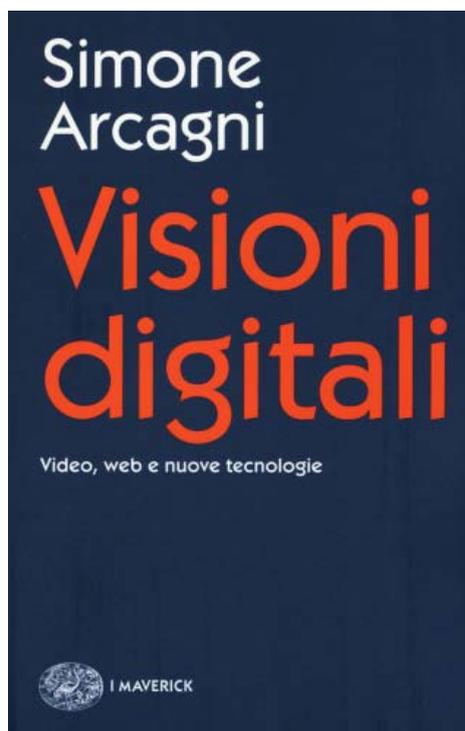


RECENSIONI **Il senso profondo dell'audiovisivo contemporaneo**
Simone Arcagni, *Visioni digitali. Video, web e tecnologie*, Einaudi, Torino 2016



Visioni digitali. Video, web e tecnologie di Simone Arcagni illustra la ricca complessità fenomenologica dell'audiovisivo digitale, analizzandone le forme, le pratiche, i contenuti, i modelli e le forme narrative, gli spazi di circolazione, i modi di fruizione e l'apparato tecnologico. Arcagni procede mettendo al centro dell'analisi una dimensione spaziale, l'*infosfera*, e una linguistica, il *postcinema*. Questi due strumenti teorici vengono usati per affrontare la ricca offerta di formati mediali e dei relativi immaginari: narrazioni transmediali, spesso seriali, di cui si riscontrano una dominante tematica apocalittica (es. *The Walking Dead*) e complottistica (es. *Assassin's Creed*, *Blue Beam*), i fenomeni webnativi nella loro dimensione social e interattiva (webserie, virali, tutorial, youtuber, ecc), le ibridazioni linguistiche ed estetiche tra videogame, cinema, tv e web (*machinima*, AR e VR), le sperimentazioni e le riappropriazioni testuali del *remix* e *mash-up*, e ovviamente le tecnologie applicate ai *mobile media* connessi e geolocalizzati. In altre parole, Arcagni mostra in tutta la sua intensa articolazione un ampio territorio fatto di testualità audiovisive «ed esperienze che si rifiutano di essere catalogati all'interno di un recinto ermeneutico tradizionale, nei confini stretti di cinema, televisione, giornalismo» (p. VIII).

Composto da quattro capitoli che segnano le tappe di un viaggio necessario in un territorio fatto di testualità audiovisive ibride, il lavoro di Arcagni attraversa spazi mediali complessi e in continua evoluzione senza soffermarsi sul senso di perdita di concetti solidi come corpo, visione, linearità, media, film; anzi, lo studioso indica attentamente come quella solidità terminologica si schiuda a una dimensione arricchita, aumentata ed espansa, che vede le istituzioni mediali tradizionali, come il cinema e la Tv, ma anche l'editoria e il giornalismo, ibridarsi con le logiche e i formati mediali webnativi. In questo contesto il cinema si reinserisce come un modello linguistico di base, una riserva infinita di immagini e immaginari da riscrivere, manipolare e ricombinare secondo gli usi e le pratiche delle audience. A partire da ciò, Arcagni prende in considerazione le discontinuità con il sistema mediale precedente, dimostrando, attraverso un ampio numero di esempi, dati e di riflessioni raccolte negli ultimi anni, la centralità dell'audiovisivo nel sistema comunicazionale e informazionale contemporaneo.

