

AUDIENCES CREATIVE E REWORKING CINEMATOGRAFICO

Paolo Peverini

ABSTRACT:

In un contesto intermediale, i film sono sempre più spesso oggetto di pratiche di manipolazione da parte di soggetti che contribuiscono a indirizzare e a riaprire il destino sociale dell'opera filmica. La domanda da cui muove la nostra indagine è molto semplice: *cosa accade a un film quando se ne appropriava un pubblico inserito nella rete dei social media e competente nell'utilizzo di strumenti per la produzione e la manipolazione audiovisiva?* La risposta tocca questioni inerenti le intenzioni che muovono i soggetti nella manipolazione dei racconti, le competenze tecniche che fanno da sfondo alla rielaborazione cinematografica, la sperimentazione di forme e formati inediti, ecc.

Parole chiave:

consumi creativi, manipolazione filmica, remix, mashup

Within an intermedia context, movies are more and more manipulated by a plurality of subjects that contribute to re-open and re-address the social destiny of the filmic work of art. The question that prompts our inquiry seems quite simple: *what happens to a movie when it is appropriated by an audience fully inserted within the social media networks and highly competent in the use of the tools for audiovisual production and manipulation?* The answer implies questions like the intentionality of people in manipulating the filmic text, the technical competence required for filmic re-elaboration, the experimentation of original forms and formats, etc.

Keywords:

creative consumption, filmic manipulation, remix, mashup

Paolo Peverini
Luiss Guido Carli – CMCS
(Center for Media and Communication Studies «Massimo Baldini»)
ppeverini@luiss.it

SCENARI DEL REWORKING CINEMATOGRAFICO

In un contesto intermediale, i film sono sempre più spesso oggetto di pratiche di manipolazione da parte di una pluralità di soggetti che contribuiscono a indirizzare e a riaprire il destino sociale dell'opera filmica. La domanda da cui muove la nostra indagine è, in apparenza, molto semplice: *cosa accade a un film quando se ne appropriava attivamente un pubblico pienamente inserito nella rete dei social media e competente nell'utilizzo di strumenti per la produzione e la manipolazione audiovisiva?* La risposta è decisamente complessa. Nello studio delle strategie e delle tattiche che guidano i fenomeni della riappropriazione diviene inevitabilmente centrale, come insegna Michel de Certeau, la nozione di pratica, intesa come riapertura creativa di un senso sedimentato che modifica gli equilibri interni a uno scenario culturale. Lo scenario dischiuso da queste pratiche di *reworking* audiovisivo che non si limitano a riproporre in una nuova versione l'impianto narrativo dei testi e le caratteristiche dei personaggi, ma valorizzano apertamente il gioco della manipolazione creativa e della citazione, è quanto mai vasto e sfuggente, manipolare un testo cinematografico significa riaprirne la forma, agire sull'enunciato in maniera attiva. I protagonisti di questo consumo produttivo non sono riconducibili alla figura di un'audience omogenea, sono piuttosto semplici appassionati, ricercatori nell'ambito dei *film studies*, *videomaker*, montatori, attori dilettanti e professionisti, *geek*, fan.

Gli obiettivi di questi soggetti dell'enunciazione sono chiaramente molteplici:

- testimoniare apprezzamento o critica nei confronti di un film, di un regista, di un attore, di una sceneggiatura, agendo sul materiale cinematografico per argomentare il proprio giudizio;
- manipolare a vari livelli la struttura del testo filmico per dimostrare una competenza sul piano professionale della regia o del montaggio;
- proporre il remake di alcune sequenze per dimostrare il proprio talento sul piano della recitazione.

Le pratiche che agiscono sulla forma del testo sono molteplici e variegiate tanto sul piano delle *tecniche* quanto sul versante semiotico delle *tattiche*. I prodotti di questa manipolazione sfuggono a qualsiasi classificazione, i confini che li distinguono sono spesso sfumati. La stabilità di queste forme espressive è infatti sempre temporanea, aperta a nuove

rielaborazioni. Una considerazione rilevante riguarda il fatto che, come afferma Henry Jenkins (2010), le azioni di riscrittura filmica devono essere lette nell'ottica delle relazioni sociali che legano i fan all'interno di comunità fondate su una componente partecipativa marcata. Inoltre è essenziale analizzare la correlazione tra l'azione creativa dei *prosumer* e l'innovazione tecnologica, con particolare riferimento ai software utilizzati per l'editing audiovisivo, il *graphic design* e la *motion graphics*.

