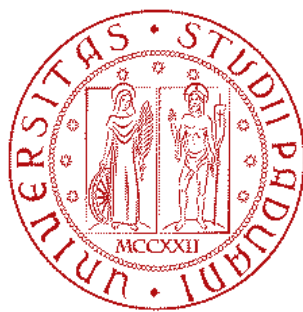


1222 • 2022  
**800**  
ANNI



**UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA**

Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata

Corso di Laurea in Comunicazione

Eternals: Supereroi e linguaggio inclusivo

Relatore: Giuseppe Mario Spolaore

Laureanda: Deborah Lazzaro

Matricola: 1228743

Anno Accademico 2021-2022

## Indice

Introduzione

1. Analisi del film

1.1 Eternals: il film

1.2 Chi sono gli Eternals

2. Rappresentazione dell'inclusione

2.1 Phastos: il primo supereroe dichiaratamente omosessuale

2.2 Makkari: supereroi e linguaggio dei segni

2.3 Una critica poco "inclusiva"

Conclusioni

Bibliografia e sitografia

## Introduzione

### Supereroe

supereròe s. m. [comp. di *super-* e *eroe*]. – Personaggio immaginario, nato nell'ambito dei fumetti per ragazzi e poi trasferito nel cinema, dotato di forza muscolare, di capacità sensoriali e talvolta di capacità intellettuali straordinarie e soprannaturali, che si assume il compito di proteggere l'umanità da catastrofi naturali o accidentali e, soprattutto, di combattere pericolosi e astuti criminali, di fronte ai quali le regolari forze dell'ordine risultano impotenti (i supereroi più noti sono *Superman*, introdotto in Italia nell'immediato dopoguerra col nome di *Nembo Kid*, *Spider-Man*, italianizzato in *Uomo Ragno*, *Batman*, ecc.).

Leggendo questa definizione data dal vocabolario italiano Treccani, possiamo evincere come la figura del supereroe nella nostra cultura sia sinonimo di forza, bellezza, bontà e virilità: in poche parole l'emblema della perfezione. Uno su tutti Superman, proveniente dal mondo della DC Comics, supereroe praticamente imbattibile se non per la kryptonite, unico elemento in grado di ucciderlo, il suo tallone d'Achille. Nella sua vita da umano, Clark Kent è un semplice giornalista raffigurato come uno "sfigato", una persona comune con debolezze del tutto umane. Ma appena avverte il pericolo, si strappa la camicia dalla quale lascia apparire l'intramontabile "S" di Superman e si trasforma nell'idolo amato da generazioni di fan che indossano il suo costume a carnevale. Mostra così al mondo i suoi superpoteri che utilizza per salvare le persone che ama e incarna ogni virtù umana.

Ma se è vero che i supereroi tutto muscolo come Superman provenienti da mondi lontani dietro l'apparente indistruttibilità celano qualche debolezza che cercano di tenere nascosta agli occhi altrui è anche vero che nella storia del fumetto e della cinematografia di questo genere mostrare le proprie debolezze rappresenta un forte elemento di identificazione per milioni di persone che amano queste storie, che nella loro natura immaginaria portano esempi di realtà. Basta pensare al giovane Spider-Man di quartiere, che ha sempre affascinato e continua ad affascinare generazioni di bambini i quali sognano di essere come lui, poiché se ce l'ha fatta un Peter Parker qualunque che ne combina una al giorno e viene rimproverato costantemente dalla zia May, perché non dovrebbe farcela uno o una di noi. L'esempio di Spider-Man è importante per far comprendere

universalmente l'importanza della rappresentazione. Può servire a esemplificare quanto sia importante, per un giovane lettore, trovare per la prima volta un personaggio in cui identificarsi, e non un semidio indistruttibile e senza preoccupazioni, o uno stereotipo lontano dalla propria esperienza di vita. Può aiutare a raggiungere nuovi lettori e offrire loro storie in cui riconoscersi, come all'epoca (esce per la prima volta nell'agosto del 1962) fu Spider-Man per decine di migliaia di lettori appassionati di scienze. Il primo supereroe inclusivo, in fondo, fu proprio Peter Parker: un ragazzo timido, con gli occhiali, bullizzato dai compagni di classe. Qui si continua a parlare comunque di inclusività selettiva, mirata verso un pubblico di lettori giovani, maschi e bianchi. Anche se al giorno d'oggi il vecchio Peter Parker di inclusivo ha ben poco ancora raggiunge chi rimane scettico nella necessaria esigenza di introdurre nuovi colori di pelle, etnie e orientamenti sessuali in questo mondo.

Questo processo di inclusione è già iniziato da tempo e sta continuando a crescere sia nel mondo dei fumetti che in quello del cinema. Passeremo ora in rassegna alcune figure di supereroi nel mondo del cinema e del fumetto che, in passato e di recente, hanno segnato importanti tappe del percorso verso un ampliamento del concetto di eroismo, poiché tutti meritano di vedere se stessi nei loro eroi.

I supereroi nacquero per assecondare l'ideale nietzschiano di superuomo, ben poco compatibile con un'idea di diversità. Nel 1945, Capitan America, il cui fumetto esce per la prima volta nel 1941, celebra la vittoria sui nazisti, Superman solleva automobili e Wonder Woman si unisce alla Justice Society of America in qualità di segretaria. Solo negli anni '60, si intuisce la necessità di inserire dei supereroi con "superproblemi" e superare il vizio di fondo del genere.

Il primo passo in avanti viene compiuto nel 1963, con l'uscita del primo fumetto degli X-men, un gruppo di supereroi mutanti pubblicato dall'editore statunitense Marvel Comics e creati dalle menti di Stan Lee e Jack Kirby, i quali inventarono un gruppo di supereroi emarginati per la loro diversità e guidati da un leader in sedia a rotelle, il Professor Charles Xavier. Dopo l'uscita del fumetto negli anni 60, nel recente passato, è il 1975, gli appassionati di supereroi assistono al rilancio degli X-Men, una testata che aveva perso quasi tutto il proprio appeal nel corso degli anni. Chris Claremont, fumettista e scrittore inglese, introduce ai lettori un team quasi del tutto nuovo, e composto da un mutante russo (Colosso), una donna nera dall'Africa (Tempesta), un canadese dal pessimo temperamento e dalla statura decisamente bassa (Wolverine), un tedesco cattolico

dall'aspetto diabolico (Nightcrawler) e un discendente dei nativi americani (Proudstar), una tredicenne ebrea (Kitty Pryde). Giant-Size X-Men 1 fu per il mondo del fumetto quel che The Eternals è oggi per il Marvel Cinematic Universe: un nuovo inizio, per molti spiazzante, con un cast di personaggi realizzato per essere il più diverso possibile. Allora come oggi, le polemiche da una certa parte dell'opinione pubblica non mancarono. Ma nel corso dei numeri e degli anni, quei personaggi riuscirono a conquistare un posto nel cuore dei lettori soprattutto grazie all'eterogeneità rispetto a quanto si fosse mai visto prima. All'epoca, Claremont non fece altro che replicare e amplificare lo spirito delle origini degli X-Men.

Nonostante i passi avanti compiuti dagli X-Men negli anni '60 prima e '70 poi, la diversità restò a lungo tempo confinata a protagonisti maschi bianchi. Pochi personaggi femminili o di colore riuscirono a conquistare uno spazio rilevante sulle pagine dei fumetti. Gli anni '90 furono un periodo pessimo in questo senso, caratterizzato da misoginia e stereotipizzazione per tutti i supereroi, per non parlare della rappresentazione LGBTQ+ nei fumetti: basti pensare che sino al 1989 la Comics Code Authority, l'autorità di auto vigilanza "etica" cui aderivano gli editori di fumetti americani, proibiva espressamente qualsiasi forma di raffigurazione alternativa della sessualità nei comic book recanti il proprio bollino di approvazione.

L'ultimo decennio è stato fondamentale per la storia dell'inclusività nei fumetti di supereroi. Nel mondo della Dc Comics Jon Kent, figlio di Superman nella serie *Son of Kal-El*, è bisessuale e Midnighter, supereroe gay sposato con Apollo. Batgirl è una giovane muta, analfabeta con problemi sociali. Nel mondo Marvel Comics, Kamala Khan è dal 2014 la rappresentazione musulmana nei fumetti di supereroi, e uno dei migliori esempi di come si possa realizzare un cast di personaggi inclusivi in grado di conquistare i giovani lettori. Daredevil è da sempre il supereroe cieco più famoso, mentre Maya Lopez, aka Echo, è sorda.

Passando invece al cinema, con il debutto della saga X-Men al cinema nel 2000, ispirata all'omonima serie di fumetti pubblicata già nel 1963 da Marvel Comics, venne introdotto sul grande schermo un personaggio molto complesso e affascinante, il Professor X, che è un potente telepate, nonché geniale esperto di genetica, biotecnologie e chimica. Rimane paraplegico a causa di un incidente che non limita però non le sue capacità.

