

**CON 'THE AVENGERS', IL REGISTA NEWYORKESE IRROMPE NEL MONDO DEI CINECOMIX.**

## **La politica degli autori: Joss Whedon**

di Mauro Gervasini - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)

Alla fine ce l'ha fatta. Joss Whedon (classe 1964) irrompe nel mondo dei cinecomix dirigendo The Avengers, ovvero i Vendicatori che dal 25 aprile, data della distribuzione quasi worldwide del film, muoveranno alla Liberazione di un immaginario formativo per la sua generazione. Non è un regista qualsiasi Whedon, e non è neanche un "autore" alla Kenneth Branagh ("Thor") avulso dal mondo dei fumetti ma imprestato per vezzo oppure, chissà, per un sostanzioso assegno. Joss è 'quella roba lì': l'impasto umano, esperienziale, fantastico che i comics, soprattutto quelli della Marvel, hanno contribuito a edificare dagli anni 60 in poi, vignetta dopo vignetta, personaggio dopo personaggio, storia dopo storia. Nel 1997 ha creato Buffy l'ammazzavampiri, già di per sé un telecomix, portando alle estreme conseguenze la contaminazione tra linguaggi. La teenager interpretata da Sarah Michelle Gellar vive di rendita sugli infiniti crossover immaginati da Joss quando dei "giornaletti" era un semplice lettore. Poi, ironia del destino, proprio la creazione di un "buffyuniverse" è stata utile all'autore per scrivere un personaggio di carta, Fray, sceneggiato per la Dark Horse Comics, che prosegue nel futuro le gesta dell'ammazzavampiri; universo a sua volta visualizzato in una puntata del serial, durante l'ottava stagione. Non è il classico serpente che si morde la coda ma la deflagrazione totale delle barriere di genere e linguaggio, dove cinema e fumetto si compenetrano non riuscendo a fondersi in una cosa sola.

Senza spoilerare alcunché, la fine di "The Avengers" è la sintesi migliore del percorso creativo del cineasta-fumettaro. Non sarà sfuggito ai fan della Marvel come sia compiuto e persino commovente il tentativo di rendere finalmente cinematografica l'estetica delle battaglie di massa (pensate alle 'Guerre segrete', per dire...) facendo combattere tutti i supereroi all'unisono. Se pare più maldestro il tentativo della prima parte del film di rendere complesso l'intreccio "privato" dei vari personaggi, dovuto forse all'esigenza di soddisfare lo smalzato spettatore dei serial (Whedon è anche autore di Dollhouse, non dimentichiamolo) alla fine dell'avventura si torna al grado zero dell'azione "grafica". Come direbbe un altro supereroe Marvel, assente giustificato da questa rimpatriata: è (solo) tempo di distruzione.

Poi, basta leggere la biografia del Nostro per rendersi conto di come dietro questa liberazione ludica vi sia comunque qualcosa di teorico. Whedon appartiene al gruppo di traghettatori della narrazione consapevole, colta, citazionistica, metatutto, del quale fa parte J.J. Abrams. Con alcuni giochi, vedi appunto i Vendicatori, vuole solo divertirsi; altri invece li fa a pezzi per scoprire il meccanismo. Accade

con Quella casa nel bosco, che vedremo nelle sale a partire dal 18 maggio, da Joss prodotto e sceneggiato insieme al regista Drew Goddard, già nel team di "Alias" (e "Lost"). Un horror singolare, alla lontana riconducibile a "Scream" di Wes Craven senza però le involontarie scivolate parodistiche. Cinque ragazzi raggiungono una baita. Qualche presagio macabro durante il viaggio. Una volta arrivati si apre una botola, e... L'incipit più banale del mondo è il preludio a una riflessione definitiva sull'horror, allo studio (quasi letterale, perché i ragazzi si scopriranno cavie) della suspense nelle sue componenti consolidate e in quelle potenzialmente innovative. Quanto questo approccio teorico possa anche essere divertente, lo scopriremo solo vedendo il film.