USCENDO DAL CINEMA

Fantasmagorie multi-cromatiche

Spider-Man: Across the Spider-Verse di Joaquim Dos Santos, Kemp Powers e Justin K. Thompson.

di *Martina Vita* — 5 Giugno 2023

Era il 2019 quando accadde qualcosa che forse in pochi aspettavano, ma molti speravano: dopo sette anni, l'Oscar al Miglior Film d'Animazione venne attribuito ad un lungometraggio non uscito dagli Studios di Burbank o di Emeryville. Ma, in realtà, **non servono statuette o nomination per riconoscere come lo Spider Man impersonato da Miles Morales rappresenti il cambiamento, l'evoluzione attrazionale che l'animazione digitale insegue e anela dai suoi primordi**.

Spider-Man: Across the Spider-Verse, secondo capitolo del multiverso prodotto da Sony Pictures Animation in collaborazione con Marvel Entertainment, pone l'accento sulla definizione di *attrazione* e *spettacolo* visivo, accelerazione particellare di narrazione e visione, in cui **la scelta di utilizzare l'animazione ibrida che mescola tecnologia computerizzata con la ruvidezza del tratto tradizionale riconvertono la fruizione in un costante assemblaggio emozionale e semantico**.

Miles Morales, divenuto Spider Man accidentalmente dopo essere stato morso da un ragno radioattivo proveniente da Terra-42, inizia a padroneggiare i suoi poteri e a

contribuire all'ordine della città, combattendo però con la sfida più grande per un ragazzo della sua età: l'adolescenza e l'affermazione di se stesso. Parallelamente, il "Canone" del multiverso è insidiato dagli sconvolgimenti che minano la stabilità di un ordine preimposto e sempre ricorrente, in cui Miles è uno degli agenti principali: non sarebbe mai dovuto diventare Spider Man.

Se il primo capitolo era caratterizzato da una costruzione funzionale alla rappresentazione di un film che coniugasse animazione e fumetto in forma ibrida, attraverso la pannellizzazione delle inquadrature o all'utilizzo del passo due (mantenere un singolo fotogramma al posto di due o tre, riducendone a 12 al secondo anziché i 24 canonici), ***Spider-Man: Across the Spider-Verse*** **punta ad un'esplicita sovrastimolazione percettiva affidata al vertiginoso incedere della macchina da presa e al colore**.

Le suggestioni visive suggerite dal continuo rimando cromo-sintattico ad appartenenze stilistiche e morfologiche differenti si legano indissolubilmente non solo alla moltitudine di registri narrativi, ma soprattutto all'ontologia del linguaggio dell'animazione: il cambiamento, la mutevolezza delle forme e delle estetiche. **Il secondo capitolo della serie sullo Spider-Verse si configura dunque, da una certa prospettiva analitica, come manifestazione empirica di ciò che l'animazione ha voluto da sempre rincorrere, fin dalle sue origini filmiche**.

La *Fantasmagorie* (1908) di Émile Cohl nasce come impeto propulsivo al movimento, all'evoluzione costante di forme e e simboli, che da tale avvicendarsi dànno origine a nuovi segni e significati, sintomo di una stratificazione plurima di immagini in grado di conferire vita propria a soggetti e oggetti inanimati. Così anche lo sconfinamento in multiversi simbiotici, accumunati dai destini narrativi, si manifesta come possibilità del mezzo cinematografico di creare un panorama di ibridazioni sintattiche, linguistiche, tecniche e tecnologiche: l'animazione, in una tale configurazione, si appropria di registri linguistici affini ma mai omogenei, intessendo un caleidoscopio di elementi visuali che stimolano lo spettatore e lo assorbono in un vortice di suggestioni estetiche imperniate sulla matericità del colore e della forma filmica.

La tecnica dell'animazione ibrida è sintomatica di una volontà decostruttiva e al contempo generativa di qualcosa di potenzialmente infinito, tanto che «da tale continua frammentazione di linguaggi, stili e contenuti deriva una tendenza alla fusione, alla sovrapposizione e, infine, alla sparizione dei generi tradizionali per lasciare il posto alla nascita di un unico, onnicomprensivo meta-genere» (Maio, Uva 2003, p.19). Il *compositing* diventa, dunque, la chiave di volta per dischiudere il senso ultimo della

narrazione e ciò che riesce a far corrispondere l'intima complessità del reale con la stratificazione materica dei livelli testuali ed estetici: elementi dal vero che si fondono con quelli pittorici, multiversi paralleli che si contaminano a vicenda, differenti manifestazioni dello stesso eroe accumunati da poteri e destini, ma divergenti nella conformazione visiva, caratteriale, razziale e di genere.