Alcuni personaggi femminile di rilievo nel mondo Marvel sono Captain Marvel, Black Widow e She Hulk, le quali sono le protagoniste di produzioni a loro dedicate e non vengono unicamente

mostrate all'interno di un gruppo più grande di supereroi. L'ultima citata, Jennifer Walters conosciuta con l'alter ego di She Hulk, riesce a coniugare una straordinaria forza fisica con un'intelligenza fuori dal comune. She Hulk è una brillante avvocatessa che assiste gli altri eroi Marvel, specialmente quelli più inermi e appartenenti alle minoranze in questioni legali. She-Hulk fu generata dalla mente creativa di Stan Lee, che le dedicò la sua prima serie a fumetti, *The Savage She-Hulk*, pubblicata da Marvel Comics nel 1980. Il personaggio non ha ancora fatto la sua comparsa al cinema ma è stata rilasciata una serie tv a lei dedicata nel 2022 sulla piattaforma Disney+.

Un altro esempio degno di nota è quello di Black Panther, primo eroe di origine africana della Marvel, protagonista dell'omonimo film del 2018. La sua prima apparizione risale addirittura al luglio del 1966. T'Challa, nome di battesimo di Black Panther, vive in un immaginario regno africano chiamato Wakanda. Il paese è nascosto e si protegge dal resto del mondo perché possiede una ricchezza inestimabile: un metallo plasmabile adatto a ogni necessità, il Vibranio, causa primaria della sua prosperità e delle meraviglie tecnologiche di cui dispone. T'Challa, avendo ereditato il potere della Pantera Nera, è dotato di una notevole forza fisica, di una straordinaria agilità e velocità, ed è particolarmente abile nel combattimento ravvicinato. Black Panther è un film che ha segnato una pietra miliare nella storia della Marvel, non solo perché rappresenta un eroe e un cast quasi unicamente di colore, ma soprattutto perché fornisce un'immagine inedita dell'Africa. Unendo esempi di tecnologia futuristica a pratiche tribali, il film dimostra come il continente avrebbe potuto prosperare restando fedele alle sue tradizioni, se non fosse stato depredato dai paesi occidentali.

Terminiamo la carrellata con *Eternals*, il film che tratterò successivamente, già citato qualche riga sopra. Si tratta di un film corale che vanta un cast stellare e molto variegato: sono presenti svariati ruoli femminili di primo piano (il genere femminile e maschile sono parimenti rappresentati dai supereroi), così come gli attori sono appartenenti a diverse etnie. Anche la sordità e l'omosessualità sono rappresentate: non come caratteristiche di personaggi marginali o bisognosi di essere salvati, ma come elementi identitari di alcuni eroi protagonisti. Essendo i custodi della Terra dall'alba dei tempi e destinati ad esserlo per sempre, si potrebbe dire che gli *Eternals* incarnano l'umanità stessa e che quindi rispecchiano fedelmente la sua composizione demografica. Nonostante questo, il film, come vedremo di seguito, ha diviso molto la critica tra chi ritiene che sia esageratamente inclusivo e forzato e chi invece ritiene che sia stato finalmente fatto un passo

avanti in questo senso e che le reazioni avverse di una parte di pubblico siano normali ma necessarie ai fini di un'accettazione del cambiamento anche se a lungo termine.

È fondamentale, infatti, nello spirito della pellicola, che il ruolo da supereroe e supereroina sia interpretato di volta in volta da una gamma di personaggi diversi, che rappresentino sia lo spettro delle appartenenze identitarie nella sua interezza, sia le molteplici sfaccettature del corpo e della psiche umana. Solo in questo modo tutti potranno avere l'opportunità di raccontare e ascoltare la loro storia dal proprio punto di vista.

Andiamo quindi ad analizzare la pellicola finora più inclusiva dell'Universo Marvel.

## **1. Analisi del film**

Attraverso la descrizione della trama del film Eternals capiremo qual è la storia dei personaggi presentati e come interagiscono tra loro nel corso dell'intreccio, riuscendo a collocarli nel tempo e nello spazio.

In un secondo tempo andremo a conoscere i singoli personaggi, la loro storia, il ruolo che ricoprono all'interno del gruppo e i poteri che li rendono singolari ed esclusivi, sottolineando le differenze che i soggetti cinematografici presentano rispetto a quelli letterari descritti nei fumetti.

Passeremo poi alla descrizione di quei tratti che permettono il riconoscimento della figura e ne producono il significato, soffermandoci sugli abiti degli attori e alla scelta dei colori dedicati ad ogni singolo personaggio che rispecchiano lo spirito di inclusione del film.

### **1.1 Eternals: il film**

#### Trama

Nel 5000 a.C. dieci creature immortali e superpotenti, chiamate Eterni, vengono inviati dal Celestiale Arishem con l'astronave Domo, dal pianeta Olimpia alla Terra per combattere i Devianti, esseri mostruosi che divorano gli esseri umani, iniziando dalle popolazioni abitanti la Mesopotamia. I Devianti sono inizialmente creati per favorire la vita intelligente sul pianeta Terra, sfuggendo però al controllo dei Celestiali, che creano gli Eterni per sconfiggerli. Gli Eterni

continuano da quel momento a proteggere l'umanità da tale minaccia, obbligati però a non interferire con il processo evolutivo degli uomini, esseri inferiori agli Eterni, la cui storia deve però svolgersi in continua ascesa.

Tuttavia durante la Conquista spagnola in Centro America, nel 1591, momento in cui vengono sconfitti gli ultimi Devianti rimasti sulla Terra, si genera una frattura all'interno del gruppo degli Eterni, in quanto alcuni vorrebbero intervenire nel fluire della storia umana, mentre altri continuano a rispettare le regole loro imposte. Il gruppo si scioglie e ciascuno prende la propria strada in attesa di essere richiamato su Olimpia.

Siamo nel presente, gli Eterni vivono ancora separati in varie zone della Terra. Sersi vive con Sprite a Londra e inizia una relazione con l'umano Dane Whitman. Una sera Sersi, Dane e Sprite vengono attaccati da un Deviante, ma fortunatamente ricevono l'aiuto di Ikaris, che per migliaia di anni è stato il marito di Sersi, prima di abbandonarla apparentemente senza motivo cinquecento anni prima. I tre Eterni, dopo l'attacco, decidono quindi di riunirsi con il resto della squadra per fronteggiare i Devianti.

I protagonisti giungono in Dakota del sud, dove vive Ajak, leader del gruppo, che viene però trovata senza vita. Sersi viene designata da Ajak (che le appare come una visione mentre il suo corpo giace a terra immobile) nuovo leader del gruppo e riceve il dono di comunicare con Arishem, che le rivela la verità riguardo la loro storia. Gli eterni così scoprono di essere stati fabbricati da Arishem stesso, per combattere i Devianti ma anche per preparare il pianeta all'Emersione, evento che darà la vita ad un nuovo Celestiale, causando però la distruzione della Terra, che ha raggiunto l'energia vitale sufficiente per completare l'Emersione. Gli Eterni, ormai affezionati agli umani decidono di fermare l'Emersione mettendo assieme i loro poteri per la prima volta nella storia, seguendo l'idea di Ajak, che l'ha portata alla morte.

La morte di Ajak si deve proprio a uno degli Eterni, Ikaris, che rivela ai compagni di essere da secoli a conoscenza della verità sulla natura della missione affidatagli da Arishem e di volerla portare a termine. Sprite, innamorata di Ikaris e senza possibilità di avere una vita normale perché intrappolata eternamente nel corpo di una bambina, si schiera con quest'ultimo, mentre Kingo sceglie di ritirarsi per non essere costretto a schierarsi contro il suo creatore Arishem a favore dei compagni.



Inizia così lo scontro fra gli Eterni stessi: da una parte Sersi, Druig, Thena, Makkari e Phastos vogliono salvare la Terra e gli umani, tra i quali hanno trovato la loro felicità. Combattono contro Ikaris e Sprite, che sono al servizio di Arishem e schierano con il Deviante Kro, potenziato grazie all'assunzione di nuovi poteri e intelligenza assorbiti dai corpi e dalla vita di Ajak e Gilgamesh, morto durante il combattimento contro un deviante (dal punto di vista della narrazione era necessario sacrificare uno dei personaggi per dare senso all'arco narrativo di Thena, che avrebbe dovuto perdere qualcuno per ritrovare la forza di tornare a combattere. Thena quindi uccide Kro, mentre Sersi, grazie all'unione dei poteri degli Eterni, riesce a pietrificare il nuovo Celestiale nascente e con il potere rimasto in lei rende Sprite umana per permetterle di crescere e vivere una vita normale. Nel frattempo, Ikaris vola verso il Sole come volesse suicidarsi (non è chiaro se viene compiuto realmente l'atto ma rappresenta il momento del sacrificio dell'eroe che non può più servire la sua famiglia, che è quella degli Eterni, ma nemmeno i Celestiali, poichè non ha abbastanza potere. La terza via sembra quella migliore da seguire).