Cosa intendere dunque con l'espressione *open cinema*? Da un lato l'apertura del testo filmico è intesa come la collaborazione, sul piano del complesso processo produttivo, di professionisti distinti che lavorano a un unico progetto cinematografico, utilizzando il web come strumento di condivisione. Dall'altro, l'espressione rimanda alle numerose forme di appropriazione e, rielaborazione dei prodotti

cinematografici realizzati dai *prosumer*, manipolando la forma di film preesistenti. Come vedremo, in rete le diverse comunità di fan intervengono attivamente sulla forma chiusa

Cosa succede a un film
quando la rete dei social media
se ne appropria?

del testo filmico, innestando su un «tronco» centrale una gemmazione di racconti, discorsi, frammenti di testo. Queste forme espressive che proliferano intorno al testo originario sono vincolate ad esso ma al tempo stesso esibiscono una certa *autonomia semiotica*. Il piacere del consumo filmico muove a partire dalla deformazione cui viene sottoposto il materiale di partenza. Il prodotto culturale «si sfalda» così in rete sotto forma di una molteplicità di micro-testi.

Il film viene disarticolato in frammenti utilizzati per dare forma, a partire da un insieme molteplice di pratiche, a una galassia di testi brevi dotati di caratteristiche peculiari. Il film originale diviene materiale per la messa a punto di nuove forme espressive che, a vario titolo, entrano in risonanza con il testo di partenza. Non si tratta banalmente di una serie di interventi indistinti di bricolage audiovisivo, una manipolazione filmica del tutto autoreferenziale, irrilevante, priva di complessità. Il film esplose in un intrico di testi diversi per formato, impianto narrativo, stile di montaggio che sono tra loro variamente interconnessi e divengono oggetto di dibattiti che coinvolgono gli stessi autori e, più in generale, la comunità degli appassionati di cinema. In rete si realizza un processo di mutazione audiovisiva (Pezzini e Rutelli, 2005), una pratica dell'enunciazione di secondo livello che si alimenta di generi, formati e linguaggi, rilavorando, a diversi livelli di complessità e con margini di deformazione

variabili, la struttura originaria del prodotto filmico. Queste forme di rielaborazione audiovisiva si rivelano allora preziose perché recano al loro interno le tracce di processi di assimilazione del valore simbolico della testualità cinematografica. Adottare uno sguardo sociosemiotico su un fenomeno tanto vasto e multiforme significa dunque riconoscere che dietro la forma di questi prodotti audiovisivi non solo agisce ma si autorappresenta la sfera sociale, la dimensione del consumo cinematografico. Nei casi più rilevanti le forme della manipolazione filmica muovono sempre a partire da uno sguardo consapevole, da una selezione mirata del «territorio» cinematografico su cui agire, nei confronti del quale prendere posizione. Dietro questo complesso insieme di pratiche della manipolazione si profila la questione complessa e delicata dell'evoluzione e dell'ibridazione dei generi cinematografici (Altman, 1999).

Come procedere dunque nella messa a fuoco di oggetti testuali tanto diversificati e variamente interconnessi e raccordati al film di partenza? A prima vista il web restituisce allo sguardo l'impressione che queste forme nate dalla manipolazione del testo cinematografico si sovrappongano senza alcun tipo di logica; tuttavia, a ben guardare, è possibile seguire una pista diversa, provare a riconsiderare dietro il caos delle forme la presenza di una razionalità semiotica di fondo. Ovviamente, non si vuole negare la natura disordinata e spontanea del fenomeno della mutazione audiovisiva nel contesto delle comunità che operano e si autorappresentano in rete. Tuttavia, è importante sottolineare che progressivamente alcune delle forme espressive nate dalla manipolazione filmica e dalla condivisione in rete si stabilizzano e vengono codificate, definite a partire da un nome, divengono oggetto di una classificazione, seppure approssimativa. Inoltre questi contributi non si distribuiscono in maniera indiscriminata in rete, ma proliferano intorno a produzioni cinematografiche di vasto richiamo, imposte all'attenzione del pubblico e della critica per molteplici ragioni che riguardano il successo commerciale, la sperimentazione sul versante della regia o del montaggio, l'innovazione tecnologica, l'originalità dello *script*, la presenza di attori di grande successo. La nostra opzione consiste dunque nell'isolare delle aree espressive al cui interno far convergere, per quanto possibile, *pratiche relativamente omogenee di reworking cinematografico* realizzate da *audiences* creative. Il nostro obiettivo è quello di elaborare una sorta di «mappa» della mutazione audiovisiva. Per dare ordine alla riflessione e al percorso di avvicinamento a un territorio tanto fluido,

