danno fastidio, finché uno esprime il suo pensiero in maniera educata lo si deve rispettare senza etichettare le persone dandole dell'omofobo!!!"<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Uomo, Etero, Laureato (Marvel Community Italia)

<sup>2</sup> Uomo (Marvel Community Italia)

A questa tipologia di affermazioni un altro gruppo di membri risponde sottolineando invece la bontà e la necessità di questo tipo di rappresentazione, andando ad evidenziare come scene e rappresentazioni riguardanti l'orientamento sessuale dei personaggi siano normali e presenti in ogni prodotto cinematografico riguardante i supereroi. In questo senso quindi notare e rifiutare l'orientamento sessuale di un personaggio solamente nel momento in cui questo si discosta dall'eterosessualità è effettivamente un comportamento omofobo:

“fosse stato tra uomo e donna sarebbe stato tutto ok... quindi non era necessario anche il bacio tra Peggy e Rogers, Pepper e Tony, Peter e MJ ecc. ecc.”<sup>3</sup>

“e che altro dovrebbe essere se non omofobia? Scomodi il buon senso per giustificare un pensiero retrogrado e razzista. Se non fossi omofobo quella scena ti sarebbe del tutto indifferente.”<sup>4</sup>

In risposta a questo tipo di obiezioni, gli utenti critici nei confronti della rappresentazione inclusiva, cercano prove ed argomentazioni che supportino le loro affermazioni negative in relazione alla scena raffigurante la coppia omosessuale, e nel rispondere volte svelano la loro reale percezione, cioè il ritenere la scena inopportuna solamente a causa della sessualità dei protagonisti:

- “A me non è piaciuta quella scena e non posso essere giudicato come omofobo”
- “Quindi anche la scena del bacio eterosessuale non ti è piaciuta ed era inutile. No?”<sup>5</sup>
- “non ci ho fatto caso a quella scena forse perché era NORMALE”

Oltre a questa tipologia di argomentazione, che si nasconde dietro l'idea che gli orientamenti sessuali non vadano inseriti in alcune tipologie di film, gli utenti che non ha reagito in modo positivo all'inclusività presentano un'altra causa per cui la scena del bacio omosessuale non doveva essere inserita, cioè l'età di parte del target di spettatori della Marvel. Alcuni commenti sottolineano infatti come una scena di questo tipo non sia adatta ai bambini, da sempre

---

<sup>3</sup> Donna (Marvel Community Italia)

<sup>4</sup> Uomo (Marvel Community Italia)

<sup>5</sup> Uomo (Marvel Community Italia)

appassionati di supereroi, in quanto potrebbe non essere capita: “anche perché sono film guardati da una fascia di età bassa e molti sono ignoranti sull’argomento” (Uomo, Marvel Community Italia). Anche in risposta a questi commenti si trovano molte critiche, che sottolineano invece come i bambini e i più giovani non abbiano pregiudizi o problemi di fronte alla visione di contenuti omosessuali, sottolineando nuovamente come dietro ai vari commenti negativi si nasconda un problema di omofobia:

“Ho visto il film con i miei nipoti di 16,13 e 12 anni. All’uscita ho chiesto se la scena li avesse in qualche modo turbati (date le polemiche lette sul web, ho provato a verificare) Prima risposta: quale scena? Seconda risposta dopo averglielo detto: no perché? A posto, grazie.”<sup>6</sup>

In generale in ogni modo i commenti positivi nei confronti di una rappresentazione più inclusiva superano in gran numero i commenti negativi. Questo si può anche notare osservando le risposte sotto ai commenti negativi; ad un solo utente che esprime il proprio fastidio nei confronti delle tematiche studiate infatti, risponde un numero più elevato di utenti che al contrario condanna l’atteggiamento poco rispettoso e non inclusivo. Nonostante un numero elevato di recensioni positive nei confronti del cambiamento attuato dalla Marvel, si può però notare, grazie ai commenti postati all’interno dei gruppi di fan su Facebook, come parte del pubblico manifesti ancora ostilità nei confronti di contenuti intersezionali e rappresentativi delle diversità, categorizzandoli come anormali e inopportuni, sia perché provocano un fastidio personale alla visione, sia perché considerati potenzialmente dannosi per i bambini.