A termine del conflitto Thena, Druig e Makkari partono a bordo della Domo per convertire altri Eterni nell'universo così da convincerli a rinunciare alla loro missione. Settimane dopo ricevono la visita del principe di Titano, Eros, e di Pip il Troll, i quali si offrono di aiutarli a soccorrere i loro amici.

Phastos ritorna dalla sua famiglia per la quale ha lungamente lottato e Sersi torna da Dane, il quale, mentre cerca di svelare un segreto riguardo la sua famiglia viene fermato da Arishem che rapisce la supereroina, assieme a Phastos e Kingo, con l'obiettivo di giudicare attraverso la loro memoria se la sopravvivenza degli umani valga il sacrificio di un Celestiale.

Nei titoli di coda si svela in parte il segreto che Dane non riesce a raccontare a Sersi prima del suo rapimento. Lo si vede aprire un baule antico contenente una spada mistica appartenente ai suoi antenati. Mentre cerca di prenderla in mano qualcuno (il quale non si vede sullo schermo) lo ferma chiedendogli se è davvero pronto.

Il finale aperto lascia, oltre la possibilità di fare un sequel (già in sviluppo dal mese di agosto 2022), anche la libertà di giungere a conclusioni personali riguardo la vicenda e gli scopi futuri dei personaggi.

## Storia degli Eterni

Gli Eterni sono personaggi creati da Jack Kirby (testi e disegni) e pubblicati per la prima volta in “The Eternals” (prima serie) nel luglio del 1976. Sul piano editoriale non hanno però avuto grande successo come gruppo ma hanno avuto la loro redenzione grazie alla trasposizione sul grande schermo nella pellicola di Chloé Zhao: Eternals.

Eternals, ventiseiesima pellicola del Marvel Cinematic Universe (l’Universo cinematografico Marvel, comprendente in totale 28 film e 12 in fase di sviluppo), è uscito nel 2021 ed è stato diretto da Chloé Zhao.

Il film è basato sui personaggi degli Eterni della Marvel Comics, che sono un gruppo di personaggi dei fumetti, una specie di esseri immortali dotati di superpoteri. Sono un ramo del genere umano manipolato geneticamente dai Celestiali, in continua lotta con la loro controparte malvagia, i Devianti.

### 1.2 Chi sono gli Eternals



Gli Eterni sono dieci supereroi con almeno nel film. Nei fumetti, aggiuntivi che sono stati rimossi non avessero capacità in comune

poteri straordinari ed esclusivi, infatti, possiedono poteri per il lungometraggio di modo che sullo schermo.

Di seguito vengono descritti i dieci personaggi principali del film, evidenziando le differenze che presentano rispetto a quelli editoriali e la loro connessione con alcuni miti antichi. Nella descrizione sono inoltre presenti tre personaggi secondari fondamentali nello svolgimento della trama.



Sersi



Interpretata da Gemma Chan (attrice britannica di origini cinesi già presente nell'universo Marvel nel film "Captain Marvel"). Dei dieci protagonisti è colei che più si è affezionata agli umani. Difatti nel presente lavora come curatrice in un museo di Londra ed ha una relazione con Dane Whitman (umano), dopo essere stata a lungo assieme ad Ikaris, compagno facente parte degli Eterni.

Il personaggio di Sersi è ispirato alla figura mitologica della maga Circe, data la sua capacità di trasformare la realtà. Un altro potere che possiede è quello di manipolare la materia inorganica.

### Ikaris



Interpretato da Richard Madden (attore scozzese). È uno degli Eterni più potenti, capace di volare e sparare raggi cosmici dagli occhi. È il braccio destro della leader Ajak nella versione cinematografica. Dopo essere stato il compagno di Sersi per millenni, la lascia e sparisce per motivi sconosciuti (che poi vengono spiegati nel film), tornando in occasione della ricomparsa dei Devianti, riapparsi solo dopo gli eventi narrati nel film "Avengers: Endgame".

È l'ispirazione del mito di Icaro. Nei fumetti il suo vero nome è Daedalus, ma ha cambiato il nome in onore del figlio, morto nelle stesse circostanze dell'Icaro greco. Inoltre è proprio dall'energia solare che Ikaris trae i suoi poteri.

## Kingo



Interpretato da Kumail Nanjiani (attore e comico pakistano naturalizzato statunitense). Nel presente il supereroe fa una vita da star di Bollywood, mentre nei fumetti ha la medesima carriera, ma in Giappone.

È in grado di sparare raggi energetici dalle dita. Nella versione cartacea invece ha tutti i poteri di base degli Eterni ma preferisce non usarli per combattere invece con le tecniche samurai, servendosi di una spada speciale che può tagliare qualsiasi cosa.

## Phastos



Interpretato da Brian Tyree Henry (attore statunitense). Nel presente vive con la sua famiglia e non è più in contatto con gli eterni dopo lo scioglimento iniziale del gruppo. È il primo supereroe apertamente gay del Marvel Cinematic Universe.

Il personaggio è ispirato al mito greco di Efesto ed ha una predisposizione per la tecnologia. È il creatore degli strumenti usati dai suoi simili ed è colui che dà la prima spinta al genere umano per avanzare sul piano evolutivo.

### Sprite



Interpretata da Lia McHugh (attrice statunitense). È il personaggio maggiormente affetto dalle conseguenze dell'immortalità degli Eterni: è infatti fisicamente non adulta e quindi costretta a cambiare identità (ha il potere di trasformarsi in chiunque desideri). Nei fumetti il più delle volte ha fattezze maschili ed ha una vita simile a quella di Kingo, infatti nella miniserie del 2006 che ha reinventato i personaggi è la star di una sitcom.

Il suo super potere è quello di creare illusioni. Nel presente vive a Londra con Sersi, poiché con il suo aspetto fisico è incapace di stare da sola nel mondo degli umani.

## Gilgamesh



Interpretato da Ma Dong-seok, o Dong-seok Lee, noto anche come Dong Lee (attore sudcoreano con cittadinanza statunitense).

Fisicamente è il più forte degli Eterni, nella versione cartacea è in grado di dare del filo da torcere a Thor ed Hercules ed è in grado di creare una sorta di guanto energetico che amplifica la potenza dei suoi pugni. Il nome del supereroe è lo stesso di Gilgamesh, eroe delle leggende mesopotamiche a cui potrebbe essere accostato il personaggio del film, di cui il nome, a differenza degli altri personaggi che rimandano a divinità, rimane invariato. Nei fumetti ha vari nomi nel corso della storia dell'umanità, a seconda delle culture con cui interagisce. Ha un forte legame con il personaggio di Thena.

## Thena



Interpretata da Angelina Jolie (attrice statunitense con cittadinanza cambogiana). Il suo potere è quello di trasformare l'energia cosmica in armi. È lei che ispira il mito di Atena, dea greca della guerra, delle arti, dei mestieri e della saggezza. Nei miti spesso tiene in mano le sorti dei conflitti, proprio come Thena è una delle risorse più importanti sul campo di battaglia per gli Eternals. È il personaggio che più risente degli effetti avversi della longevità dei supereroi. È affetta infatti da una malattia diagnosticata come Mahd Wy'ry per cui gli Eterni iniziano a perdere la memoria e ha delle visioni a causa della loro longevità. Si tratta di una malattia grave e incurabile che la porta a dissociarsi dalla realtà e ad avere un comportamento impulsivo e aggressivo, rischiando di attaccare e uccidere i suoi stessi compagni. Il compagno a cui lei è più legata è appunto Gilgamesh, che si prende cura di lei e le sta accanto. Nei fumetti, invece, ha una relazione con il generale dei Devianti Kro, che nel film si presenta come l'antagonista principale.



Ajak



Interpretata da Salma Hayek (attrice messicana naturalizzata statunitense). È la leader degli Eternals. ha il potere di guarire rapidamente dalle ferite grazie ad un fattore rigenerante che può usare anche per guarire gli altri. Prima di trasmettere il suo potere a Sersi, riesce ad entrare in contatto con i Celestiali. Nei fumetti è un personaggio maschile che viene accompagnato dal fratello Arex. Il mito greco dei due guerrieri di nome Aiace, nella versione cartacea sarebbe stato ispirato proprio dalla coppia dei fratelli Eterni.

