



Remix the Cinema! Remix is the Culture

simone arcagni *

Prendere, manipolare, rielaborare, sintetizzare, mescolare, ri-montare, ri-musicare...

Secondo Lawrence Lessig il remix, è il carattere distintivo del nostro tempo, è l'estetica dei media digitale, è la logica culturale del XXI secolo.

Per i guru della futurologia Ayesha e Parag Khanna, la nostra è una "società ibrida" dove le tecnologie digitali hanno ibridato media, forme, pratiche, strumenti e stanno ibridando in profondità anche la società e l'uomo stesso destinato alla Singolarità, il momento in cui l'intelligenza artificiale competerà con quella umana.

Parlare di remix significa quindi entrare nel vivo del rapporto uomo-macchina e individuare nell'interattività il punto centrale della nostra società della comunicazione digitale.

Remix e mashup si connotano, quindi, non solo come forme e pratiche artistiche, bensì come esperienze fondamentali legate al computer e alla società digitale.

Fare remix e mashup non significa solo prendere dei testi e unirli e mescolarli, ma significa anche (e soprattutto) realizzare nuovi testi e fornire nuove esperienze all'audience.

Arriviamo, così, al cinema "rivisto" da Remix the Cinema di Luca Acito e Alberto Casati (e con una piccola parte del sottoscritto come "critico e teorico in residence"): non si tratta solo di manipolare un film come *Le sang d'un poète* (1930) di Jean Cocteau, piccolo gioiello del surrealismo dai tratti specificatamente "romantici" o *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) di Robert Wiene, capolavoro e capofila dell'Espressionismo tedesco cinematografico. Non si tratta solo di operare all'interno del testo, di ricomporlo, di trovarne nuovi spunti estetici e narrativi, "giocare" (nel senso più alto del termine) con il meccanismo cinematografico per mostrarne le sue strutture, la sua lingua e provare a ricomporre pezzi di senso... non solo questo: si tratta anche di mettere in campo un pensiero sul cinema, sulle sue potenzialità, sul suo linguaggio, sull'esperienza di cinema all'alba di una rivoluzione nel campo dei media che ha tolto alla cosiddetta "settima arte" quella centralità che ha avuto nel XX secolo. Remix the Cinema celebra il cinema e lo tradisce, ne sposta l'asse e lo ricolloca al centro di operazioni dalla logica squisitamente digitale i cui punti nevralgici sono, per l'appunto, remix e interattività.

Questo implica anche ripensare l'esperienza del cinema nel suo rapporto con lo spettatore. Lo spettatore diviene un agente attivo, partecipa in maniera diretta, con il suo corpo; viene "immerso" in un'esperienza cinematografica e narrativa che lo implica in una performance, che lo ingaggia in un happening live, che magari lo spinge a ballare, a muoversi, ad attraversare spazi fisici. Remix the Cinema definisce uno spettatore sempre più abituato a essere utente nella società digitale, che vuole "fare", cliccare, scegliere, condividere un'esperienza interattiva.

Remix the Cinema è un aspetto della ricerca di Action 30 sulle possibilità di modificare il cinema, l'audiovisivo e l'esperienza dell'audiovisivo: esperimenti che vengono da lontano, che passano attraverso live media experience che mischiano vjing e djing con live animation movies. Esperienze che attraversano, non solo la riscrittura del testo filmico, ma che entrano nella logica della software culture delineata da Lev Manovich.

Nel curriculum di Remix the Cinema troviamo il live cinema, ma anche esperienze di digital publishing e di video interattivo per il web. Il cinema quindi come Postcinema, come ripescaggio di forme, rilettura di pratiche e modi, cannibalizzazioni di immaginari e testi contenuti in grandi archivi di memoria condivisi, in database gestiti e gestibili da software. Quella di Remix the Cinema è un'esperienza di Postcinema laddove il cinema è, da una parte, un serbatoio (database) di immagini, immaginari, forme a cui si può attingere con una libertà che fino ad ora era stata impossibile anche solo da pensare. Un po' per la facilità di accesso ai testi che (in particolare la Rete e le grandi piattaforme di audiovisivo) sono messi a disposizione, inoltre per il numero di programmi e software che rendono facile ed economico il lavoro sul linguaggio audiovisivo. D'altra parte il cinema diviene anche una sorta di "modello linguistico" per tutte le forme nuove e ibride di audiovisivo, quelle che chiamiamo live media experience, videomapping, vjing, ma anche i testi riconducibili ad ambiti quali web cinema, web art, digital art e così via.

L'omaggio di Remix the Cinema al cinema muto non è casuale, è invece emblematico di un ritorno al linguaggio del cinema, con particolare riferimento a quel periodo straordinario, sperimentale e folle che è stato il muto e, nello specifico, il cinema delle avanguardie. Remix the Cinema prende a piene mani da lì, assume da quel vivace serbatoio di ricerca di forme; pesca in quel calderone di linguaggi che si intersecano, che sperimentano, con una libertà creativa senza eguali. Il "cinema" di Remix the Cinema e, prima, di Action 30 non è più cinema per come lo abbiamo pensato e per come è stato istituzionalizzato nel '900, eppure sente un legame forte con quella tradizione, con quel "serbatoio", con quegli immaginari e con quei linguaggi, e in particolare con quel momento della sua storia in cui il linguaggio era un brulicante, vivace e divertente luogo di sperimentazione.

Il cinema, deviato, tradito eppure celebrato, di Remix the Cinema si pone al centro di un'esperienza audiovisiva nuova, totalmente immersiva, aptica, non-lineare e interattiva.



* *simone arcagni*

professore di cinema e nuovi media - Università di Palermo

giornalista, convegnista, curatore e consulente

"Nòva-IlSole24Ore" | "Oxygen" | "TechnoNews" | "Screency Journal" | "EmergingSeries" | "Segnocinema" | "Digicult"