### **4.3.2. Tumblr**

La ricerca condotta sulla piattaforma Tumblr ha evidenziato alcune differenze qualitative rispetto a quella condotta su Facebook riguardanti le tipologie di contenuti postati. A differenza dei post presenti all’interno dei gruppi Facebook analizzati infatti, che riportavano articoli di

---

<sup>6</sup> Donna (Marvel Community Italia)



siti esterni, su Tumblr si trovano per lo più post in cui gli utenti esprimono le loro percezioni, sensazioni e reazioni riguardo ai temi d'interesse. Per questo motivo i contenuti postati su questa piattaforma hanno portato alla luce più temi rispetto a quelli emersi all'interno di Facebook. In particolare, i 47 post isolati riguardanti il tema dell'inclusività all'interno del film *Eternals*, sono stati poi divisi in relazione a sette differenti tipologie di contenuto: riferimenti e reazioni all'inclusività presente all'interno del cast (1), critiche alle recensioni negative ricevute dal film a causa dell'inclusività (2), reazioni e risposte alla rappresentazione intersezionale (3), post che si limitano a sottolineare l'esistenza di una rappresentazione inclusiva senza commentarla (4), critiche nei confronti dell'inclusività vista come forzata (5), conseguenze della rappresentazione inclusiva sugli spettatori (6), user generated content (UGC)<sup>7</sup> che ampliano l'inclusività presente nel film (7). Successivamente, questi contenuti differenziati in primo luogo in base al macro-tema di riferimento, sono stati nuovamente analizzati in relazione ai diversi temi di inclusività trattati quali: omosessualità, disabilità, rappresentazione di genere, rappresentazione di diverse etnie, inclusività e intersezionalità in generale. In generale, prima di analizzare i principali temi emersi dallo studio, è utile sottolineare come tutti i post, a eccezione dei 2 che criticano l'inclusività presente nel film in quanto recepita come forzata, si pongano in un atteggiamento positivo nei confronti dell'intersezionalità. Le risposte negative quindi, seppur poche, si concentrano solamente nei commenti e nelle discussioni generatesi in risposta ai post principali.

Lo studio di analisi e divisione dei commenti presentato ha fatto emergere alcune tematiche principali, in relazione alla loro presenza in più di un contenuto e alla creazione di un alto tasso di engagement, grazie alla nascita di discussioni nella sezione commenti. La tipologia di contenuti più diffusa e presente è quella dei commenti e delle reazioni degli utenti nei confronti della rappresentazione intersezionale (22 post su 47). Analizzando in un secondo momento il

---

<sup>7</sup> Contenuti di qualsiasi tipo, post, immagini, podcast, creati dagli utenti e pubblicati su internet.

focus di questo tipo di contenuti si è visto come quasi la totalità di essi (19 su 22) avessero come argomento principale, presentato da solo o in relazione ad altri, la rappresentazione omosessuale presente nel film. Questo tema è stato presentato in tre modalità principali: tramite la pubblicazione di gif delle scene della coppia omosessuale, tramite commenti positivi in relazione all'inserimento di un personaggio apertamente omosessuale e con una famiglia all'interno di un film Marvel e tramite critiche date dal fatto che Phastos, l'eterno omosessuale, non abbia ricevuto grandi attenzioni all'interno dei social e del fandom Marvel. Quest'ultima tipologia di commenti è molto interessante, in quanto più di un utente fa notare come il primo personaggio apertamente omosessuale all'interno dell'universo cinematografico Marvel non abbia ottenuto attenzione da parte del fandom online. Questo, come viene sottolineato dai post e dai sottostanti commenti, è molto strano dato che all'interno del fandom Marvel esiste un gruppo molto numeroso di fan che da anni chiede l'inserimento di personaggi omosessuali nei film. Oltre a questa richiesta i fan, per supplire alla mancanza di rappresentazione, nel corso degli anni hanno creato una grandissima mole di contenuti fittizi, come fanfiction<sup>8</sup>, fanart<sup>9</sup> e simili, in cui rappresentano alcuni dei più famosi supereroi Marvel (es. Captain America, Loki, The Winter Soldier) in relazioni omosessuali. Questi contenuti e questo tipo di attenzioni non sono stati per l'appunto riservati a Phastos, nonostante questo personaggio soddisfi finalmente la richiesta di una rappresentazione LGBTQIA+. La causa di questo viene trovata da parte degli autori dei post nell'aspetto fisico di questo personaggio, un uomo di colore, sovrappeso, che non rientra nei canoni di rappresentazione dell'immaginario dei supereroi. In particolare, i post cercano di portare alla luce, tramite la comparazione di questo caso con quelli sopraccitati di personaggi eterosessuali poi resi omosessuali dai fan, un possibile problema di razzismo all'interno del fandom Marvel, evidenziando come Phastos sia stato poco apprezzato per il colore della sua pelle:

---

<sup>8</sup> Opere di narrazione scritte dai fan, che prendono spunto dalle storie e dai personaggi di un prodotto mediale.

<sup>9</sup> Opere d'arte create dai fan raffiguranti personaggi o storie estrapolate da un prodotto mediale.

“I’m not seeing nearly enough people talk about Phastos, our first openly gay character in the mcu, with a husband, both POC, and their son, Jack. Y’all be writing 7484838 page fanfics about SamBucky, try to cancel Anthony Mackie after he tells you to stop fetishizing gay relationships but once there is an actually openly gay character y’all sleep on him.”

“If he was conventionally attractive we would be having a different situation just saying....”

“I’m sorry but Phastos finding beauty and faith in humanity through his husband and child is probably the most beautiful thing the MCU has even done. The only reason y'all aren't losing your minds about it is cause he's not white”

In risposta a questi post si sono create discussioni più o meno ampie, anche in questo caso polarizzate. Parte degli utenti infatti, contrappone a questa visione, l’idea che Phastos abbia ricevuto minori attenzioni rispetto ad altri personaggi non canonicamente omosessuali perché poco conosciuto e poco caratterizzato all’interno del film e non quindi a causa del suo aspetto fisico.

Nonostante ciò, questo caso evidenzia una possibile problematica della rappresentazione intersezionale; i fan chiedono a gran voce personaggi più inclusivi, sottolineando la necessità di un inserimento di personaggi LGBTQIA+, di personaggi di colore, di più donne e personaggi rappresentanti categorie sociali marginali. Quando però viene presentato un personaggio rientrante non solo in una, ma in più di queste categorie (come nel caso di Phastos, sia uomo omosessuale che di colore e sovrappeso), questo non viene acclamato come si potrebbe pensare da parte del pubblico, dimostrando come la prospettiva intersezionale presentata da Crenshaw possa essere applicata anche in campo mediale.

Oltre a questa tematica, dallo studio dei contenuti pubblicati su Tumblr, è emerso un altro importante e diffuso tema di dibattito in relazione all’inclusività e alla ricezione del pubblico. Il tema principale di 9 post trovati sulla piattaforma, infatti, riguardava le critiche e le recensioni negative ricevute dal film a causa dell’inclusività presente in esso. Gli utenti in questo caso criticano aspramente le cattive recensioni e i bassi punteggi valutativi ricevuti dal film, in

quanto sostengono che questi derivano dal non gradimento della diversità di una parte degli spettatori. Questi post, quindi, puntano il dito sulla porzione di pubblico più omofoba e razzista per le critiche emerse al film e cercano di far notare come, all'interno del fandom della Marvel, questo tipo di pubblico sia largamente presente:

“Shoutout to all the dudebros that slammed eternals and pretended to find any other reason besides admitting they're homophobic and/or racist!”

