

USCENDO DAL CINEMA

Il crepuscolo degli eroi

Avengers: Endgame di Anthony e Joe Russo.

di [Daniele Dottorini](#) – 3 Maggio 2019



Endgame, finale di partita. Gli echi beckettiani del titolo del film che chiude una fase importante del Marvel Cinematic Universe possono trarre in inganno, oppure no. Se si prende alla lettera ciò che Adorno diceva di Beckett, ovvero che il nulla che costituisce il nucleo tematico delle sue opere è appunto letterale, il gioco di assonanza dei titoli del film di Anthony e Joe Russo e dell'opera di [Beckett](#) può essere presa come gioco del rovesciamento. Il nulla che circonda le esistenze di Hamm e Clov in *Finale di partita* è lo spauracchio costante del film Marvel. Ciò che infatti caratterizza il cinema della Casa delle idee (nella sua versione disneyana) è la necessità, l'imperativo del "pieno". **Tutto, da ogni inquadratura a ogni impasto visivo/sonoro deve essere riempito, di azione, di epica, di umorismo, di godimento spettacolare.** Ciò che il filone Marvel aborre è il vuoto, l'immobilità, l'inazione. *Avengers: Endgame* di fatto costruisce una buona parte delle sue tre ore di durata proprio intorno all'immobilità dei suoi personaggi, costretti a fare i conti con il proprio fallimento (non sono riusciti, nel precedente *Infinity War*, a fermare Thanos dal suo folle e utopico progetto di igienizzare l'universo spazzando via la metà delle creature viventi dallo stesso).

Gli eroi superstiti latitano, vegetano, cercano altre strade, abdicano dal loro compito,

dalle responsabilità che l'essere supereroi comporta: chi si abbuffa di panini al burro di arachidi, chi diventa un vigilante, chi un alcolizzato imbolsito, chi partecipa a gruppi di autoaiuto, chi si fa una nuova famiglia. Eppure l'immobilità dei personaggi nel film non ci presenta un universo senza senso o inesistente, al contrario. Il crepuscolo degli eroi è di fatto solo apparente. Il progetto di Kevin Feige, la mente creativa dietro l'invenzione dell'universo cinematografico della Marvel, è appunto quello di costruire una grande narrazione in cui ogni film rappresenta un tassello, in cui i personaggi si sviluppano passando da un film all'altro. Un universo dinamico, ma chiuso, fondato appunto su proprie regole, capace di creare la propria mitologia.

Avengers: Endgame è un finale di partita, ma il gioco non è concluso. **La sospensione del gesto eroico, la crisi che attraversa il film è il passaggio dialettico ad una nuova fase della narrazione supereroistica** (già preannunciata peraltro). Se Hamm e Clov nel testo di Beckett sono immobilizzati nelle loro posizioni (rispettivamente uno sempre seduto e l'altro sempre in piedi), i supereroi devono ritornare e nel finale del film lo fanno in massa, nello scontro epocale contro Thanos. Ritornano uno alla volta, ritrovandosi tutti (o quasi) nello stesso luogo, nello stesso tempo. L'enorme vallata dove l'esercito di Thanos marcia contro lo sparuto gruppo dei sopravvissuti si riempie di corpi prima scomparsi in nuvole di polvere; lo scontro non è più impari. Il vuoto deve essere riempito, non c'è spazio per il nulla. Solo in questo momento allora la battaglia può ricominciare, replicare in un certo senso quella del film precedente – terminata con la sconfitta degli eroi e l'uccisione di metà degli esseri viventi dell'universo – per permettere ai personaggi di avere una seconda opportunità.

Una seconda opportunità: "You are my second chance!", gridava disperato Scotty a Judy/Madeleine in *La donna che visse due volte* (1958) di Hitchcock; ed è su questa frase che si soffermava Chris Marker in *Immemory*, affermando che qui sta l'essenza del cinema, **il desiderio che il cinema può rendere concreto: dare appunto una seconda possibilità, anche allorquando l'essere amato non c'è più, anche quando tutto sembra ormai irrimediabilmente perduto**. Perché il cinema non sviluppa un tempo lineare, ma sempre una temporalità complessa, fatta (anche) di ritorni e ripetizioni. Il cinema permette ciò che nella vita è proibito. Il titolo, finale di partita, acquista allora un ulteriore significato, quello che rimanda alla ripetizione, o meglio alla ripresa. Il finale infatti è sempre una ulteriore apertura, il passaggio ad una nuova fase, a nuove possibilità. I personaggi possono riprendere in mano il tempo apparentemente già passato, moltiplicarlo, seguire un'altra linea temporale, riprendere là dove avevano interrotto, dove avevano fallito. Ecco l'occasione, il darsi di una seconda possibilità. Ma questo elemento attraversa tutto il film, tutti i personaggi, che in un modo o nell'altro decideranno di vivere una seconda vita.

Endgame chiude dunque un ciclo, o meglio conclude la terza fase del Marvel Cinematic Universe, preannunciando una quarta tappa che proietterà ulteriormente il ciclo di film verso nuove direzioni, ancora da sperimentare. E lo fa costruendo un universo narrativo complesso e articolato, che ha l'obiettivo di farsi corpus, corpo organico, pieno in ogni suo elemento. Un universo che contiene la memoria delle forme narrative cinematografiche e le sviluppa in senso coerente. Un universo-specchio, che riflette le inquietudini della società americana contemporanea (l'attenzione alle questioni di genere, alle minoranze etniche, l'angoscia del potere eccessivo); che attinge a piene mani da decenni di narrazione e sviluppo dei personaggi nei comic pubblicati dalla Casa delle idee; che riprende forme narrative, immagini, icone e *topoi* da tutta la storia del cinema, senza necessariamente trasformarli in citazioni e omaggi.

L'universo della MCU è dunque un universo che aspira ad essere classico, o meglio che riprende l'idea classica di narrazione cinematografica radicalizzandone gli elementi principali, l'epos, la lotta, il sacrificio, il dubbio, le vicissitudini, il dolore, l'antagonismo. Feige è da questo punto di vista un perfetto allievo di Stan Lee: il presidente dei Marvel Studios ha infatti ripreso il credo del fondatore — **la creazione di un universo supereroistico fatto di esseri concreti, di carne e sangue, complessi e contraddittori** — spingendolo verso il suo esito cinematografico, con l'obiettivo di creare appunto un nuovo classicismo, uno spazio dove l'immagine-azione possa ritornare centrale e dove il nulla concreto di Beckett non ha spazio.