

CAPITOLO IX

Videopirateria

“Evitate i rapporti con le major discografiche, la strada da percorrere è l’autoproduzione e la distribuzione attraverso circuiti autogestiti”.

[Frankie Hi-Nrg, musicista.
Dichiarazione rilasciata nel luglio 2004]

Qual è la materia prima che usano gli artisti? Di cosa si nutre il genio creativo? Quali sono i mattoni con cui vengono costruite le opere dell’ingegno? Tra le varie pratiche di pirateria culturale, la pirateria audiovisiva è sicuramente una delle più affascinanti, una forma d’arte e di rielaborazione delle immagini e dei suoni finora “ignorata” dalla cultura ufficiale.

Il pirata audiovisivo non ha a disposizione grandi studi di produzione, non ha dietro le spalle una casa discografica, non lavora con budget da milioni di euro, non è favorito da massicce campagne pubblicitarie, non ha uffici stampa o uomini del marketing che promuovono la sua immagine. È un Davide della comunicazione multimediale, che utilizza come fionda e come sasso contro i Golia di Hollywood due potentissimi strumenti: la propria immaginazione e le nuove tecnologie della comunicazione, che permettono di trasformare il computer di qualsiasi ragazzo, opportunamente collegato a internet, in uno studio di doppiaggio, una casa di produzione musicale, un laboratorio di regia o una sala di montaggio.

Chi non ha soldi o non fa parte di grandi potentati mediatici utilizza come materia prima la musica e i film già prodotti da altri, riplasmandoli e rivestendoli di nuovi significati e messaggi, creando di fatto nuove opere dell’ingegno a partire da icone già impresse nell’immaginario collettivo.

È così che la regia cinematografica non è più un gioco riservato ai figli di papà, ai figli d'arte o ai figli di buona donna capaci di mettere insieme i soldi necessari ad una produzione, ma diventa un linguaggio espressivo alla portata di tutti. Basta prendere immagini e inquadrature già realizzate dai paperoni del cinema e trasformarle in ingredienti per un nuovo racconto, che verrà costruito e assemblato grazie alle sbalorditive potenzialità dell'informatica applicata alla cinematografia.

Chi si avventura in questi affascinanti mari della pirateria agisce sotto la continua minaccia delle ritorsioni da parte degli autori originali delle opere riplasmate, sempre pronti a stracciarsi le vesti gridando al plagio anche quando il risultato finale del lavoro creativo è lontano anni luce dagli ingredienti di partenza.

È un rischio che dà un doppio valore all'arte dei pirati audiovisivi, che esprimono al tempo stesso il valore del genio e quello della ribellione contro regole ingiuste. Questo ideale romantico, l'amore per la propria immaginazione e fantasia, li rende pronti a rischiare in prima persona pur di seguire la passione e il fuoco artistico che li divora, disposti a sfidare i giganti per affermare il proprio diritto alla libera espressione delle idee, anche quando queste idee nascono a partire da film o da canzoni che qualcun altro ci ha fatto entrare in testa.

È proprio questo il punto della questione: quando prendo una canzone e ne cambio il testo per esprimere un nuovo messaggio, cosa sto facendo esattamente? Sto rubando qualcosa a un artista oppure sto attingendo ad un linguaggio musicale che si trova già nella mia testa e in quella di tantissime altre persone? Una canzone famosa è ancora paragonabile a un oggetto che si trova stretto saldamente nelle mani del suo proprietario oppure si trasforma in un "alfabeto" condiviso che chiunque può utilizzare per dire cose nuove? L'obiettivo di ogni casa discografica è quello di farci entrare in testa una canzone: possiamo biasimare chi decide di non lasciarla lì, ma di farla uscire dalla propria mente dopo averla arricchita e riplasmata con creatività?

Ci vuole più fantasia e ingegno per scrivere un film a partire da zero o per cambiare i dialoghi, la trama e il messaggio di un film già realizzato, sovrapponendo alle vecchie immagini una nuova storia e un doppiaggio "fatto in casa" con un microfono e un computer?

Dare nuova forma a contenuti già espressi da altri non è una novità introdotta dalle moderne tecnologie: William Shakespeare, ad esempio, ha adattato il suo "Romeo e Giulietta" dalla poesia di Arthur Brooke *The Tragicall Historye of Romeus and Juliet*, che Brooke a sua volta aveva basato su una traduzione francese curata da Pierre Boaistuau di vari racconti italiani. La prestigiosa rivista *Scientific American*, in un editoriale del febbraio 2005,

si è espressa molto chiaramente sull'approccio di Shakespeare al riciclaggio d'arte: "la storia delle opere creative è la cronaca di lavori presi in prestito da altri".

