

Spiderman e Hulk - Comics e computer grafica: come i fumetti vivono nel cinema digitale

Inviato da di Mauro Brondi

Dalle sequenze sperimentali e "primitive" de Il tagliaerbe ai voli spidermaniani creati dallo staff di Raimi, la computer grafica ha trasformato irrimediabilmente la nostra percezione del film e del reale. La realtà impressionata sulla pellicola si è sempre più compromessa e confusa con quella digitale fino a coinvolgere le nostre sfere dell'immaginario. Un attore può virtualmente tornare sul set e recitare nuove parti anche dopo la sua morte (Il corvo), la cinepresa è in grado di diventare un occhio libero, leggero e rapidissimo al servizio del regista (Panic room), capolavori della letteratura possono fare affidamento a "effetti" capaci di restituire visivamente la magnificenza di situazioni prima raccontate solo sulla carta (Il signore degli anelli).

Questo connubio intrigante e complesso fra reale e virtuale nel cinema è avvenuta grazie alla capacità di registi e tecnici attenti ad un utilizzo innovativo, e non solo meramente commerciale, della computer grafica. Si potrebbe dire meglio, sottolineando che mai nell'arte, come in questo caso, la necessità di spettacolarità e di spettacolarizzazione (e quindi del commercio e della riuscita economica del prodotto) sono andate di pari passo con lo sviluppo innovativo del linguaggio artistico. Sembra un fenomeno destinato a coinvolgere in modo particolare il cinema, all'inizio del secolo scorso considerato macchina da fiera e allo stesso tempo macchina scientifica, trasformatosi poi rapidamente in macchina artistica e culturale. Anche il cinemascopo era un'innovazione tecnica che alla fine era riuscita a coniugare mercato e ricerca, modificando, di fatto, un certo modo di girare, permettendo ai registi di inserire "una fetta maggiore di realtà" nel film. Anche in quel caso la necessità era quella di creare maggiore spettacolarità e coinvolgimento emotivo. E nella stessa direzione vanno oggi le innovazioni a livello del sonoro (con il Dolby Digital, il Dts o il Thx) o recentemente la sperimentazione del Large Format 8/70 in grado, forse una volta per tutte, di contrastare e differenziare la fruizione cinematografica dall'home theatre.

Ma perché parliamo di innovazione del linguaggio relativamente all'introduzione dell'utilizzo della computer grafica nel cinema? In cosa consiste questa trasformazione e/o questo arricchimento (qualcuno potrebbe obiettare filosoficamente "indebolimento") visivo? Per parlarne vengono in nostro aiuto i comics, ovviamente quelli americani, adattati in tempi recenti sul grande schermo: Spiderman di Raimi e l'ultimo Hulk di Ang Lee. Sappiamo il fumetto essere a tutti gli effetti un medium audiovisivo perché attraverso le immagini (compresi i balloon attraverso i quali i personaggi comunicano e/o il commento esterno di un narratore) e il montaggio delle vignette, il lettore è in grado di vivere e partecipare alla storia quasi come in un film (1). Sembra una coincidenza fortunata il fatto che il cinema e il fumetto siano nati nello stesso anno. In ogni caso il rapporto fra i due linguaggi è molto stretto proprio perché il gioco comunicativo è simile (pensiamo a tutti gli autori di fumetti che giocano proprio sull'exasperazione di questo rapporto: da Frank Miller, a Crepax o a Giardino, e viceversa all'uso dello split screen al cinema – presente fra l'altro in Hulk – e anche a una certa sperimentazione nell'ambito della videoarte vicina alla costruzione del fumetto).

Ma nelle ultime produzioni il cinema sembra aver fatto un passo in avanti andando a sfidare apertamente il fumetto grazie alla computer grafica.

Attraverso il computer è stato infatti possibile realizzare una sorta di coinvolgimento visivo senza precedenti a livello dell'immaginario. Un lettore di fumetto può solo immaginare i voli tra i palazzi di Spiderman o i salti portentosi di Hulk, mentre quello scarto viene a realizzarsi nel reale nel momento in cui il lettore si trasforma in spettatore cinematografico. Non si tratta semplicemente di vedere il proprio eroe "in carne ed ossa" nel film, ma si tratta ora di percepirne la velocità, la forza, il pericolo, come mai era avvenuto in precedenza: grazie al computer il cinema è arrivato a colmare in modo estremamente efficace quello spazio bianco tra una vignetta e l'altra, spazio bianco necessario al fumetto affinché avvenga il completamento del movimento, del suono, dell'azione attraverso la partecipazione emotiva e intellettuale del lettore.

Si potrebbe dire a questo punto che è sempre stato così, cioè che il cinema, grazie alla capacità di rappresentare un'azione attraverso una continuità spaziale, è sempre stato più "completo" nella rappresentazione del reale, in grado com'è di colmare quel vuoto che il fumetto lascia, per forza di cose, solo intuire o immaginare.