abbiamo individuato un testo esemplare di riferimento intorno a cui ruotano azioni di deformazione molteplici. Un prodotto culturale che può essere indagato come caso esemplare è *The Dark Knight* (2008; *Il cavaliere oscuro*) del regista Christopher Nolan.

Il film si presta a essere utilizzato come caso esemplare per numerose ragioni relative:

- al radicamento nell’immaginario collettivo della figura del supereroe;
- alla storia estremamente densa e articolata delle forme di traduzione intersemiotica che mettono in risonanza il fumetto con numerosi adattamenti cinematografici e televisivi;
- alla presenza di logiche seriali declinate in forma intertestuale e intermediale che coinvolgono linguaggi e mezzi distinti, fino all’ambito sempre più esteso e pervasivo dei videogame;
- alla presenza di un attore, Heath Ledger, morto drammaticamente durante la lavorazione e trasfigurato in mito cinematografico a partire dall’interpretazione del ruolo di Joker.

Come vedremo, accanto a pratiche dell’audiovisivo che si situano chiaramente sul versante della manipolazione radicale degli effetti di senso originari, ne nascono altre che si posizionano piuttosto sul versante dello sforzo interpretativo. In questi casi il sapere tecnico e gli strumenti di montaggio non sono impiegati per stravolgere il senso di un film ma al contrario per approfondire le strategie semiotiche dell’opera di partenza, per proporre una lettura di tipo critico.

È il caso di contributi che sottopongono il film a un close reading, *sezionandone* la superficie per analizzarne le scelte di regia, le soluzioni di montaggio, la costruzione degli effetti di ritmo, i dettagli delle performance attoriali, aprendo a un dibattito che coinvolge in rete appassionati e studiosi del linguaggio cinematografico.



UNA MAPPA IN CORSO

Selezione di scene e sequenze topiche

La scelta delle parti da selezionare e riproporre non è mai casuale. Gli elementi selezionati e prelevati dal testo filmico sono infatti «luoghi sensibili» che lo sguardo dello spettatore coglie come elementi salienti del racconto, snodi in cui convergono elementi appartenenti a livelli distinti dell'opera. Il caso de *Il cavaliere oscuro* è in questo senso emblematico. Le clip che sono state inserite dagli utenti si caratterizzano per due aspetti: nel loro complesso rappresentano fasi topiche nello svolgimento della trama e contengono sequenze che a livello narrativo sono concluse al loro interno.

La scelta degli spezzoni audiovisivi, al di là della dimensione narrativa, viene guidata anche da una logica della tensione e delle passioni che nel film riveste un ruolo essenziale per la costruzione e il rafforzamento del contatto con lo spettatore. Nei contributi inseriti in rete è evidente la presenza di veri e propri archi tensivi, momenti in cui il racconto guadagna un'intensità drammatica giocando strategicamente sull'alternanza di ritmi dilatati e contratti, sull'innescò, l'espansione e lo scioglimento di situazioni fortemente caricate sul piano passionale.

Un terzo criterio su cui si regge la scelta delle clip riguarda la performance degli attori: molti contributi infatti sono dedicati ai momenti del film in cui emergono con maggiore evidenza il lavoro dell'attore sul personaggio, lo stile della recitazione, il ruolo del trucco e del costume.

Selezione e raffronto intertestuale di scene e sequenze topiche

In questa seconda area rientrano pratiche diverse di selezione, raffronto e analisi di frammenti delle produzioni filmiche dedicate alla trasposizione delle avventure di Batman e Joker, intesi come eroi transtestuali e intermediali. Gli autori dei filmati intervengono sui materiali originali a partire dalla rete dei rapporti che collegano film distinti accomunati dalla presenza dei due protagonisti.