Perfino il "Don Giovanni" di Mozart è il risultato di una rielaborazione creativa di arte già esistente, dal momento che il librettista di Mozart, Lorenzo Da Ponte, ha copiosamente attinto dal lavoro di Giovanni Bertati, che aveva scritto per Giuseppe Gazzaniga il libretto di un'opera omonima. Mozart, quindi, è il complice di un pirata? Da Ponte era un criminale? Oggi probabilmente la risposta di molte case discografiche sarebbe affermativa, ma fortunatamente ai tempi di Mozart l'arte altrui era una materia prima più duttile e meno imbrigliata, che permetteva di aggiungere il proprio genio a quello dell'autore originario.

Il "re" italiano della pirateria audiovisiva, che ha utilizzato la sua voce per ridare nuova vita a due film di culto come "Superman" e "Guerre Stellari", si chiama Carletto FX¹, dove la sigla FX sta per "effects", cioè gli effetti speciali che Carletto realizza in modo artigianale con l'aiuto di un semplice computer. Carletto è anche il leader dei "Gemboy", un gruppo musicale che reinterpreta in modo originale canzoni famose e sigle dei cartoni animati, riscrivendone i testi con uno stile goliardico e demenziale che nel corso degli anni ha saputo conquistare migliaia di appassionati in tutta Italia.

Il successo di questo gruppo non nasce da un piano commerciale studiato a tavolino, o da massicce campagne pubblicitarie, ma da una semplice scelta di autopromozione: diffondere su internet i propri brani gratuitamente e liberamente. I Gem Boy hanno dimostrato una cosa molto importante nel panorama musicale italiano: qualsiasi gruppo di amici che si riunisce per suonare divertendosi e che produce musica godibile può diventare con poco sforzo una vera e propria band che trascina centinaia di persone ai propri concerti. Per riuscire in questa impresa basta scegliere di non affidarsi agli squali delle case discografiche, sempre a caccia di nuovi talenti da spremere come limoni, e decidere di consegnare la propria arte al benefico passaparola del popolo delle reti, anziché alla crudele spietatezza della Siae.

"Diffondere i nostri brani in rete è stata quasi una scelta obbligata — racconta Carletto — noi abbiamo cominciato suonando cover con il testo rivisitato, e nessuna casa discografica avrebbe accettato di pubblicare le nostre manipolazioni. Per fortuna internet è un mondo libero e da sempre chi voleva sentire la nostra musica ha potuto trovarla in rete. Grazie al passaparola noi siamo diventati il gruppo più famoso d'Italia senza esserlo. Non siamo famosi perché non siamo su Mtv né sulle copertine dei giornali, ma al tempo stesso lo siamo perché centinaia di migliaia di persone, grazie

¹Nonostante l'omonimia con l'autore di questo libro, per non brillare di meriti non miei tengo a precisare che il "Carletto" in questione non sono io.

al tam-tam della rete e al passaparola sotterraneo, conoscono il nostro nome e hanno sentito almeno una nostra canzone. Eppure la maggior parte di queste persone non sa neppure che faccia abbiamo. Nonostante i Gem Boy abbiano venduto pochissimi dischi, e tutti attraverso circuiti informali di distribuzione, ogni volta che organizziamo un concerto ci sorprendiamo nel vedere migliaia di persone che conoscono le nostre canzoni a memoria. Qualcuno viene perfino a chiedermi l'autografo per i miei ridoppiaggi. Sono un famoso virtuale.

Il problema dello scambio di musica in rete non riguarda chi è nato come me sull'onda di questo fenomeno o i ragazzi di oggi che provano ad avvicinarsi alla produzione musicale, ma riguarda solo quelli che fino a ieri hanno campato sulla vendita dei dischi.

Un tempo i discografici vendevano più dischi: solo in pochi potevano permettersi studi di registrazione importanti, i tecnici audio erano i soli a capire come funzionavano i loro macchinari astrusi e costosissimi, le stampe dei Cd erano molto costose. Tutto sembrava giustificare il prezzo dei dischi, e ogni artista desiderava di entrare a far parte di quella elite, ma nel giro di pochi anni tutto è cambiato. Con un po' di sbuzzo, con i programmi per l'editing audio che diventano sempre più facili da usare e con un minimo di attrezzatura musicale chiunque può realizzare un prodotto valido, ed è qui che si inceppa tutto il meccanismo, perché i costi di produzione si sono abbattuti ma il prezzo dei Cd è rimasto lo stesso".