Anche in questo caso non la totalità degli utenti condivide questo pensiero. Nella sezione commenti sotto questi post infatti, si possono trovare ampie critiche a questa tipologia di ragionamento. Queste critiche sottolineano come la presenza di inclusività in un contenuto mediale non possa, da sola, determinare la bontà del contenuto stesso. Il gruppo di utenti che sostiene questa posizione sottolinea come gran parte delle critiche e delle basse valutazioni ricevute dal film non siano causate dall'omofobia e dall'intolleranza dei critici e degli spettatori, bensì siano dovute alle mancanze narrative della pellicola, che non la classificano come un capolavoro cinematografico. In questi commenti viene anche introdotto un dibattito sul ruolo dell'intersezionalità nei contenuti mediali. Alcuni spettatori infatti, criticano la scelta della Marvel, in quanto dal loro punto di vista l'inclusività è stata inserita a scopo di marketing come unico punto di forza del film, così da aumentare la visibilità e il numero di spettatori paganti. Questi sottolineano poi come l'inserimento di un tipo di rappresentazione più inclusiva debba comunque essere supportato da una buona narrazione e un buon approfondimento psicologico dei personaggi e non possa quindi rendere un prodotto cinematografico positivo solamente in relazione alla sua presenza:

“tell me u think diversity is a shield for bad writing without telling me you think diversity is a shield for bad writing. minorities deserve good stories, eternals was not one. it's hiding behind a diverse cast and calling everyone a sexist racist if you have legitimate criticism towards it.”

Questi dibattiti aprono un nuovo punto di vista critico sulla rappresentazione intersezionale, mostrandone un altro limite, come quello emerso nelle discussioni riguardanti l'omosessualità, che potrebbe allontanare gli spettatori da questo tipo di rappresentazione. Introdurre infatti delle diversità senza poi lavorare attentamente sugli altri aspetti del prodotto, oppure senza integrarle pienamente ai personaggi rappresentati, induce gli spettatori a vederle come forzate e inserite puramente a scopo commerciale, classificandole quindi come elemento negativo anziché positivo e necessario per una rappresentazione più inclusiva di tutte le categorie sociali.

## 5. CONCLUSIONI

Attraverso la raccolta e la successiva analisi dei è stato possibile rispondere alla domanda di ricerca. Questa faceva riferimento ai pubblici e alle loro sensazioni e reazioni in risposta all'introduzione di una rappresentazione più inclusiva nel film *Eternals* rispetto a quella utilizzata abitualmente in passato dalla Marvel.

In primo luogo, l'analisi dei commenti presenti nelle diverse piattaforme social ha evidenziato come i commenti riguardanti il tema di ricerca siano solamente una piccola percentuale del totale dei post pubblicati, come commento, dopo l'uscita del film. Questo dato va in contrapposizione con la grande visibilità e diffusione di cui godono i temi di inclusività ed uguaglianza in rete, e mostra come essi, nonostante il grande sviluppo, siano ancora ambiti di interesse di particolari gruppi di persone e non rientrino invece negli interessi della popolazione media e generale. Inoltre, il basso livello di attenzione dato all'intersezionalità presente nel film da parte dei fan online contraddice l'elevata attenzione riservata allo stesso argomento da parte di giornalisti e critici all'interno di articoli, recensioni e valutazioni ufficiali. I dati dimostrano come, nonostante l'alta attenzione mediatica riservata ai temi di uguaglianza, in realtà l'introduzione di questi all'interno dei vari prodotti viene recepita solamente da una piccola porzione di spettatori. Per questo motivo, dato anche il basso numero di commenti negativi nei confronti di queste tematiche, si può evidenziare come l'introduzione di queste apporti vantaggi se avviene all'interno di prodotti mediali di qualità. Gli spettatori interessati ad avere un prodotto inclusivo infatti, saranno gratificati dal tipo di rappresentazione proposta e quindi si avvicineranno maggiormente al prodotto. I fruitori che invece non si interessano a queste tematiche probabilmente noteranno l'inserimento, ma senza ritenerlo abbastanza rilevante da commentarlo o avere reazioni specifiche al riguardo. Dal punto di vista dei produttori quindi, l'introduzione di questi temi può aiutare le etichette cinematografiche in senso promozionale, andando ad allargare il proprio numero di spettatori, facendo leva su un target specifico. È

importante evidenziare come questa strategia rappresentativa possa costituire un vantaggio per le etichette solo nel momento in cui all'interno del prodotto questa viene supportata da altri elementi di qualità. Al contrario, se gli elementi di qualità mancano, gli spettatori poco inclini al tema della diversità saranno più portati a notarla in modo negativo, considerandola come un elemento forzato e inutile ai fini della narrazione, in quanto non supportata da essa.