In particolare, il raffronto viene concepito e concretamente articolato sullo sfondo della metafora di una *sfida intertestuale* la cui sanzione

è affidata alle comunità degli appassionati. Significativamente, le clip vengono nominate con la formula del *contest*, come ad esempio: Joker vs Joker. In questo genere di confronto non sono previste forme di manipolazione audiovisiva, la sfida intertestuale prende la forma di un raffronto tra pellicole a partire esclusivamente da materiali interni ai film stessi che vanno dai singoli fotogrammi alle scene, fino alle sequenze. Lo sforzo comparativo infine può estendersi, significativamente, dal film alla rete dei paratesti che svolge un ruolo decisivo nella promozione della pellicola sul mercato internazionale. Nel nostro caso il contest intertestuale si sposta dunque dal testo ai suoi confini, ponendo al centro del dibattito le strategie testuali impiegate nei trailer dei film dedicati a Batman.

Rimontaggio delle scene interne al film

In questa terza area rientra un insieme di pratiche che rilavorano il film a partire da una manipolazione dell'intreccio originario. I contributi sono costruiti prelevando sequenze tipiche del film che vengono raccordate secondo un ordine variabile, ma senza inserire materiali audiovisivi esterni al testo originale. In questo modo, il film diviene oggetto di un racconto di secondo livello, una sorta di «trailer alternativo» alla versione ufficiale. Si tratta dunque di formati brevi che non rispondono a una logica della promozione, come avviene di norma per i «prossimamente», ma nascono dal desiderio del pubblico di selezionare, condensare e condividere alcuni degli elementi più pregnanti su cui ha preso forma l'esperienza originaria dell'audiovisione filmica (Tryon, 2009). Questa dinamica si traduce in una notevole flessibilità discorsiva che consente agli autori di questi materiali di raccordarsi al film con una grande libertà di adattamento che spazia dalla ricostruzione sommaria dell'impianto narrativo e degli elementi di genere alla messa in rilievo di singoli temi.

Modifica della colonna musicale

Le logiche che guidano la manipolazione della forma musicale sono quanto mai variegate: gli autori degli interventi di risemantizzazione possono sostituire la musica originale con composizioni inedite o, come

avviene nella maggior parte dei casi, selezionare brani preesistenti e facilmente identificabili innestandoli all'interno del testo, forzandone radicalmente la coerenza interna. Un fenomeno di particolare interesse riguarda le forme che gli stessi utenti segnalano con l'espressione *inappropriate soundtrack*. La logica che muove la scelta della colonna sonora è sovrapporre sequenze visive e brani musicali appartenenti a generi nettamente distinti, ricercando il massimo effetto di dissonanza sul piano narrativo e degli effetti passionali. Gli obiettivi di queste azioni di riscrittura del testo sono ovviamente molteplici; nella maggior parte dei casi vengono privilegiati la parodia e il sarcasmo, ma la modifica della dimensione sonora può essere utilizzata anche per introdurre o incrementare la tensione drammatica. La sostituzione della musica trasforma comunque profondamente gli equilibri interni al film fino a stravolgerne completamente il senso.

Photogallery

Questi filmati hanno un intento dichiaratamente celebrativo: a partire dal montaggio di fotografie o di brevi sequenze, viene commemorata la carriera di attori e registi. Il contenuto delle clip può essere circoscritto alla recitazione interna a un unico film o incrociare performance attoriali e stili di regia appartenenti a produzioni distinte. La durata può variare fortemente, la musica scelta come collante sonoro delle immagini può essere estrapolata dalla colonna sonora originale, può essere creata appositamente, riadattata da brani musicali più o meno noti, remixata. Anche il versante visivo è fortemente malleabile, le immagini possono provenire direttamente dal film o dalla sua lavorazione, ma anche dal patrimonio sterminato di fotografie reperibili nella rete.

Kinetic typography

Con questa espressione viene indicata una tecnica di animazione che consente di applicare complessi movimenti 2D e 3D a caratteri tipografici. Le lettere divengono oggetto di una serie di manipolazioni, talvolta estremamente complesse sul piano tecnico e raffinate sul piano della retorica visiva, che agiscono sulla forma dell'espressione per fare emergere dei significati che arricchiscono il senso complessivo del testo.

