

Simone Arcagni

## Segno Postcinema

Il cinema oltre la "rimediazione" e la "rilocalazione", il cinema ormai definitivamente "espanso" e persino "aumentato", ibrido. Il cinema che è diventato "cinematico", che attraversa media, display e device, che si ibrida e che colonizza nuovi spazi costruendo nuove forme, nuove pratiche e nuovi modelli di esperienza come l'interazione. Il cinema del live cinema, dei film interattivi, delle webtv, dei locative media, il cinema degli urban screen e dei media building, il cinema del documentario crossmediale...

-----

## Screendiver: o dei fumetti interattivi digitali

La più delirante e psichedelica esperienza fuori dagli anni '60? *Hotel!* E cos'è *Hotel!*? Un graphic novel interattivo. Ossia un fumetto costruito come una serie per il web che "avanza" solo se l'utente fa qualcosa: preme, ascolta, cerca. E *Hotel!* non è l'unico prodotto del suo genere, anzi! Avete sentito mai parlare di *Moontagne*, *The Land of the Magic Future*, *Modern Polaxis*, *Ascent from Akeron*, *Operation Ajax*? Sono tutti interactive comics. Versioni per il web di comic book. Versioni interattive. Stanno a metà strada tra film, serie e video. Sono in animazione e prevedono una partecipazione attiva da parte dell'utente che deve esplorare, oppure muovere i personaggi, fare scelte narrative o decidere cosa farà un character in una particolare situazione. Un modo per entrare nel mondo dei comics secondo un modello di fruizione che mischia cinema e game.

L'universo estetico che scaturisce dalla relazione tra cinema, fumetto, comic book e game viene da sempre scandagliato da Submarine Channel, la web TV specializzata in contenuti fuori dall'ordinario e che esplorano le possibilità estetiche e narrative dei nuovi media: dai video interattivi ai contenuti in Realtà Virtuale fino ai doc games etc. E ora Submarine Channel ha anche costruito una casa per questa forma di narrazione per il web, che inizia ad essere un genere ben riconosciuto, e con un discreto seguito di appassionati. Da gennaio infatti Submarine Channel ospita la piattaforma, Screendiver. Screendiver è stata realizzata da alcuni registi di interactive comics che, riunitisi per la prima volta in un panel al Fumetto Comics Festival di Lucerna del 2014, hanno deciso di costruire un aggregatore comune. Submarine Channel, che partecipava con alcune produzioni, tra cui la già citata *Hotel!*, ma anche *The Killer*, del 2001, uno dei primissimi tentativi di realizzare un interactive comic per il web...

Submarine Channel, si diceva, ha deciso di riunire queste produzioni in un'unica piattaforma, un vero e proprio canale che funziona come archivio e come aggregatore per prodotti di diversa provenienza e produzione. Un canale, un aggregatore, ma soprattutto una casa comune con tanto di contatti, articoli e soprattutto un manifesto che spiega il perché di questo genere e di questa pratica a partire dall'assioma: "Print is Dead" a cui segue il primo punto del manifesto che recita: "A digital comic should transcend print". Una lettura interessante sul significato e la storia del comic e sulla specificità del digital comic e dell'interactive comic. Per quanto riguarda invece i contenuti? Ce ne sono di diverso tipo e genere: *The Last Gallian* è una comic serie interattiva sulla guerra gallica. Un progetto di France 2 che unisce ricostruzione storica, narrazione e apparati didattici. Di ambientazione storica è anche *Tell me Your Secret* della BBC. Un interactive comic ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale che pone l'utente all'interno di una preziosa missione: seguire la vera storia di Sir Henry

Tizard, inviato dal governo britannico negli USA nel 1940, per convincere la potenza americana a scendere in guerra. Per compiere la propria missione Tizard condividerà con i futuri alleati alcuni segreti tecnologici della difesa britannica. Una intricata storia di "spionaggio al contrario" che ha deciso le sorti del conflitto. *Priya's Shakti*, invece, è un'esotica eroina indiana, protagonista di una serie in realtà aumentata (la app si scarica su dispositivi mobile) che mischia azione, esotismo e fiaba per insegnare ai giovani e agli adulti il valore dei diritti delle donne e a condannare la violenza sessuale di genere.

Si tratta di opere molto diverse, dai tratti estetici molto diversi e che prevedono forme di interattività differenti. Il fine però è lo stesso, quello di creare universi narrativi animati in grado di immergere il lettore/spettatore/utente nella storia e farlo partecipare attivamente alla costruzione degli eventi.