Makkari



Interpretata da Lauren Ridloff (attrice e insegnante statunitense). È colei che ispira il mito latino di Mercurio ed è dotata di una velocità sovrumana. Il suo nome rimanda infatti alla divinità di Mercurio, il messaggero degli Dei. Se nella pellicola è un personaggio femminile, nei fumetti invece è un uomo ed ha una relazione con Sersi. Makkari è invece una donna affetta da sordità come la sua interprete, membro della comunità sorda. È la prima supereroina sorda del franchise.

### Druig



Interpretato da Barry Keoghan (attore irlandese). È dotato del potere di manipolare le menti, capacità che lo mette in conflitto con i suoi compagni, poiché non gli è consentito usare le sue abilità sovrumane per sanare i conflitti dei terrestri. Nei fumetti è un personaggio negativo: utilizza infatti il suo potere per soddisfare la sua passione di torturare vestendo i panni di un agente del KGB.

Oltre ai dieci supereroi, di seguito vengono descritti gli altri personaggi del film.

## Dane Withman



Interpretato da Kit Harington (attore britannico). È il compagno di Sersi nel presente, ed è inizialmente ignaro della vera natura di lei. Nei fumetti è a sua volta un supereroe, il Cavaliere Nero, abile spadaccino con doti acrobatiche e abilità in alcune mosse di arti marziali ma senza alcun superpotere, dotato di varie armi mistiche, in primis la sua spada d'ebano che può tagliare qualsiasi cosa e che egli può evocare anche quando è lontana. Al cinema appare per la prima volta nel film *Eternals*, diversamente da quanto accade dei fumetti, in cui Dane è il quinto uomo ad indossare i panni del Cavaliere Nero.

Alla fine del film viene infatti in parte svelata la sua vera natura, che però verrà esplicitata nel sequel della pellicola.

Arishem



Doppiato da David Kaye (doppiatore canadese). È uno dei Celestiali, entità cosmiche che esistono dall'inizio dell'universo. Nel film è il Giudice, colui che decide se gli abitanti di un singolo pianeta meritano di vivere o meno e affida agli Eterni il compito di proteggere la terra dai Devianti. Nel corso dei millenni entra in contatto con la leader Ajak per aggiornare i supereroi su quando potranno tornare a casa.

Kro



Interpretato da Bill Skarsgard (attore svedese). È il leader dei Devianti arrivato sulla Terra e che gli Eterni devono fermare in sette giorni prima che le sue armate distruggano il pianeta. A differenza

degli altri Devianti, è dotato di intelligenza e sa parlare. Nei fumetti Thena è la sua amante, aspetto che non viene mostrato nella pellicola.

Haaz Sleiman e Esai Daniel Cross interpretano Ben e Jack, rispettivamente il marito e figlio di Phastos.

Il giovane Zain al-Rafeea interpreta l'abitante del villaggio che incontra i protagonisti nella prima scena del film.

Harry Styles appare in una scena dei titoli di coda, nel ruolo di Eros/Starfox mentre Patton Oswalt doppia il personaggio di Pip il Troll.

Nella scena alla fine dei titoli di coda, invece, Mahershala Ali ha un cameo vocale non accreditato (la voce che si sente parlare con Dane Whitman) nei panni di Blade.

Da come si legge nella descrizione dei singoli personaggi, ogni singolo supereroe presenta caratteristiche uniche nel suo genere che ne evidenziano la specificità e l'individualità. Ciascun Eterno ha punti di forza e poteri non posseduti da altri, rendendo ogni supereroe essenziale e speciale nella sua unicità. Questo aspetto rende di conseguenza necessaria la presenza dei compagni per affrontare i nemici. Un singolo supereroe non sarebbe in grado di superare gli ostacoli incontrati durante millenni trascorsi sulla Terra senza la collaborazione degli altri. Solo mettendo assieme i loro poteri riescono così ad evitare l'emersione e le loro singole capacità amalgamate in un unico nucleo di forza ne permettono il successo. L'unione delle loro forze viene chiamato Uni-mente. Si tratta di un'arma potentissima data dalla connessione di almeno quattro delle menti degli Eterni la quale crea un'entità di pura energia psichica in grado di comprendere i meccanismi più complessi della realtà e alterarla. Grazie all'Uni-mente Sersi riesce ad amplificare i propri poteri e trasformare in statua Tiamut. Inizialmente doveva essere legata ai poteri psichici di Druig e viene invece scatenata dall'unione tra Sersi e lo stesso celestiale Tiamut (gli Eterni infatti sopravvivono alla distruzione dei vari pianeti connettendosi alla mente del celestiale in emersione).

Proprio quelle stesse differenze che identificano ciascun eterno e che hanno portato alla loro divisione sono state poi riutilizzate dai protagonisti stessi perché diventassero il loro potere più speciale, grazie al dialogo e all'accettazione delle singolarità.

Inoltre, come si può notare dalla descrizione soprastante, non solo i personaggi della pellicola differiscono gli uni dagli altri, ma anche la scelta degli attori stessi sembra stata mossa, oltre che

per la bravura attoriale e la somiglianza al personaggio interpretato, da un volere di maggiore identificazione possibile in varie culture ed etnie. Vero è che gli attori sono quasi interamente di origine anglosassone ma allo stesso tempo molti di loro hanno origini diverse riconoscibili anche visivamente nei loro tratti somatici. Assieme, i dieci interpreti, abbracciano più culture differenti come i personaggi che personificano hanno il compito di proteggere e vegliare su tutta l'umanità.

### Gli abiti degli Eterni

I bozzetti dei costumi da supereroi degli Eterni sono stati disegnati da Ryan Meinerding, capo dello sviluppo visivo di Marvel Studios e Burbank, in collaborazione con la regista Chloè Zhao e la costumista Sammy Sheldon Differ. I look individuali e i colori utilizzati per gli Eterni nei fumetti ideati da Jack Kirby sono stati fondamentali per lo sviluppo delle tute da super eroe che appaiono sullo schermo. I costumi, infatti, incorporano forme geometriche, oltre al linguaggio cuneiforme presente sul ponte di comando della Domo, ispirate al design di Kirby per rendere omaggio al suo lavoro.

Le tute degli Eterni innanzitutto non somigliano a delle uniformi, né tanto meno a delle armature. Sembrano piuttosto una seconda pelle, grazie alla superficie singola e lineare che li caratterizza. Gli Eterni sono infatti giunti sulla terra più di 7000 anni fa, motivo per il quale i loro abiti devono avere un design senza tempo, ma comunque moderno. Tutte le tute dei super eroi hanno però anche un aspetto antico e galattico e sembrano create a partire da materie organiche, infatti, tra le varie ricerche effettuate dalla costumista e la sua squadra, fondamentale è stata l'osservazione e analisi di minerali, rocce, nebulose, cosmo e il mondo naturale in generale. La squadra ha creato dieci tute da supereroe ricchissime di dettagli, tra le più complesse mai realizzate.

I costumi, costituiti da otto strati di tessuto applicati a mano, presentano logicamente motivi comuni per far capire subito a tutti che questi individui provengono tutti dallo stesso universo. Allo stesso tempo, per preservare l'unicità e l'individualità di ciascun personaggio, i costumisti hanno scelto delle tavolozze cromatiche ben precise per ognuno di loro, ispirate al cosmo e al cielo notturno, lo stesso che fa da sfondo alla locandina del film. I singoli personaggi sono infatti differenti l'uno dall'altro ma allo stesso tempo sfoggiano simboli ed emblemi simili per dare l'idea di un linguaggio condiviso.



### Come sono stati realizzati

L'unicità dei costumi realizzati è data sicuramente dalla realizzazione dei calchi del corpo di ciascun membro del cast per assicurarsi che ogni costume calzasse alla perfezione, a seconda dell'altezza e corporatura degli attori. Inoltre sono stati creati manichini su misura in creta. Spesso gli attori perdono o acquistano peso nel corso delle riprese, ragion per cui i loro corpi cambiano forma nel corso del periodo di registrazione e durante le sessioni di allenamento che intraprendono. I costumi dovevano quindi essere adattati a seconda delle necessità. Per ciascun personaggio sono state realizzate circa sei tute da supereroe.

## Un colore per ciascun Eterno

Com'è stato precedentemente detto e da come si può vedere nella locandina, ogni singolo personaggio è dominato da un colore specifico, che si ripete nei costumi che indossano nel corso dei vari periodi storici. Questa continuità nell'utilizzo della tavolozza cromatica permette ai personaggi di conservare il loro look ma soprattutto la loro identità nel corso di tutta la storia. Ad esempio, nei fumetti Sersi indossa sempre abiti verdi e questo colore caratterizza tutti i costumi indossati da Gemma Chan, dalla sua tuta da super eroina all'abbigliamento che indossa nell'era moderna.

Gli Eterni, oltre ad assomigliare agli esseri umani, devono nascondersi tra essi in ogni periodo storico, vivendo assieme a loro e mimetizzandosi il più possibile. Pur essendo personaggi esistenti da migliaia di anni, le loro acconciature e il loro makeup dovevano apparire naturali e senza tempo, con piccole modifiche nel corso dei secoli.