Nell'ambito della manipolazione audiovisiva, un impiego particolarmente interessante della *kinetic typography* consiste nell'intervenire sul film, mantenendo integralmente la colonna audio (musica, parlato, rumore) e sostituendo la colonna video con sequenze di parole e frasi che visualizzano in maniera alternativa il piano narrativo del testo originale. Significativamente questo genere di riappropriazione del testo filmico si concentra sullo sforzo traduttivo di monologhi e dialoghi che occupano un posto di rilievo nell'economia narrativa dell'opera. A partire dagli anni Novanta, con la diffusione sempre più massiccia di programmi come Flash, After Effects e Motion, la *kinetic typography* si è notevolmente evoluta divenendo una pratica altamente specializzata, al punto che Manovich (2010, p. 90) considera la grafica in movimento applicata alla tipografia come un nuovo metalinguaggio.

Remake autoprodotta

In questa macro-categoria il film diviene oggetto di pratiche che variano in funzione di numerosi parametri, interni al testo e ai suoi livelli, ed esterni al testo, legati in primo luogo alle competenze delle *audience*, alla familiarità del pubblico con il sistema dei generi e con i rimandi intertestuali, alle intenzioni che muovono le diverse forme di rifacimento, all'impiego di tecnologie più o meno avanzate. Nonostante la molteplicità delle forme che il fenomeno assume, il remake possiede comunque una logica semiotica di fondo che consiste nel mantenere alcune strutture invarianti del testo di partenza intorno a cui operare delle trasformazioni che investono sia il piano del contenuto, sia il piano dell'espressione. In un'ottica semiotica, come afferma Dusi, il remake

sembra quindi delinarsi come strategia intertestuale, interpretativa e trasformativa, che costruisce e mantiene dei legami evidenti con un testo di partenza in modo dichiarato, usandolo come un deposito di invarianti strutturali, a diversi livelli dell'espressione e del contenuto e nelle forme della loro relazione. (Dusi, 2006, p. 98)

Per tentare di orientarsi all'interno di un panorama vasto e multiforme occorre ripartire dalle pratiche che a monte riaprono il processo enunciativo del film in rete, definendo alcuni parametri minimi di riferimento su cui tentare di fare avanzare la riflessione. Gli elementi che entrano in gioco nell'ideazione e nella realizzazione dei remake prodotti

dagli utenti sono relativi al *formato*, alle *competenze professionali*, al tipo di *tecnologia impiegata* e ovviamente al gioco delle *equivalenze*, delle *corrispondenze formali* e delle *deformazioni* che il testo di arrivo mette in forma a partire dall'*intentio operis* del film di riferimento.

Una sorta di categoria «autonoma» all'interno della galassia dei remake filmici è rappresentata dai numerosi rifacimenti di sequenze de *Il cavaliere oscuro* realizzati utilizzando i celebri mattoncini *Lego*. Nel web, infatti, proliferano video di enorme diffusione realizzati da utenti che rileggono frammenti salienti dell'opera impiegando la tecnica della *stop motion*. Da un lato si tratta di fenomeni che nascono e si diffondono in funzione di una riappropriazione ludica dell'immaginario filmico. Dall'altro queste pratiche di bricolage, spesso portate a un livello di eccellenza sul versante della realizzazione tecnica e dell'accuratezza nella ricostruzione delle ambientazioni del film, aprono al grande tema del *contest* che attraversa tutta la mappa dei fenomeni che stiamo indagando. Questi remake infatti vanno inquadrati in una logica ben radicata della sfida, della competizione tra gli appassionati sul piano estetico e della realizzazione tecnica.

In rete inoltre ha preso forma da tempo, fino a consolidarsi pienamente, una pratica definita *impression*. In questa categoria rientrano sia le parodie dei monologhi più importanti del film realizzati dai fan, sia prove di giovani attori professionisti che si misurano con la recitazione delle star cinematografiche. Questa azione di rilettura del film si concentra su alcuni dei momenti più significativi della performance degli attori, isolando in particolare i momenti di maggiore intensità della recitazione, gli assolo con cui si misurano i protagonisti. Questa pratica del remake è fortemente codificata sul piano del linguaggio:

- la camera è fissa;
- non sono previsti stacchi di montaggio o movimenti di macchina;
- il taglio dell'inquadratura è stretto, un primo piano o un primissimo piano.