Quest'ultima considerazione apre la strada ad un altro tema emerso dallo studio dei dati: le critiche ricevute a causa dell'introduzione di un personaggio omosessuale in un film di supereroi. In generale, le poche recensioni trovate sul tema dell'intersezionalità sono quasi tutte positive. L'unico tema inclusivo presente nel film ad aver alimentato delle critiche negative è stato quello dell'omosessualità. All'interno dei commenti trovati su Facebook, infatti, sono state evidenziate due tipologie di critica riguardanti l'inserimento di un personaggio omosessuale. La critica più diffusa in relazione a questo tema fa riferimento al cosiddetto eccesso di "politically correct"<sup>10</sup> o politicamente corretto, cioè sostiene che l'introduzione di rappresentazione LGBTQIA+ è forzata e fatto solamente per seguire l'onda di movimenti inclusivi ed evitare le critiche che possono emergere da questi. Per argomentare questa tesi spesso gli utenti sottolineano come, dal loro punto di vista, non sia necessario inserire le preferenze sessuali all'interno di un film di azione come quello considerato. Per questo reputano quindi come forzate ed inutili la scena raffigurante Phastos, il personaggio omosessuale, e suo marito scambiarsi un bacio e più in generale tutta la parte di storia che fa riferimento alla famiglia di Phastos, composta per l'appunto dal marito e dal figlio. In questo caso è interessante andare ad evidenziare come questa tipologia di critica, che fa leva sull'idea che le preferenze sessuali siano inutili in un film, riguardi solamente la scena del bacio omosessuale e non prenda invece in considerazione la relazione romantica, e quindi le scene in cui questa viene

---

<sup>10</sup> Movimento politico che rivendica parità di diritti per le minoranze etniche e sociali e cerca di evitare le offese a svantaggio di queste.

rappresentata, tra i due personaggi principali eterosessuali, Sersei e Ikaris. Inoltre, in tutti i precedenti film appartenenti all'universo cinematografico Marvel si possono ritrovare scene e relazioni romantiche, sempre eterosessuali, e queste non hanno mai subito critiche in quanto percepite come inutili e forzate da parte del pubblico. Questo, quindi ci dimostra come parte degli spettatori reputino non normali le relazioni omosessuali inserite nei film e quindi più in generale le relazioni omosessuali. Queste, infatti, a differenza delle relazioni eterosessuali, che si possono ritrovare in qualsiasi tipo di prodotto mediale, nonostante la loro bassa percentuale, vengono notate molto di più a causa del fatto che creano fastidio in parte del pubblico. La porzione di pubblico che ha una percezione negativa verso questo tema. Inoltre, avverte questi temi come sovra-rappresentati, andando quindi a criticare l'eccessiva presenza di essi all'interno di qualsiasi prodotto comunicativo e mediale. Questo tipo di critiche e sensazioni rilevate in alcune parti dell'audience dimostrano in realtà come la rappresentazione intersezionale sia necessaria. L'inserimento di una maggiore diversità ed inclusività all'interno dei film, se attinente alla storia e ai personaggi, può infatti aiutare l'abbattimento di stereotipi e pregiudizi verso alcune categorie sociali e la creazione di un nuovo immaginario più eguale ed inclusivo, tramite la diffusione di messaggi che evidenzino la normalità dei diversi orientamenti sessuali e quindi che giustifichino la loro presenza mediale. Inoltre, le rappresentazioni inclusive vanno inserite con maggiore frequenza proprio in relazione alle critiche riguardanti l'elevato numero di rappresentazioni inclusive. Introducendo questo tipo di temi più spesso, come viene fatto con ogni altro tipo di rappresentazione, nel lungo periodo la rappresentazione inclusiva verrà considerata normale e quindi notata meno anche dalle persone avverse ad essa.