Per l'abbigliamento di ogni personaggio sono stati seguiti dei principi generali, alcuni dei quali ispirati ai fumetti: Ikaris è vestito di blu anche in versione letteraria, e lo stesso vale per Thena, che indossa abiti color oro. I personaggi di Druig e Makkari, che sono i più ribelli del gruppo, hanno alcune sfumature di rosso dei loro costumi, diversamente dagli altri personaggi. In quelli di Ajak e Ikaris domina invece il blu.

### Sersi

La palette cromatica di Sersi (nella locandina la prima a partire da destra) è caratterizzata dal verde e dall'argento. Il design della sua tuta è femminile e morbido. Il suo look è etereo. Nel presente, invece, ha un look casual e alla moda.

### Ikaris

La palette cromatica di Ikaris (il secondo da destra) è caratterizzata da un blu profondo. La sua tuta da supereroe ricorda gli abiti di un gladiatore: ha un aspetto muscoloso ma è più affusolata in vita, con un'area rivestita di pannelli che ricordano un'armatura. Nel corso delle epoche il suo abbigliamento è sempre molto ordinato e fatto su misura. Non c'è nulla di complicato o stravagante, riflette alla perfezione il carattere e la compostezza del personaggio.



### Ajak

I colori di Ajak (terza da destra), sono il blu e l'oro. La sua tuta da super eroina è caratterizzata da un maestoso copricapo, che ne evidenzia la sua connessione con i Celestiali e le dà un aspetto nobile. Le linee della sua tuta si muovono verso l'alto, proprio ad indicare questo legame. Nel presente indossa jeans e abiti comodi, che le permettono di lavorare la terra e prendersi cura degli animali, essendo lei amante della natura e della terra.

### Phastos

Il colore principale che caratterizza gli abiti del supereroe (quarto a partire da destra) è il viola. I suoi costumi sono lineari e larghi. Quando indossa la sua tuta che vediamo in figura, ha un aspetto imponente e possente, tale è la sua corporatura. Nel suo look moderno è molto alla moda, veste jeans ma mantiene comunque un aspetto aderente grazie alla texture ed ai tessuti utilizzati.

### Thena

In primo piano vediamo Thena, i cui colori principali sono l'oro pallido e il bianco sbiadito. Nell'immagine che possiamo osservare la sua tuta somiglia molto ad un'armatura, perfetta per il combattimento, ma nel corso dei vari periodi storici i suoi costumi diventano più fragili e morbidi, come se fosse una farfalla ferita, ad indicare la condizione psicologica difficile che sta affrontando. Un esempio di questa idea è il suo look australiano che ricorda vagamente il 1900.

### Gilgamesh

La tuta del supereroe (che vediamo alla sinistra di Thena) è una corazza molto pesante color bronzo, a rappresentare la forza e la grandezza fisica del personaggio. Nel corso delle ere i suoi costumi mantengono un aspetto classico con linee molto semplici. I suoi abiti ricordano quelli dei primi anni del Novecento, poiché vivendo con Thena nell'outback australiano ha perso completamente di vista il mondo moderno.

### Makkari

Il colore che domina negli abiti di Makkari (prima a partire da sinistra) è il rosso, colore del fuoco e del sangue, spesso associato all'energia, alla guerra, al pericolo e al potere, ma anche alla passione, al desiderio e all'amore, tutte caratteristiche che incarna la supereroina. La sua tuta è stata disegnata come un pezzo unico provvisto di un gonnellino nella parte posteriore, utilizzato

per comunicare la sua velocità nelle scene di corsa, essendo lei superveloce. Dato che il personaggio correva ed era in movimento per la maggior parte delle scene, è stato un costume difficile da realizzare. Nel presente, i suoi abiti sono molto semplici, ha uno stile rilassato anni Settanta: un paio di jeans, T-shirt, una giacca di pelle e occhiali da sole.

#### Kyngo

Il colore viola caratterizza tutti gli abiti del supereroe (secondo da sinistra), a partire dalla sua tuta, la quale presenta una silhouette molto definita e una superficie dura sulla parte frontale del costume. Nel presente, in cui lui è una star di Bollywood, indossa abiti molto costosi, il suo guardaroba comprende abiti fatti su misura e altri capi di abbigliamento più casual. Indossa scarpe da ginnastica firmate e una giacca viola con una grande K e un drago ricamati sulla schiena.

#### Druig

La tuta di Druig (terzo a partire da sinistra) è scura, ma presenta tocchi di rosso, che riflettono il temperamento del personaggio. Ricorda la tunica di un monaco, così come gli altri vestiti da lui indossati, che sono molto lineari, principalmente in lino con sfumature di nero, colore che prende sempre più spazio nel suo abbigliamento man mano che si avvicina al presente.

#### Sprite

Nella tuta della super eroina (quarto personaggio a partire da sinistra, più lontano rispetto agli altri) la palette cromatica è dominata dal color giada e dall'alabastro. Nel presente sfoggia un look eccentrico per essere quello di una bambina. Il suo look è mascolino, composto da pantaloni, gilè e pantaloncini corti. Il suo stile rispecchia la dicotomia che la caratterizza: il personaggio infatti ha la mente di un adulto in un corpo da bambina, motivo per cui non viene mai percepito come vorrebbe a causa del corpo in cui vive.

La creazione dei costumi, che potrebbe sembrare un aspetto marginale ai fini dei temi trattati e dei messaggi comunicati nel film, è in realtà una componente fondamentale nel racconto delle differenze e pluralità presenti nella pellicola. Una palette cromatica così ampia riesce ad includere una vasta gamma di colori che rappresenti ciascuna specificità e garantisce di avere una completezza non solo a livello visivo ma anche a livello di significato. I singoli design dei costumi e i loro colori infatti descrivono l'identità di ogni supereroe e permettono un'identificazione veloce da

parte dello spettatore, che riesce a districarsi con facilità in un panorama così ampio di personaggi e può nutrire simpatia e avvicinarsi al personaggio che sente più vicino.

## **2. Rappresentazione dell'inclusione**

Attraverso l'analisi di due sequenze del film vedremo in che modo viene affrontato il tema dell'inclusione all'interno della pellicola grazie alla presenza dei personaggi di Phastos e Makkari. Nella prima sequenza analizzeremo la scena in cui conosciamo Phastos, che ci viene introdotto assieme alla sua famiglia omogenitoriale, nella seconda, invece, andremo a conoscere il modo in cui comunica Makkari attraverso il linguaggio dei segni, essendo la supereroina non udente. Dopo aver descritto le scene presentate sia dal punto di vista filmico, analizzando inquadratura e montaggio, sia dal punto di vista del significato trasmesso, riusciremo a capire in che modo temi come diversità e inclusione vengano introdotti nell'intreccio e di quali sono state a sua volta le conseguenze di tali scelte cinematografiche, le quali sono state in parte negative e deleterie per il pieno successo del film, principalmente da un punto di vista economico, come vedremo in seguito.

Nell'analisi delle due scene prese in considerazione utilizzeremo i seguenti termini.

**Inquadratura:** unità base del discorso filmico, rappresentazione in continuità per un certo tempo in un certo spazio (immagini in movimento). La porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale, temporalmente dalla durata compresa fra il suo inizio e la sua fine;

**Montaggio:** operazione che consiste nell'unire la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva. In entrambe le scene viene utilizzato il montaggio classico, anche detto *découpage* classico, il quale consiste nel raccordare le varie inquadrature in modo logico e continuativo rendendo i passaggi naturali agli occhi dello spettatore;

**Raccordo sul movimento:** un gesto iniziato nella prima inquadratura da un personaggio continua in quella successiva.

**Raccordo sonoro:** una battuta, un rumore o una musica si sovrappone fra due inquadrature legandole tra loro.

Raccordo di sguardi: un'inquadratura ci mostra una persona che guarda qualcosa e in quella successiva quell'oggetto.

Flashback: salto temporale, in cui un evento passato è rievocato;

Stacco: ovvero tramite il passaggio diretto e immediato da un piano a quello successivo;

Piano di ambientazione: inquadratura prettamente descrittiva che avvia una scena col compito di introdurre i caratteri ambientali, per permettere allo spettatore di possedere tutte le informazioni necessarie ad una corretta comprensione dell'episodio che sta per essere narrato;

Primo piano: inquadratura ravvicinata che riprende volto e spalle.

Campo-controcampo: montaggio che mostra alternativamente due personaggi che dialogano in cui si stabilisce una linea d'azione entro la quale si può muovere la macchina da presa.