Fan fiction

L'espressione *fan fiction* indica un insieme composito di pratiche della manipolazione che consentono ai consumatori appassionati di un prodotto culturale di produrre dei racconti a partire dall'impianto narrativo e dalle caratteristiche che definiscono i personaggi di un

testo originale. Le *fan fiction* sono dei testi prodotti per germinazione a partire dall'impianto narrativo e stilistico del film e si raccordano al corpo del racconto di partenza secondo logiche molteplici. In particolare nelle fan fiction la manipolazione si fonda su una serie di operazioni che prevedono:

- l'inserimento di materiali esterni al film, in particolare *footage*;
- la sostituzione dei dialoghi originali;
- l'inserimento di sottotitoli;
- lo stravolgimento della colonna musicale;
- il rimontaggio di inquadrature, scene e sequenze.

Nella *fan fiction* l'obiettivo che muove i fan è deformare il testo per moltiplicare ed estendere il gioco del consumo culturale, usare il testo in modo consapevole per celebrarne il valore. In un saggio di recente pubblicazione, dedicato alle strategie utilizzate dai fan nel *reworking* dei testi letterari, Henry Jenkins (2010, pp. 113-114) individua cinque elementi di base che in un racconto possono suscitare l'intervento creativo degli appassionati. La tipologia proposta dallo studioso, nonostante sia ovviamente parziale, è senz'altro interessante perché muove dall'assunto che le azioni dei fan nei confronti di un testo siano ricorsive, attestate intorno ad alcune strategie consolidate.

Kernels (nucleo, nocciolo): frammenti di informazione introdotti in un testo narrativo che sottintendono un mondo più ampio ma non pienamente sviluppato all'interno della storia stessa. I *kernel* di solito divergono dal plot principale e introducono altre storie possibili da esplorare.

Buchi: elementi della trama che i lettori percepiscono come mancanti dalla narrazione ma centrali per la loro comprensione dei personaggi. I buchi di solito hanno un impatto sulla trama principale.

Contraddizioni: due o più elementi della narrazione che, intenzionalmente o meno, suggeriscono possibili alternative per i personaggi.

Silenzi: elementi che vengono sistematicamente esclusi dalla narrazione con conseguenze ideologiche di un certo tipo.

Potenziali: proiezioni su ciò che potrebbe accadere ai personaggi che si estendono oltre i confini della narrazione.

Remix

Il remix è una pratica estremamente diffusa in rete, una forma di appropriazione e rianertura dei testi declinata in innumerevoli formati

un'azione di deformazione che vede coinvolti semplici appassionati, musicisti professionisti, montatori, vj, al punto che alcuni autori parlano di una vera e propria *sampling culture* (Navas, 2010). Le logiche dominanti sono quelle dello *scratch* e del *loop*, pratiche della manipolazione che riaprono la forma chiusa del testo innanzitutto sul versante del ritmo, rompendo la linearità, valorizzando scarti e riprese, costruendo linee tensive inedite a partire dalla ripetizione dei frammenti che vengono ricomposti in sequenze di combinazioni audiovisive che ricercano, in primo luogo, una presa ritmica sullo spettatore.

Il film è oggetto di innumerevoli azioni di remix che rilavorano, a partire dalla superficie audiovisiva, l'impianto complessivo di sequenze topiche della narrazione. Sul piano della colonna video la strategia enunciativa si gioca su un doppio livello: da un lato la scelta dei materiali privilegia immagini di forte impatto, ben radicate nell'immaginario dello spettatore cinematografico appassionato, dall'altro la concatenazione delle inquadrature viene ottimizzata in funzione della massima resa sul versante dei punti di sincronizzazione (Chion, 1990). Il ritmo della colonna audio supporta il registro visivo, guida il dispiegarsi delle immagini, orienta l'audiovisione dello spettatore nel gioco dei raccordi e delle ripetizioni.

Mash-up

Il *mash-up* audiovisivo consiste nel selezionare e ricombinare in un'unica forma espressiva materiali appartenenti a film spesso molto lontani tra loro, in primo luogo per quanto riguarda il genere cinematografico. La logica di fondo è la contaminazione, la deformazione reciproca dei testi. Il gioco del rimescolamento può essere costruito utilizzando una parte accuratamente selezionata dei materiali di un film come collante su cui modulare il secondo testo, prelevando ad esempio l'audio originale di una delle due pellicole come base su cui innestare la colonna video integrale del secondo testo. È il caso di un trailer costruito con la tecnica del *mash-up* giocato sull'analogia impossibile tra *Il cavaliere oscuro* ed *Elf* (2003; *Elf*).