Il primo capitolo, dedicato all'*infosfera*, inquadra il fenomeno dell'audiovisivo digitale all'interno della "quarta rivoluzione" descritta da Luciano Floridi. Per Arcagni la forma video scrive una vera e propria rivoluzione della comunicazione, iniziata con i *mobile device* e internet e ora tesa a riontologizzare le forme e le esperienze culturali. Il video digitale è un testo dinamico, fluido, aperto, che copre gli spazi sociali della Rete e crea culture media-attive. L'*infosfera* viene configurata quindi come lo spazio di una cultura ibrida, contrassegnata dalla forte riduzione della distanza tra utente, testo mediale e informazioni. Gli utenti e le loro identità, come anche la realtà, vengono ricodificate in un nuovo assetto mediale convergente, in cui i nuovi oggetti (post)mediali si caratterizzano per una relazione utente-testo-

RECENSIONI contenuto interattivo che genera spontaneamente, e spesso dal basso, un'estetica formale che si regge sulla frammentazione, la non linearità e l'appropriazione linguistico-formale e contenutistica da parte degli utenti (es. *fandom*, *remix*, *mash-up*).

Il secondo e il terzo capitolo sono dedicati alla mappatura del *postcinema*: termine con cui viene descritta una galassia di forme, pratiche, contenuti interattivi e storie non lineari, modelli di fruizione partecipati e tecnologie immersive che vedono nel cinema un primo modello di alfabetizzazione (da seguire o da cui discostarsi) per interagire con le testualità audiovisive che circolano sul web. Si tratta, in primo luogo, di un cinema interpretabile in chiave postmediale, riconoscibile fenomenologicamente nei video di YouTube e in altri formati e fenomeni webnativi al centro del dibattito mediologico e culturale: webtv, webdoc, webserie, ARG, youtuber, tutorial, ecc. Successivamente la definizione di *postcinema* viene arricchita dall'analisi della morfologia della narrazione webnativa. Questa si configura come una testualità aperta, interattiva, progettata per storie non lineari in cui si "entra" per avere esperienze poli-identitarie ed emozionali, usando in maniera sempre più naturale *wearable media* come l'Oculus.

Nell'ultimo capitolo, l'analisi delle tecniche linguistiche e dei contenuti di *Blue Beam*, un articolato progetto narrativo crossmediale con un'ambientazione distopico-apocalittica, permette ad Arcagni di indicare affascinanti incroci e intersezioni tra le applicazioni scientifiche, la neuroscienza, gli studi su sistemi telepatici uomo-media, che richiamano ampiamente gli immaginari della *science fiction* e del *cyberpunk* e le prefigurazioni della futurologia. Questo ricco tessuto interdisciplinare fornisce una definizione del *postcinema* pluriarticolata, ovvero, non solo un dispositivo convergente di forme e contenuti, media e pubblici, estetiche e generi riconoscibili e nuovi, ma la genesi di un linguaggio e modello comunicativo dominante dell'*infosfera*. In queste pagine risiede la proposta innovativa dell'autore, cioè considerare il *postcinema* come la logica di un modo di organizzare le forme del sapere, e con cui descrivere le relazioni intensificate tra corpo, identità e apparati tecnologici avanzati.

Il libro propone un'impostazione metodologica rivolta a trovare continuità tra discipline differenti (informatica, futurologia, internet e i game studies), per condurre un'analisi attenta a cogliere il senso profondo dell'audiovisivo contemporaneo e la sua diversità fenomenica nei sistemi mediali precedenti. Ciò non equivale all'esclusione delle categorie dei film e media studies, ma a un loro reinserimento ragionato, partendo da una mappatura precisa e profonda delle forme e dei contenuti mediali digitali (si veda la mappa concettuale del *postcinema* a pg. 36). Grazie alla centralità nell'analisi delle relazioni ibride che si instaurano tra testualità audiovisiva, utente, media e tecnologie, il discorso sull'audiovisivo digitale viene affiancato a interessanti riflessioni sulle strategie simboliche, estetiche e anche economiche. Risultano efficaci, ad esempio, il riscontro negli immaginari digitali di alcune costanti tematiche (apocalisse, zombie, complotto, distopia) e formali (serializzazione, interattività, non linearità), che esprimono la vivacità delle testualità mediali in un assetto in continua evoluzione che, come sottolinea Arcagni, rinnova radicalmente il dibattito sulle modalità della produzione culturale attraverso le tecnologie e i media, portando così il lettore a guardare gli scenari futuristici e le prefigurazioni futurologiche con occhi diversi.

Mirko Lino