La presentazione di un personaggio omosessuale ha però subito un'altra tipologia di critica oltre a quella appena citata. Alcuni utenti, infatti hanno sottolineato come dal loro punto di vista questo tipo di contenuti non sia adatto ai bambini, da sempre spettatori appassionati dei film sui supereroi. L'argomentazione portata a supporto della tesi in questi casi è quella che i bambini



potrebbero non capire la relazione omosessuale e quindi rimanere turbati dalla scena in questione. In realtà questa è una logica fallace, in quanto i bambini liberi da preconcetti e stereotipi sociali non vedranno, a differenza di parte del pubblico adulto, la diversità data dalla scena rappresentante un bacio omosessuale, rispetto ad una rappresentante un bacio eterosessuale. Al contrario, proprio per questo motivo, è importante inserire temi di inclusività anche in prodotti medialti guardati da una fascia di età più bassa, così da instillare nelle nuove generazioni un'immagine del mondo priva di disuguaglianze e pregiudizi. I bambini, anche crescendo, non saranno in questo modo turbati da rappresentazioni di inclusività, in quanto presentate a loro fin da subito come normali, al pari della rappresentazione più canonica.

L'introduzione del primo personaggio apertamente omosessuale all'interno dell'universo cinematografico, oltre a dare vita alle critiche sopraccitate, ha aperto un'altra questione interessante in relazione al fandom della Marvel. Parte dei fan attivi online ha sempre chiesto l'introduzione di una maggiore rappresentazione inclusiva, in particolare tramite l'inserimento di relazioni omosessuali. Questa richiesta per molto tempo è rimasta inesaudita, quindi la mancanza di questo elemento fortemente desiderato è stata colmata dai fan stessi tramite la creazione di storie originali in cui i personaggi eterosessuali già esistenti nell'universo cinematografico, vengono rappresentati in relazioni omosessuali. Queste creazioni da parte degli utenti hanno moltissimo successo online proprio per il tema che trattano. Per questo motivo è naturale pensare che Phastos, il nuovo personaggio, finalmente apertamente omosessuale abbia ricevuto grandissime attenzioni e lo stesso successo di cui godono le creazioni citate. In realtà questo non è successo, infatti si trovano pochissimi, se non nessun contenuto generato dagli utenti riguardante Phastos all'interno dei vari social network. Questo fenomeno dimostra come l'intersezionalità, spiegata da Kimberly Crenshaw, abbia dei risvolti attualissimi anche in campo mediale e di rappresentazione. Phastos infatti, è sia un personaggio omosessuale, che un uomo di colore sovrappeso. L'intersezione di queste caratteristiche fisiche,

sociali e culturali ha comportato un basso livello di successo del personaggio, nonostante l'alta attenzione riservata normalmente dai social ai personaggi omosessuali. In questo senso la ricerca ha portato alla luce un possibile problema di razzismo implicito e nascosto, che dimostra come la volontà di avere una rappresentazione più inclusiva da parte dei fan sia spesso superficiale e non arrivi a considerare realmente una rappresentazione intersezionale in tutti i sensi. Invece, quindi, di lodare tramite ampie attenzioni il tipo di rappresentazione fortemente inclusiva ed intersezionale portata nel film *Eternals*, questa viene lasciata da parte e ci si concentra invece di più su prodotti mediali che presentano al loro interno un'inclusività meno forte e meno intersezionale, che non mette gli spettatori di fronte ad un tasso di diversità troppo elevato, come per esempio i prodotti che hanno al loro interno personaggi omosessuali bianchi.

Più in generale, come già accennato in precedenza, dallo studio è emerso che la rappresentazione inclusiva viene più facilmente valutata positivamente se affiancata ad altri elementi di qualità all'interno del film. In questo senso, la parte di pubblico interessata all'inserimento di maggiore diversità nei contenuti mediali tende a considerare i prodotti in cui questa viene inserita come buoni o ottimi solamente in relazione a questo elemento, senza valutarne gli altri pregi e difetti. Il prodotto mediale in sé, quindi, in questi casi passa in secondo piano e ci si sofferma solamente sulla presenza di inclusività. Questo atteggiamento però, dà vita ad alcune problematiche. Se infatti, il prodotto mediale in cui è presente l'inclusività viene criticato, le persone che lo valutano positivamente, interessandosi solo a questa caratteristica, saranno portate a pensare che tutte le critiche abbiano a che fare con questo inserimento rappresentativo e non, come spesso succede, con altre mancanze del prodotto stesso. Come ben sottolinea una differente porzione di spettatori, un prodotto culturale come *Eternals* può invece avere al suo interno al contempo un buon tipo di rappresentazione inclusiva, ed essere nella sua totalità un prodotto mediocre e con lacune. La rappresentazione intersezionale quindi, da sola, non dà garanzia di buona riuscita generale del film o serie tv in cui viene inserita. Al contrario,