Il "ridoppiaggio" più famoso realizzato da Carletto è senza dubbio "Star Whores", una rivisitazione di "Star Wars" (Guerre Stellari) che nel giro di pochi mesi è diventata il film autoprodotta con il maggiore successo di pubblico nella storia della cinematografia italiana, un fenomeno mediatico scaricato in rete da migliaia di persone.

Nel nuovo racconto di Carletto (che utilizza le vecchie immagini di George Lucas) i protagonisti non sono più le forze ribelli, ma gli stessi Gem Boy, descritti come un gruppo musicale che sfida il sistema diffondendo nello spazio la propria musica in formato Mp3. Il malvagio Darth Vader diventa un funzionario della Siae deciso a stroncare con le buone o con le cattive l'attività dei Gem Boy. Il tutto è condito da un linguaggio sboccato e goliardico che però non scade mai nella volgarità gratuita, e dalla voce di Carletto, il "doppiatore unico" del film, che si rivela straordinariamente versatile nell'adattarsi a tutti i personaggi.

Star Whores manda un messaggio serio in modo scherzoso: oggi è in atto una lotta tra forze positive che cercano di esprimere in modo libero creatività e fantasia e forze negative che cercano di criminalizzare alcuni comportamenti (come la copia di musica ad uso personale e senza scopo di lucro) che ormai sono diventati un fenomeno sociale, e non possono più

essere considerati una devianza criminale. Carletto FX racconta che

Il mio sogno è sempre stato quello di fare cinema: dirigere, montare, recitare. Ogni volta che finisco di “ridoppiare” un film e vedo i personaggi famosi recitare con le cose scritte da me e con la mia voce, questo sogno prende forma. Un ridoppiaggio richiede molti mesi, ma è un lavoro che faccio volentieri come “palestra creativa”, perché mi piace far ridere la gente, mi piace stupire chi guarda i miei film e me stesso, e vorrei lasciare un segno che mi faccia ricordare dagli altri.

Ho cominciato a scrivere la sceneggiatura di “Star Whores” nel settembre 2000, e in totale la produzione del film ha richiesto ben 10 mesi di lavorazione, di cui 2 solo per la stesura della storia. Non mi sentivo il nuovo George Lucas, al massimo il nuovo Mel Brooks.

All’epoca in cui nacque l’idea di scegliere un film, riscriverne completamente la sceneggiatura, ridoppiarlo e ricrearne integralmente il sonoro, noi Gem Boy avevamo deciso di uscire dal circuito dei piccoli pub di provincia per tentare il cosiddetto “salto di qualità” e cominciare a suonare nei grossi club di tutta Italia. Le incertezze e le paure erano tante. Per evitare il più possibile che questo tanto auspicato salto di qualità si trasformasse in un salto nel vuoto, a me venne in mente di realizzare il progetto Star Whores, di utilizzare internet come cassa di risonanza per diffondere il più possibile il nome Gem Boy e ampliare di conseguenza il nostro seguito ai concerti live di tutta Italia.

Ancora oggi rimango piacevolmente colpito nel vedere quante persone che non hanno mai sentito parlare dei Gem Boy arrivano ai concerti per scoprire chi si nasconde dietro al nome di un gruppo musicale messo così in rilievo in questo film e, una volta visto il concerto, entrino a far parte del nostro seguito. È pazzo accorgersi di quanto questa idea si sia dimostrata vincente e di quanto tutto il gruppo alla fine ne abbia beneficiato.

Dal punto di vista delle “major” di Hollywood Carletto è un criminale, autore di un plagio indebito di icone sacre della cinematografia. Dal punto di vista della cultura universale, invece, le sperimentazioni innovative della pirateria audiovisiva hanno aperto le porte a nuovi linguaggi espressivi basati sull’utilizzo creativo di immagini già note, usate come “materia prima” per creare opere dell’ingegno assolutamente originali, che peraltro fanno anche pubblicità indiretta alle “fonti” utilizzate come materiale.

Lo scambio di video in rete, la rielaborazione creativa di musica e filmati, il rimontaggio artistico e il ridoppiaggio di materiale video sono una delle nuove forme d'arte nate con la diffusione delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, e questa pionieristica pirateria audiovisiva va incoraggiata e tutelata dalle persone sagge e lungimiranti, che vedono l'arte di domani nella presunta illegalità di oggi.