Una tattica alternativa consiste nel dirigere lo scontro/ricomposizione delle due opere privilegiando ovviamente la colonna visiva, selezionando in maniera mirata inquadrature, scene e sequenze che presentano delle analogie relativamente alla composizione delle inquadrature. alle

figure coinvolte nella narrazione, ai movimenti della macchina da presa. L'efficacia di un *mash-up* non si gioca banalmente nella sovrapposizione e nella riunificazione forzata di sequenze audiovisive. Una condizione essenziale nella messa a punto di questo tipo di manipolazione è infatti la riconoscibilità dei materiali di partenza che vengono raccordati operando delle scelte all'interno di un insieme di alternative sul piano del montaggio.

Una forma peculiare di questo tipo di manipolazione filmica è lo *slipshot film*, che consiste nel collegare due pellicole appartenenti a generi completamente distinti utilizzando una sequenza sul piano narrativo come raccordo intertestuale. Molti video amatoriali sono costruiti utilizzando azioni ricorrenti nel cinema, come ad esempio l'utilizzo del telefono. Un'azione banale come quella di comporre un numero telefonico serve a innescare un metaracconto ironico in cui l'attore protagonista di una pellicola «chiama» il personaggio di un secondo film, rompendo la coerenza del mondo narrativo e aprendo al gioco della rilettura.

Il testo filmico può diventare
l'oggetto di un contesti
potenzialmente illimitati

Backstage non autorizzati e shooting locations tour

Un ultimo fenomeno di rilievo ruota intorno alla location, al valore simbolico che essa esercita presso le comunità attive degli appassionati. In particolare, si segnalano due grandi modalità attraverso cui i fan si appropriano metaforicamente dello spazio della messa in scena cinematografica: i *backstage non autorizzati* e gli *shooting locations tour*.

Nella prima categoria rientrano i numerosi filmati non autorizzati dalla produzione che documentano la fase delle riprese. Il valore di questi materiali per la comunità degli appassionati risiede nell'anticipazione e nella condivisione di informazioni inedite che alimentano l'attesa e il dibattito sul film. Con l'espressione *shooting locations tour* vengono indicati invece i giri turistici dedicati alla riscoperta delle location cinematografiche. In questo caso la forma del racconto più ricorrente ed emblematica è il video-diario che ricerca spesso il massimo effetto di realtà sul piano della resa, privilegiando l'uso della camera a mano, i rumori di fondo, la voce fuori campo, utilizzata con funzione di commento e di raccordo tra l'esperienza della visione cinematografica e la «conquista» simbolica di uno spazio mitico: il set.

VERSO UNA CONCLUSIONE

Per orientarsi all'interno di uno spazio denso e multiforme che sollecita una serie di domande sulle intenzioni che muovono i soggetti nella manipolazione dei racconti, sulle competenze tecniche che fanno da sfondo alla rielaborazione cinematografica, sulla sperimentazione di forme e formati inediti, si può scegliere di seguire una doppia pista che pone al centro della riflessione le *pratiche enunciative* e i *testi*.

Sul primo versante, si tratterà allora di ripensare l'intervento delle *audiences*, rileggendo il consumo creativo delle forme cinematografiche alla luce di uno sforzo enunciativo variabile, tanto sul piano delle competenze tecniche, quanto su quello delle abilità comunicative. Il repertorio degli strumenti tecnici e conseguentemente delle competenze più o meno avanzate nel loro impiego è pressoché illimitato. Se la soglia minima sul piano delle capacità tecniche consiste nel gestire le operazioni di base del montaggio audiovisivo, sono necessarie competenze decisamente avanzate per riscrivere scene e sequenze utilizzando l'animazione grafica.