Ma i recenti esempi di Spiderman e Hulk aggiungono ancora qualcosa al discorso: il cinema non si accontenta più di mettere in scena il supereroe e tende invece ad avvicinarci a lui immergendoci a 360 gradi nella sua realtà. Il vecchio Superman di Donner o il Batman di Burton sono profondamente diversi dallo Spiderman di Raimi e dall'Hulk di Ang Lee non solo per una questione tecnica, ma soprattutto per un discorso di sostanza, di essenza dei personaggi. I primi sono attori trasformati in supereroi, i secondi sono i supereroi stessi che, grazie al computer, dalla carta si trasformano in celluloidi aderendo al mondo reale. Questi nuovi fumetti di celluloidi "digitale" hanno spinto i loro creatori a scelte linguistiche ben precise. Sia Raimi che Lee, del resto, hanno saputo valorizzare al massimo la profonda differenza di costituzione dei loro personaggi riuscendo di conseguenza ad aumentare il coinvolgimento spettatoriale grazie all'utilizzo di piani sequenza e di false soggettive nel caso di Spiderman, o all'uso insistito dello split screen per Hulk, oltre a sondare nuove frontiere nell'ambito della profondità di campo.

Mettere in scena i supereroi dei comics attraverso l'utilizzo della tecnologia digitale ha evidenziato prima di tutto una sfida verso (e non contro) la realtà e verso il realismo; la scoperta (o riscoperta) del piano sequenza come modalità

linguistica all'interno del cinema "blockbuster" è senza dubbio un fatto importante nella storia del cinema. Già con Renoir, Welles o Godard, il piano-sequenza veniva scoperto come procedimento al limite delle regole consentite e apriva al cinema una nuova strada a livello di rappresentazione. Ora con Raimi & C. il concetto di continuità spaziale si esaspera grazie all'utilizzo "calcolato" (direi "digitalmente perfetto" del piano sequenza) facendo di questa modalità linguistica una necessità per dare verità allo spettatore. Ed è lo spettatore al centro del film: così i voli di Spiderman sono i voli visivi della cinepresa ma anche dello spettatore ad essa legato, mentre nel caso di Hulk le differenti vignette-inquadrature si incrociano una sull'altra trasformando lo schermo in una sorta di grande pagina a fumetti dove prende forma lo spettacolo dinamico e coinvolgente di un comics in movimento.

Un discorso simile vale per l'utilizzo della profondità di campo dove ora convivono personaggi e ambienti "reali" (attori, paesaggi, oggetti) con personaggi realizzati in digitale; si va a creare una sinfonia visiva estremamente coinvolgente costituita da elementi di natura diversa che si integrano rafforzandosi a vicenda. Su tutti può valere l'esempio della scena in cui Hulk corre nel deserto sul fondo dell'inquadratura, avanzando verso i carri armati e i soldati, in primo piano, che ci danno le spalle rivolti come sono verso il gigante, tanto vicini che il nostro sguardo si identifica con il loro. Il grado di realismo di quell'inquadratura è altissimo, non solo grazie alla tecnologia che permette la credibilità della scena, ma anche grazie alla scelta del regista che ha preferito affidarsi all'integrazione nello stesso quadro di realtà diverse piuttosto che ricorrere al montaggio del campo/controcampo (scelta che sarebbe stata più facile e che Lee ha anche utilizzato in alcuni passaggi, ma soluzione anche meno coinvolgente). Il discorso è simile anche per i combattimenti fra Hulk e gli elicotteri: in questo caso il regista ci avvicina al gigante piazzandosi dietro di lui. Nello stesso spazio drammatico vediamo protagonista "digitale" e aerei sullo sfondo, quasi un long take, tanto efficace quanto più fedele ai principi del realismo.

L'idea è quindi quella di un fumetto "adattato" al cinema nel senso profondo della parola: risulta poco convincente, e in ogni caso meno stimolante da un punto di vista comunicativo/linguistico e sperimentale, il processo contrario ("La Repubblica" ha recentemente pubblicato l'adattamento a fumetti dalla sceneggiatura del film di Hulk).

I salti ampi di Hulk nel film di Ang Lee rappresentano simbolicamente un vuoto (quello tra una vignetta e l'altra del fumetto) che il cinema è riuscito a colmare in modo convincente in pochi anni. Nessun Lou Ferrigno può essere in grado di esprimere la potenza del vero Hulk, che è quello di Ang Lee. Perché Hulk esiste nell'immaginario, quell'immaginario creato dal disegno e dalla complicità del lettore che ora ha preso forma al cinema, materializzandosi magicamente.

(1) per i meccanismi comunicativi del fumetto segnaliamo Daniele Barbieri, I linguaggi del fumetto, Bompiani, e l'affascinante Scott McCloud, Capire il fumetto - l'arte invisibile, Vittorio Pavesio.