se questa viene introdotta in un contenuto mediale in cui gli altri aspetti narrativi quali trama, personaggi e approfondimento psicologico, vengono tralasciati, gli spettatori oltre a criticare il prodotto nella sua totalità, saranno portati a valutare la diversità presente in esso in modo negativo. Questo avviene perché l'inserimento di questo tipo di inclusività, tema centrale nel dibattito sociale contemporaneo, in un prodotto che senza di essa non riuscirebbe a conquistare un'ampia massa di spettatori dati i difetti, potrebbe sembrare forzato e deciso puramente a scopo promozionale per allargare la propria platea di pubblico e non per una reale volontà di uguaglianza. Questo dimostra nuovamente come introdurre il tema dell'inclusività in un prodotto mediale debba essere una scelta ponderata e misurata anche in relazione al prodotto stesso nella sua interezza. È quindi comunque importante inserirla, per i motivi sopraccitati, ma è altrettanto importante lavorare sugli altri aspetti che costituiscono la storia finita, in quanto questi, nonostante siano distaccati ed indipendenti dal tema della diversità, vanno ad influenzare la percezione che il pubblico avrà rispetto alla rappresentazione presente.

In generale quindi, la ricerca ha evidenziato la necessità e la positività di introdurre temi riguardanti l'inclusività nei prodotti seriali e cinematografici. L'inclusività perciò, può e deve essere scelta dai produttori perché, oltre ad avere una grande importanza sociale data dal ruolo che la rappresentazione e l'esposizione ripetuta ad essa ha nella creazione di idee e visioni del mondo, questa può anche aiutare in senso promozionale e di mercato andando ad allargare la platea di pubblico. Come è stato evidenziato dallo studio infatti, questo tipo di rappresentazione non allontana il pubblico contrario ad essa dai prodotti, dato che spesso non viene notata o, nei casi in cui viene notata in modo negativo, ci si limita a criticarla senza agire realmente per allontanarsi da essa. Al contrario, il pubblico favorevole all'inserimento di questi temi nei prodotti culturali tenderà ad avvicinarsi anche a prodotti normalmente lontani dai propri gusti personali, se questi presentano temi inclusivi e di uguaglianza. Queste conclusioni danno anche un indizio riguardante la scelta strategica fatta dalla Marvel con il film *Eternals*, e più in

generale dai produttori di contenuti mediali rappresentanti storie inclusive. In questi casi, probabilmente è stato deciso di inserire una rappresentazione intersezionale proprio per la dinamica favorevole a cui essa porta appena descritta. In particolare, la Marvel cambiando la rappresentazione in *Eternals* ha la garanzia di mantenere il suo pubblico fedele, anche grazie alla promozione fatta al film che non citava i temi inclusivi. Inoltre, introducendo le storie intersezionali come nuovo tema, il marchio riesce ad avvicinarsi ad una nuova porzione di pubblico estranea ai film d'azione, che però valuta positivamente la diversità. Si può quindi concludere che l'inserimento di intersezionalità nei prodotti culturali crei vantaggi multipli, a tutti gli attori presenti nel contesto; i produttori, i pubblici e più in generale la società nel suo insieme.