### **2.1 Phastos: il primo supereroe dichiaratamente omosessuale**



Siamo nel presente, a Chicago. L'inquadratura si apre con un primo piano sulla ruota di una bicicletta. La camera si sposta mostrandoci prima la mano e poi la figura di Phastos che la sta riparando in garage (raccordo sul movimento). Si sentono delle voci in lontananza alle quali Phastos rivolge l'attenzione, alza la testa e guarda con tenerezza verso il figlio (raccordo sonoro) che nell'inquadratura successiva ci viene mostrato mentre gioca con il padre a football. Qui le inquadrature si spostano da Jack a Ben mantenendo il raccordo di sguardi che conferisce continuità alla scena. La macchina ora si sposta alle spalle di Phastos e vediamo l'intero nucleo familiare dall'interno del garage, come se ci trovassimo dietro la macchina da presa. L'apparente quiete

viene interrotta quando, da questa inquadratura, vediamo arrivare Sersi e Ikaris in lontananza, arrivati per chiedere al supereroe di riunirsi agli Eterni.

È così che ci viene presentato Phastos, mentre vive il presente con la sua famiglia. La scena precedente, al contrario, ci mostra un flashback dell'agosto del 1945 ad Hiroshima, appena dopo lo scoppio della bomba atomica. In questa scena il supereroe si sente in colpa per aver aiutato gli umani a progredire grazie allo sviluppo di nuove tecnologie e non li considera quindi più meritevoli di salvezza. Nel presente invece è felice, integrato perfettamente con gli umani, ha ricominciato a credere nella loro bontà e riesce nuovamente a fidarsi di loro, questo grazie all'uomo di cui si è innamorato e al figlio che crescono assieme. Ha finalmente una famiglia che ama moltissimo ma che si vede costretto a lasciare. È molto commovente la scena che conclude la sequenza, nella quale il supereroe dà la buonanotte al figlio chiudendogli gli occhi con la mano e successivamente bacia il marito Ben sulla soglia di casa prima di raggiungere Sersi ed Ikaris.

Il personaggio di Phastos nasce dalla penna di Jack Kirby, Peter Gillis e Sal Buscema. Come abbiamo già detto in precedenza, possiede la super forza, è invulnerabile, è in grado di manipolare l'energia, è un abile costruttore di armi e ha un'approfondita conoscenza della tecnologia. Sebbene il supereroe sia presente sui fumetti dalla metà degli anni '80, inizialmente non era stato incluso nella formazione originale degli Eterni. Su carta, Phastos non è mai stato dichiaratamente gay e la sua sessualità non è mai stata definita.

Nel film *Eternals*, invece, Phastos è il primo storico supereroe gay in un film Marvel. La pellicola Disney introduce nel MCU una famiglia omogenitoriale composta dall'eroe, dal marito Ben e dal loro figlio. Infatti, oltre ad essere un supereroe è anche marito e padre di un figlio di nome Jack. Negli abiti dello sposo troviamo Haaz Sleiman, attore gay dichiarato nella realtà che ha definito la presenza del bacio fra i due uomini come "rivoluzionario" all'interno di questo mondo.

Tuttavia sono state molte le critiche omofobe fatte al film, ed è inoltre stato posto il divieto di distribuzione nei Paesi del Golfo, cosa che ne ha compromesso il successo. È proprio a causa della presenza di questo personaggio che già pochissimi giorni dopo l'uscita del film esso è risultato tra i peggiori mai fatti uscire dall'MCU nei punteggi della critica ma anche negli incassi della storia di Hollywood (come vedremo in seguito). La pellicola è stata presa di mira e già stroncata prima dell'uscita, proprio a causa del nuovo eroe gay. Anche su IMDB, Bibbia cinefila, è stata sommersa di critiche negative realizzate da profili omofobi, tanto che i gestori del sito sono stati costretti a

cancellare decine di commenti per il linguaggio volgare utilizzato. Moltissimi appassionati sono rimasti sconvolti dall'apparizione sul grande schermo della famiglia omogenitoriale, tanto da scegliere di boicottare la pellicola e stroncarla con recensioni piene d'odio e discriminazione. La stragrande maggioranza di queste proviene da maschi di età compresa tra i 18 e i 44 anni, con una media di 5.9 stelle su 10. Circa un quarto degli utenti (25,6%) ha addirittura dato appena un solo punto su dieci al film, tanto da far precipitare la media. Nelle entrate hanno pesato inoltre i divieti imposti alla distribuzione del prodotto: non è mai arrivato nei cinema di Arabia Saudita, Kuwait e Qatar. Gli Stati del Golfo (Bahrein, Kuwait, Iraq, Oman, Qatar, Arabia Saudita ed Emirati Arabi Uniti) hanno chiesto alcuni tagli alla pellicola, che riguardano esclusivamente la storia di Phastos e la sua famiglia (come la scena del bacio tra coniugi), chiaramente dettata da motivazioni di stampo omofobo. L'omosessualità è infatti ancora ufficialmente illegale in tutta la zona e tutti i film in cui sono presenti contenuti Lgbtq+ vengono eliminati.

## 2.2 Makkari: supereroi e linguaggio dei segni



La scena analizzata rappresenta uno dei molteplici flashback presenti nella narrazione. Siamo in Babilonia, nel 575 a.C., ad una festa organizzata da una tribù di autoctoni dove partecipano anche gli Eterni, che vivono con i locali per proteggerli dai devianti. La scena nella quale ci viene presentata Makkari si apre con uno stacco dall'inquadratura precedente, in cui stanno dialogando Thena e Ikaris. La scena dura poco più di un minuto. Non c'è un piano di ambientazione ma veniamo direttamente immersi nell'azione. L'inquadratura si apre mostrando un gruppo di babilonesi seduti a sinistra che condividono un tavolo con Druig, seduto sulla destra. Facciamo appena in tempo ad inquadrare il luogo in cui si trovano i personaggi quando da sinistra entra

Makkari, che si dirige verso Druig in super velocità e la vediamo di spalle. Qui inizia il dialogo tra i due.

-Bellissima Makkari, sei in ritardo- In questa prima battuta vediamo ancora tutti i personaggi nell'insieme.

-Dovevo trovare abbastanza manufatti per uno scambio ottimale- (Makkari comunica attraverso il linguaggio dei segni). Qui la macchina da presa stacca e si concentra sul primo piano di Makkari che parla rivolgendo lo sguardo al compagno (raccordo di direzione di sguardi).

Nell'inquadratura successiva vediamo in primo piano i manufatti che Makkari prende (qui vediamo solo le sue mani) e scaglia sul tavolo (vediamo sempre solamente gli oggetti). L'inquadratura ora ci mostra i due furfanti che si trovano seduti al tavolo dal principio della scena, uno dei quali comprende il linguaggio dei segni e pensa di poterla ingannare, sapendo che lei non può sentirli:

-Mentile e basta- dice uno dei due. I due personaggi dialoganti si trovano all'interno della medesima inquadratura.

Mentre lei si gira, uno dei due cerca di rubarle quello che aveva portato (raccordo di sguardo tra il truffatore e l'oggetto) ma non fa nemmeno in tempo a prenderlo in mano che lei gli afferra il braccio. In questa inquadratura vediamo solo il braccio di Makkari e in quella successiva invece tutti e tre i personaggi (raccordo di posizione nella scena di dialogo costruita sul campo-controcampo).

-Percepisco le vibrazioni, anche il più piccolo dei vostri movimenti. Includo le vostre voci quando parlate. Voi due mi avete solo fatto perdere tempo, la Tavola di Smeraldo che cercate, è solo una leggenda- dice Makkari inquadrata in primo piano.

Attraverso questo scambio, durato circa un minuto e mezzo e avvenuto attraverso il linguaggio dei segni per Makkari e l'uso della voce per gli altri presenti, ci viene introdotta la supereroina, personaggio da subito irriverente e ribelle. Sa benissimo che è vietato rubare, proprio come lo è aiutare gli umani a progredire o interferire nei loro conflitti, ma lei lo fa lo stesso, fa uno strappo alla regola, un po' per divertirsi e un po' per dare una lezione a delle persone moralmente non proprio "corrette". Ci viene presentata così, furba e sarcastica. È molto schietta e non si fa intimorire da niente e nessuno, nemmeno da chi pensa di poterla prendere in giro a causa della sua disabilità.

Makkari ci viene infatti presentata immediatamente in tutto e per tutto. Le sue capacità da supereroina e la sua disabilità ci vengono mostrate nello stesso momento, due tratti senza i quali lei non avrebbe la stessa forza. Il fatto che lei sia non udente non è di sicuro un ostacolo ai suoi super poteri, al contrario viene da lei utilizzato come arma per combattere. Non riuscendo infatti a sentire, ha sviluppato maggiormente gli altri sensi, diventando molto più sensibile agli stimoli esterni: è in grado di percepire ogni singolo spostamento d'aria e ogni movimento senza per forza vederlo né sentendone il rumore.