Il Canone, nemico del libero arbitrio e *status quo* narratologico attraverso il quale i multiversi si manifestano continuamente ed indifferentemente, può essere inteso sia nella concezione hollywoodiana classica come insieme di regole a cui il cinema deve conformarsi, sia come critica metanarrativa da combattere se si vuole creare il rinnovamento narratologico a cui i protagonisti di *Spider-Man: Across the Spider-Verse* anelano. **La costruzione formale sembra convergere verso quest'ultima, se si considerano fattori determinanti a livello metaforico come la narrazione complessa e multiprospettica e soprattutto la tecnica dell'animazione ibrida** attraverso cui lo spettatore è continuamente stimolato**,** trasformando addirittura la sua posizionalità e la sua staticità fruitiva in una diversa contestualizzazione immersiva, in cui il colore è padrone e veicolo principale.

Le gradazioni cromatiche sono la consistenza materica dell'inquadratura, denso collante che racchiude l'essenza dell'immagine e trascina i protagonisti attraverso i mondi paralleli. **Il colore funge da metafora per indicare l'astratto e il mescolamento di piani agli antipodi che si toccano solo a livello fenomenologico**: una tavolozza informe che si amalgama, tutto ingloba e riscrive in modo differente. È l'elemento informe, che non può essere controllato neanche dagli animatori, ma solo dalle differenti versioni di Spider Man, che possono agire attivamente all'interno della storia e manipolare la materia narrativa e definire quella visuale.

Da tale punto di vista, la narrazione corale si esplicita come racconto plurimo che si definisce in corso d'opera attraverso momenti di stasi e di concitata azione, che permettono alla narrazione di equilibrarsi continuamente rendendo omogenea la diegesi, e tratteggiando profili soggettivi differenti: ogni Spider Man è caratterizzato da un'estetica differente, ognuno di loro racchiude vite e traumi affini, ma mai speculari.

Sconfinando da una dimensione all'altra, alla ricerca di un riconoscimento identitario negato dal suo essere eternamente personaggio secondario, Gwen Stacy è in questo secondo capitolo dello Spider-Verse centrale nel rincorrere e definire le possibilità che il gioco di contrasti visuali dischiude attraverso l'ibridazione delle forme. "In ogni universo Spider Man si innamora di Gwen Stacy, e ogni volta va a finire male": **ribadire ininterrottamente il dogma della reiterazione delle forme narrative e farlo attraverso**

la bocca della co-protagonista diventa finalmente sintomo di disgregazione e presa di coscienza della fallibilità della linearità ferrea dell'intreccio.

Spider Woman è colei che avvia il processo diegetico del film – è lei la prima a comparire nella primissima inquadratura – e definisce l'inizio dell'incursione di Miles Morales nella catena di cambiamenti alla struttura narratologica degli universi. La voglia di affermazione delle proprie scelte e della propria libertà si scontrano con il bisogno di accettazione da parte del padre e dei suoi mentori. **La ruvidezza palpabile degli sfondi che caratterizzano il mondo di Gwen e la disgregazione consequenziale dell'iconografia che circonda la protagonista è sintomatico della dissoluzione della sicurezza riguardo il proprio Io, la propria missione e la specifica posizionalità nel *locus* di appartenenza**. Lo sconfinamento attraverso il multiverso è quindi il passo finale per riappropriarsi della definizione di eroina: l'accettazione dell'identità femminile è conseguente all'incontro con Miles Morales, e corrisponde inevitabilmente con l'esplicazione della nettezza visuale affidata alla definizione estetica imperniata sull'animazione ibrida che caratterizza Terra-1610. Miles rappresenta il punto di partenza per la definizione di Gwen, il perno identitario di cui necessita per definirsi come individuo cosciente delle proprie possibilità e della legittimità delle proprie scelte.

Mescolando registri stilistici e narrativi, coniugando l'animazione tradizionale con quella digitale attraverso l'implementazione delle forme estetiche in un'unica matrice sintattica, **si definisce così la rappresentazione multiprospettica delle differenti incidenze identitarie, in cui gli Spider Man sono i tasselli della definizione di un multiverso da esplorare, costruire e riordinare**, probabilmente andando "oltre" la concezione classica di animazione come semplice assemblaggio di fotogrammi.

Riferimenti bibliografici

B. Maio, C. Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Bulzoni Editore, Roma 2003.
T. O'Hailey, *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*, Routledge, Londra 2014.

> *Spider-Man: Across the Spider-Verse*. Regia: Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson; sceneggiatura: Phil Lord, Christopher Miller, David Callaham; montaggio: Mike Andrews; musiche: Daniel Pemberton; interpreti: Shameik Moore, Hailee Steinfeld, Jake Johnson, Oscar Isaac, Jason Schwartzman; produzione: Sony Pictures Animation, Columbia Pictures, Marvel Entertainment; distribuzione: Eagle Pictures; origine: Stati Uniti d'America; durata: 140'; anno: 2023.