## 6. BIBLIOGRAFIA

- Altheide, D.L.(1987) Reflections: Ethnographic content analysis. *Qual Sociol* 10, 65-77.  
<https://doi.org/10.1007/BF00988269>
- Bratich, J. (2011). User-generated discontent: Convergence, polemology and dissent. *Cultural Studies*, 25(4-5). 621-640. <https://doi.org/10.1080/09502386.2011.600552>
- Brennan, J. (2019) *Queerbaiting and fandom: teasing fans through homoerotic possibilities* (J. Brennan ed). University of Iowa Press.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Caliandro, A., Gandini, A. (2019). *I metodi digitali nella ricerca sociale*. Carocci Editore.
- Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Policies. *University of Chicago Legal Forum*, 1989(1). 139-167.  
<https://chicagounbound.uchicago.edu/uclf/vol1989/iss1/8>
- Crenshaw, K. (1991). Mapping the margins: Intersectionality, identity politics, and violence against women of color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241-1299.  
<https://doi.org/10.2307/1229039>
- Deardeuff, M. (2019, August). *Black Panther: Intersectionality in the Marvel Cinematic Universe* [Master's Thesis, Southern Illinois University Edwardsville].  
<https://www.proquest.com/openview/b1250851c14f3b6569257b7ef21a3552/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Fathallah, J. (2015). Moriarty's Ghost: Or the Queer Disruption of the BBC's Sherlock. *Television & New Media*, 16(5). 490–500.  
<https://doi.org/10.1177%2F1527476414543528>

- Fiske, J. (2016). *Reading the Popular*. Routledge.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with television. The dynamics of the cultivation process. in J. Bryant & D. Zillmann (eds.), *Perspectives on media effects* (pp. 17-40). Lawrence Erlbaum Associates.
- Goffman, E. (1987). *Gender advertisements*. Harper & Row.
- Gunn Allen, P. (1986). *Who is your mother? Red Roots of White Feminism*.  
<https://www.historyisaweapon.com/defcon1/allenredrootsofwhitefeminism.html>
- Hall, S. (1973) *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Centre for Contemporary Cultural Studies, Birmingham.
- Hall, S. (1983). *Cultural Studies 1983: A Theoretical History*. Duke University Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage.
- Harshaw, R. (2016, March 22) *Representation Matters: The Case of Queerbaiting*. The Odyssey Online. <https://www.theodysseyonline.com/representation-matters-case-queerbaiting>
- hooks, b. (1984). *Feminist theory from margin to center*. South End Press.
- hooks, b. (1992). *Representing Whiteness in the Black Imagination*. Routledge.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. Routledge.
- Jewell, K.S. (2009). *The New Encyclopedia of Southern Culture*. University of North Carolina Press
- Krijnen, T. & Van Bauwel, S. (2015). *Gender and Media: Representing, Producing, Consuming*. Routledge.

- Lacina, B. (2010, July). *Who watches the MCU? Race, sex, and the role of on-screen diversity*.  
[http://www.bethanylacina.com/docs/Lacina\\_MCU\\_draftJuly2020.pdf](http://www.bethanylacina.com/docs/Lacina_MCU_draftJuly2020.pdf)
- Lewis, L. A. (1992). *The Adoring audience: Fan culture and popular media*. Routledge.
- Olufidipe, F., & Echezabal, Y. (2021). Superheroines and Sexism: Female Representation in the Marvel Cinematic Universe. *Journal of Student Research*, 10(2).  
<https://doi.org/10.47611/jsrhs.v10i2.1430>
- Primack, A. Carroll, M. V., Shensa, A., Davis, W. & Levine, M. D. (2016) Sex Differences in Hookah-Related Images Posted on Tumblr: A Content Analysis. *Journal of Health Communication*, 21(3), 366-375. <https://doi.org/10.1080/10810730.2015.1095814>
- Ray, K. (2020, June 17) *Gender Portrayal in Marvel Cinematic Universe Films: Gender Representation, Moral Alignment, and Rewards for Violence* [Master's Thesis, Brigham Young University]. ["Gender Portrayal in Marvel Cinematic Universe Films: Gender Representa" by Kristen Ray \(byu.edu\)](#)
- Thornton Dill, B. (1983). Race, Class and Gender: Prospects for an All-Inclusive Sisterhood. *Feminist Studies*, 13(1), 131-150. <https://doi.org/10.2307/3177687>
- Van Bauwel, S., Dhaenens, F., & Biltreyst, D. (2013). Queer gazing and the popular: a study on the representational strategies of queer representations in popular television fiction. In A. N. Valdivia & S. R. Mazzarella (Eds.), *The international encyclopedia of media studies: content and representation*, 3, 225–23. <https://doi.org/10.1002/9781444361506>
- Van Zoonen, L. (1994). *Feminist Media Studies*. Sage.