Per comunicare con gli altri utilizza il linguaggio dei segni, che possiamo vedere utilizzato per la prima volta in un film di questo genere proprio in *Eternals*.

Makkari è infatti il primo personaggio sordo del Marvel Cinematic Universe. Viene interpretato da un'attrice a sua volta non udente, Lauren Ridloff, che grazie al suo impegno sui social network nel favorire l'uso della lingua dei segni ha contribuito a dare risonanza alla questione influenzando il grande pubblico, che ha cominciato ad interessarsi e a cercare di imparare la lingua dei segni.

Questo aspetto ha sicuramente avuto un riscontro positivo, non solo dal punto di vista dell'inclusività e della normalizzazione di una forma di linguaggio utilizzata da 72 milioni di persone al mondo, (vi sono molti linguaggi dei segni, anche più di uno per ciascuna lingua rilevante), ma ha anche contribuito ad aumentare la curiosità verso la lingua dei segni. Un nuovo studio ha svelato un crescente interesse nei confronti dell'apprendimento della lingua dei segni grazie ad *Eternals* e al personaggio di Makkari. Sembra che l'attrice sia riuscita nel suo intento, infatti, proprio grazie all'attrice è stato registrato un aumento massiccio nelle ricerche online da parte di persone che vogliono imparare la lingua dei segni. Secondo una ricerca di Preply c'è stato un picco del 250% nelle ricerche per imparare la lingua dei segni per principianti dopo l'uscita del film nelle sale.

È stato sicuramente un motivo di orgoglio per l'attrice, che ha visto i suoi sforzi ripagati. La stessa Lauren Ridloff, infatti, ha dichiarato di aver avuto dei problemi durante le riprese di una scena particolare del film in cui non era in grado di vedere gli altri membri del cast e della troupe e quindi di cogliere i vari segnali che avrebbero dovuto guidarla nell'azione.

Nella rappresentazione della disabilità è importante descrivere la quotidianità delle persone disabili fatta di cose semplici e quotidiane senza esaltazioni e senza dimenticare la loro intrinseca



umanità per far sentire le persone disabili incluse in una società che deve garantire loro pari opportunità.

### **2.3 Una critica poco “inclusiva”**

Nonostante gli sforzi fatti dai Marvel Studios per la realizzazione del film le critiche non sono state clementi. Solo il 47% delle recensioni riportate su Rotten Tomatoes (noto sito aggregatore di recensioni) sono positive. Il voto medio dato alla pellicola è di 5.6 su 10 registrato su 403 recensioni. Anche l'analisi delle recensioni registrate su Metacritic (altro sito aggregatore di recensioni) ha dato come risultato un voto medio di 52 su 100 su un totale di 62 recensioni. Un numero molto inferiore di recensioni, ma pur sempre negativo.

Se da una parte la critica cinematografica non ha digerito bene la novità portata da Eternals, è rimasto in testa al box office degli Stati Uniti nelle due settimane successive all'uscita del film incassando 27, 5 milioni di dollari e in soli dieci giorni una cifra di 118 milioni di dollari. Rappresenta comunque un record negativo per il Marvel Cinematic Universe. Il film ha avuto una delle peggiori accoglienze e incassi nella storia del franchise che non hanno bilanciato i 200 milioni di dollari spesi per la sua realizzazione.

Le motivazioni che hanno causato la reazione negativa della critica sono molteplici. Non è bastato un cast internazionale e variegato e il racconto di tematiche sensibili nel corso di una storia che ricopre 7000 anni di storia sulla terra e sullo spazio per convincere. Al contrario, sono proprio le scelte di fondo di questo progetto che non hanno convinto.

Le critiche si muovono a partire dalla scelta della regista Chloé Zhao (regista cinese naturalizzata statunitense) vincitrice agli Oscar del 2021 con il film Nomadland, premiato dall'Academy con le statuette per il miglior film e la miglior regia. L'attrice è stata scelta da Kevin Feige, presidente dei Marvel Studios, proprio per ciò che rappresenta, ovvero un cinema d'autore considerato intellettualmente superiore rispetto alla commercialità dei film dell'Universo Marvel, che non è abbastanza per una regista di tale livello, questo a detta del mondo del giornalismo cinematografico, che è influenzato sicuramente da un bias negativo legato alle produzioni del franchise.

Tuttavia il film segna, in modo particolare dal punto di vista formale, una spaccatura rispetto ai precedenti dell'MCU (Universo Cinematico Marvel) e risente delle influenze dello stile della regista, aspetto che invece di essere ben accolto è stato fortemente criticato dai più tradizionalisti legati alle regole non scritte dei film Marvel. Il film è sicuramente diverso dai film di genere analogo, è più serio, lento e gli episodi sono cadenzati maggiormente. Anche la storia raccontata è originale: non viene presentato un singolo personaggio che sia il protagonista assoluto della trama e che cresce nel corso della storia cercando di compiere il suo obiettivo. Questo film, invece, racconta la storia dell'umanità, attraversa epoche storiche e civiltà antiche, le storie dei singoli personaggi, dei quali ne vengono evidenziate le psicologie differenti e complesse, sono a tratti romanzesche e commoventi. Non mancano di certo i tratti classici dei film del franchise ed è da sottolineare il fatto che si rifà al fumetto: non sono stati sacrificati i combattimenti aggressivi e i colpi di scena. Può essere (un po' forzatamente) considerato un'opera d'autore costruita con un budget da film che vuole sbancare al botteghino. I due generi si incontrano creando qualcosa di nuovo che non è standard, non è "tipico Marvel" e che purtroppo non ha assecondato le aspettative di una parte di pubblico.

Al di là della forma in cui è stato concepito il film, le critiche più pesanti sono state mosse da chi urla al politicamente corretto ed è stato mal recensito perché considerato "esageratamente inclusivo". Bisogna però fare una differenza tra rappresentazione inclusiva e il politically correct di cui parlano i detrattori della pellicola. Nello spirito di una rappresentazione inclusiva infatti c'è l'intento positivo di dare voce, senza ipocrisia, a minoranze che non sono mai state mostrate nel panorama mediatico o che sono state storicamente rappresentate anche sul grande schermo ricalcando pregiudizi e stereotipi di vario genere. Questo tipo di azione inclusiva non va confusa con la pratica del tokenism o "teoria della massa critica", la quale consiste nella rappresentazione simbolica in questo caso di personaggi "diversi" all'interno di un prodotto mediatico con lo scopo di mostrare uguaglianza e giustizia per evitare critiche e assecondando esigenze di marketing, mostrando che qualcosa è "corretto" da mostrare senza realmente credere negli ideali e valori che si stanno comunicando. I tokens portano invece a rappresentare la diversità in modo stereotipato e i personaggi rimangono rinchiusi in un ruolo passivo e privo delle sfumature che invece esistono nella realtà. (De Gregorio, 2020).

Il film presenta la compresenza di diverse etnie, la "normalità" della disabilità, la molteplicità dell'orientamento sessuale e mostra addirittura la prima scena di sesso nella storia dei supereroi.

Tutto questo allontanandosi dagli stereotipi e facendo una comunicazione non forzata ma consapevole e naturale delle differenze.

### **Conclusioni**

Dopo aver descritto la trama e i personaggi e dopo aver analizzato due scene chiave del film “Eternals” possiamo affermare quanto precedentemente detto riguardo la centralità del tema dell’inclusività incarnato dalla pellicola di Chloé Zhao.

Nonostante le opinioni contrastanti della critica, infatti, non si può negare la natura rivoluzionaria di questo film rispetto ai precedenti del Marvel Cinematic Universe, non solo per quanto riguarda la forma ma soprattutto i temi trattati. Attraverso le storie e le vicende dei singoli personaggi, che dialogano nella storia nel corso di epoche e scenari differenti, molteplici tematiche sensibili vengono trattate senza dover ricorrere a pesanti espedienti retorici, ma piuttosto servendosi di una narrazione chiara e semplice della diversità e della complessità umana raffigurata sullo schermo da supereroi sempre più “imperfetti”.

Come abbiamo infatti già espresso a partire dall’introduzione, il concetto di supereroe sta evolvendo da decenni e continuerà ad evolversi nel corso del tempo cercando di stare sempre più al passo con i tempi senza però perdere quelle peculiarità di potere e unicità che li distinguono dal genere umano.