Un secondo parametro importante da tenere in considerazione nello studio delle forme di riappropriazione mediate dalla manipolazione filmica riguarda i *livelli del testo* su cui intervengono i soggetti. L'efficacia delle azioni di riscrittura più interessanti e premiate, in termini di notorietà, non si costruisce mai sulla deformazione indiscriminata del film, quanto piuttosto sulla capacità dei soggetti di «leggere» i diversi livelli del testo, i legami interni al racconto di partenza, per provocarne in un secondo momento una *trasformazione controllata*. Si apre qui, per i protagonisti del consumo creativo, un campo sterminato di pratiche della manipolazione che consentono di rilavorare la forma-film in tutte le sue componenti. Alcune azioni si concentrano sul piano della manifestazione visiva, deformando il livello figurativo o plastico delle immagini, oppure riaprendo il sincretismo audiovisivo, concentrando lo sforzo della manipolazione sul versante degli effetti ritmici e passionali. Accanto a questo genere di interventi proliferano forme di rielaborazione che agiscono più in profondità, sullo scheletro narrativo del racconto, si pensi in particolare al caso delle *fan fiction* che fanno saltare la coerenza narrativa del film sostituendo dialoghi e musiche.

Il testo filmico diviene allora l'oggetto di un *contest* potenzialmente illimitato, una sfida della manipolazione aperta alla comunità degli

appassionati che prendono parte attivamente a un processo dell'enunciazione allargato, alimentando il gioco delle traduzioni. Ovviamente le diverse pratiche della riappropriazione si distinguono anche in funzione dell'*invasività* dell'intervento, vale a dire dell'impatto più o meno ampio che l'azione di rielaborazione introduce sugli equilibri dell'opera, ma anche del livello di *coinvolgimento* dei soggetti nella realizzazione dei testi autoprodotti. È il caso in particolare dei remake realizzati da videomaker amatoriali in cui i soggetti sono chiamati a interpretare ruoli molteplici nella costruzione del rifacimento: regista, attore, sceneggiatore, operatore, musicista, montatore.

Il *mash-up* sposta su un piano ancora più complesso il gioco della deformazione aprendo a forme di una manipolazione audiovisiva che scaturiscono dallo scontro e dalla saldatura tra materiali appartenenti a film differenti. È questa, con ogni probabilità, una delle zone più interessanti e dense all'interno del fenomeno *open cinema*. Il piacere che scaturisce dal gioco delle ricombinazioni infinite prende il sopravvento sul testo, eppure paradossalmente gli restituisce tutta la sua forza e pregnanza sul piano simbolico. Inevitabilmente il massimo impatto di un film, nello spazio intermediale, si traduce sempre più nella deriva ludica delle sue deformazioni.

BIBLIOGRAFIA

- Altman R. (1999), *Film/Genre*, London, BFI (trad. it. *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2005).
- Chion M. (1990), *L'Audio-vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan (trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997).
- Dusi N. (2006), *Replicabilità audiovisiva*. In N. Dusi e L. Spaziantè (a cura di), *Remix-remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, pp. 95-154.
- Dusi N. e Spaziantè L. (a cura di) (2006), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi.
- Eugeni R. (2010), *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci.
- Jenkins, H. (2006), *Fans, bloggers and gamers. Exploring participatory culture*, New York, New York University Press (trad. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano, FrancoAngeli, 2008).
- Jenkins H. (2010), *Multiculturalism, appropriation and the new media literacies: Remixing Moby Dick*. In S. Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup cultures*, Wien. Springer. pp. 98-119.

- Manovich L. (2010), *Software culture*, Milano, Olivares.
- Navas F. (2010), *Regressive and reflexive mashups in Sampling Culture*. In S. Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup cultures*, Wien, Springer, pp. 157-177.
- Peverini P. (2007), *Dal bastard pop al mash-up. Mutazioni in corso*. In P. Cafato, G. Marrone e R. Rutelli (a cura di), *Mutazioni sonore. Sociosemiotica delle pratiche musicali contemporanee*, «E/C», pp. 115-120.
- Pezzini I. e Rutelli R. (a cura di) (2005), *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, Pisa, ETS.
- Sonvilla-Weiss S. (a cura di) (2010), *Mashup cultures*, Wien, Springer.
- Spaziante L. (2006), *Replicabilità sonora*. In N. Dusi e L. Spaziante (a cura di), *Remix-remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, pp. 65-93.
- Tryon C. (2009), *Reinventing cinema. Movies in the age of media convergence*, New Brunswick-New Jersey-London, Rutgers University Press.
- Viganò D.E. (a cura di) (2009), *Dizionario della comunicazione*, Roma, Carocci.