Le persone hanno bisogno di modelli da trasmettere e in cui identificarsi che siano specchio di una società che si fa, non senza difficoltà, diversificata e inclusiva allo stesso tempo. I media e le riproduzioni multimediali, in questo caso cinematografiche, hanno un ruolo importantissimo in questo processo di crescita e cambiamento, non sempre digerito con facilità. Questo concetto è stato ulteriormente ribadito in un’intervista fatta agli Outfest Legacy Awards nel 2021 a seguito delle critiche riportate al film da Victoria Alonso, dirigente dei Marvel Studios: “Abbiamo provato a suscitare l’interesse e a volte i critici non sono con noi, va bene, va bene. Vi ringraziamo per essere critici. Vi ringraziamo per aver scritto di noi. E i fan decideranno. La diversità e l’inclusione non sono un gioco politico per noi. È una responsabilità al 100% perché non puoi avere il successo globale che abbiamo dato alla Walt Disney Company senza il supporto di persone in tutto il mondo di ogni tipo di essere umano che ci sia”. (Variety).

I supereroi hanno il compito di aiutare l'uomo a trovare un modo di affrontare la vita e le sue avversità, ad affrontare traumi e accettare i cambiamenti. Proprio per il fatto che non esistono nella realtà di tutti i giorni ma che siano personaggi di finzione hanno il compito di mostrare una via d'uscita e insegnarci a diventare padroni delle nostre scelte sfruttando tutti i nostri "poteri umani" nel nostro agire. Per questo devono rappresentare tutti, dal primo all'ultimo essere umano.

Quando vediamo rappresentati sullo schermo personaggi che hanno sempre ricoperto posizioni subalterne a causa delle loro caratteristiche identitarie nella società e nella rappresentazione mediatica in passato che ora invece ricoprono ruoli di prim'ordine, dobbiamo esserne favorevoli senza ritenere che il processo sia ormai completato. Nonostante gli sforzi che già sono stati compiuti, il traguardo verrà raggiunto quando l'inserimento di personaggi neri, omosessuali, disabili, asiatici e molti altri non saranno la notizia ma saranno la normalità.

L'inclusività nel mondo dei supereroi ha percorso una strada lunga e tortuosa che ancora non è completa, anzi. Se da una parte sono stati fatti molti passi in avanti nella rappresentazione dei personaggi un grosso problema permane in ciò che non vediamo, particolarmente nella parte autoriale, nella quale la percentuale di autrici di comic book donne e non binari è stata stimata al 20/30% tra gli albi Marvel e DC Comics nel 2020 dallo storico e Tim Hanley e anche quella di autori neri, asiatici, ispanici e dell'America latina è ancora molto bassa (Wired.it)

Una rappresentazione inclusiva dei supereroi non può limitarsi ai personaggi mostrati sugli albi o sullo schermo ma deve partire da chi li crea e li firma. In questo senso Eternals ha dato prova di maturità accompagnando la diversità del cast con una regia guidata da una donna asiatica.

## Bibliografia e sitografia

Chandler, D. (2007). *Semiotics-The Basics* (2. Ed.). Routledge.

Metz, C., & Taylor, M. (1990). *Film Language- A Semiotics of the Cinema*. University of Chicago Press.

Rondolino, G., & Tomasi, D. (2018). *Manuale del film* (3. ed.). Utet Università.

Agenzia Ansa. (2021). Per i supereroi è tempo d'inclusione. Disponibile in:

[Eternals, per i supereroi è tempo di inclusione - Ultima Ora - ANSA](#)

Boni, F. (2021). Eternals, la recensione. Il superpotere dell'inclusione nel nuovo Cinecomic Marvel. Today. Disponibile in:

<https://www.today.it/media/cinema/Eternals-recensione-film-marvel.html>

Borg, M. (2021). Eternals: guida ai personaggi del film Marvel. Movieplayer. Disponibile in:

[https://movieplayer.it/articoli/eternals-guida-personaggi-film-marvel\\_25780/](https://movieplayer.it/articoli/eternals-guida-personaggi-film-marvel_25780/)

Carotenuto, L. (2021). Eternals-Dove si ferma la critica cinematografica. Birdmen. Disponibile in:

<https://birdmenmagazine.com/2021/11/08/eternals-marvel-recensione/>

Curiat, A. (2021). Dagli X-men agli Eternals: com'è cambiata l'inclusività nel mondo dei supereroi. Wired. Disponibile in:

<https://www.wired.it/article/fumetti-inclusivi-eternals-xmen/>

De Gregorio, I. (2020). Tokenism. Eduxo. Disponibile in:

<https://www.eduxo.it/2020/11/29/tokenism-diritti-umani/>

Grazi, M. (2021). Critiche omofobe e divieti: il nuovo film Marvel "Eternals" stroncato a causa del supereroe gay. Luce. Disponibile in:

[Critiche omofobe e divieti: il nuovo film Marvel "Eternals" stroncato a causa del supereroe gay - Luce \(lanazione.it\)](#)

Eternals. In Wikipedia, l'enciclopedia libera. Disponibile in:

<https://it.wikipedia.org/wiki/Eternals>

Lingiardi, G. (2021). Eternals: è stato stroncato per motivi che non sono sullo schermo? La critica americana sotto accusa. Badtaste. Disponibile in:

<https://www.badtaste.it/cinema/speciali/eternals-e-stato-stroncato-per-motivi-che-non-sono-sullo-schermo-la-critica-americana-sotto-accusa/>

Malkin, M. (2021). Marvel's Victoria Alonso Delivers Passionate Speech About Equality and Representation at Outfest Legacy Award: "I Want to Do it All". Variety. Disponibile in:

<https://variety.com/2021/scene/news/marvel-victoria-alonso-outfest-legacy-awards-neon-robin-d-e-jesus-rain-valdez-1235111806/>

Montesano, A. (2021). Eternals ha riaperto l'interesse nel linguaggio dei segni. Orgoglionerd. Disponibile in:

<https://orgoglionerd.it/eternals-linguaggio-dei-segni/>

Montesano, Anna. (2021). Eternals: Marvel risponde alle critiche negative al film. Orgoglionerd. Disponibile in:

<https://orgoglionerd.it/eternals-marvel-critiche-negative-film/>

Palmisano, F. (2021). Eternals-L'impatto del primo supereroe sordomuto. Popspace. Disponibile in:

<https://www.pospace.it/eternals-limpatto-del-primo-supereroe-sordomuto/>

Pedretti, M. (2021). Eternals è ufficialmente il film peggio recensito dell'MCU perché troppo inclusivo. Ciakgeneration. Disponibile in:

<https://www.ciakgeneration.it/eternals-ufficialmente-film-peggio-recensito-mcu-inclusivo/>

Rauco, M. (2021). The Eternals: il testo sacro dell'inclusione Marvel. YouTube. Disponibile in:

<https://www.youtube.com/watch?v=jtpHohGC1Eg>

Rolling Stone. (2021). Abbiamo visto "Eternals" e ci sono almeno 5 cose bomba. Rolling Stone Italia. Disponibile in:

[Abbiamo visto 'Eternals', e ci sono almeno 5 cose bomba | Rolling Stone Italia](#)

Rossi, M. (2022). Eternals- un film ingiustamente massacrato. Hynerd. Disponibile in:

<https://www.hynerd.it/eternals-recensione/>

Salata, F. (2021). Eternals. Recenserie. Disponibile in:

[Eternals - Recenserie - Solo Recensioni Serie](#)

Sky. (2021). Per i supereroi è tempo di inclusione. Sky TG24. Disponibile in:

[Eternals, per i supereroi è tempo di inclusione | Sky TG24](#)

Susanna, S. (2021). Eternals, picco di persone che vogliono imparare la lingua dei segni grazie a Makkari. Everyeye.it. Disponibile in:

<https://cinema.everyeye.it/notizie/eternals-picco-persone-vogliono-imparare-lingua-segni-makkari-551745.html>

Teamworld. (2022). Eternals: ti raccontiamo la creazione dei costumi degli Eterni. Disponibile in:

<https://www.teamworld.it/spettacolo-tv/eternals-costumi-personaggi-film-marvel/>

Terracina, S. (2021). Eternals: la produttrice risponde alle critiche su diversità e inclusione. Cinefilos. Disponibile in:

[Eternals: la produttrice risponde alle critiche su diversità e inclusione - Cinefilos.it](#)

Terracina, S. (2021). Eternals: cresce l'interesse per la lingua dei segni grazie a Makkari. Cinefilos. Disponibile in:

<https://www.cinefilos.it/cinema-news/2021/eternals-interesse-lingua-segni-makkari-505028>

Treccani. (n.d.). Supereròe. Disponibile in:

[supereròe in Vocabolario - Treccani](#)

Zanichelli DizionariPiù. (2011). La parola del giorno è: Token/Tokenism. Zanichelli DizionariPiù. Disponibile in:

[https://dizionari piu.zanichelli.it/cultura-e-attualita/le-parole-del-giorno/word-of-the-day/la\\_parola\\_del\\_giorno\\_token\\_tokenism/](https://dizionari piu.zanichelli.it/cultura-e-attualita/le-parole-del-giorno/word-of-the-day/la_parola_del_giorno_token_tokenism/)

