



UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE

MILANO

**Dottorato di ricerca in Culture della Comunicazione
Ciclo XX**

S.S.D: L-ART/06

**Alla ricerca del cinema perduto in Rete:
*il webcinema***

Coordinatore: Ch.mo Prof. Fausto Colombo

Tesi di dottorato di: Marzia Morteo

Matricola: 3380008

ANNO ACCADEMICO 2007/2008

Ringraziamenti

Sono grata a Mariagrazia Fanchi per l'attenzione che ha avuto nei confronti del lavoro e per i suggerimenti orientativi e metodologici.

La ricerca mi ha condotto a trascorrere tre mesi durante la primavera del 2007 presso il dipartimento di Media Studies dell'Università di Copenhagen. Ringrazio il suo direttore Klaus Bruhn Jensen e in modo particolare Adam Arvidsson, Arild Fetveit, Francesco Lapenta per le conversazioni ricche di spunti avute con loro.

Questa ricerca deve molto alla collaborazione di Nora Barry, Tara Veneruso, Nicole Stenger, pioniere del webcinema, che mi hanno fornito informazioni e materiali ormai non più disponibili in Rete. Le ringrazio sentitamente.

Sono riconoscente a Manu, Diego, Elena e Paola per la loro disponibilità a trascorrere il sabato sera in cervellotici discorsi sulla relazione tra uomo e tecnologia.

Infine un ringraziamento speciale al mio PowerBook G4 che, nonostante i sovraccarichi di lavoro, mi ha sempre assistito in modo *friendly*.

«Le immagini della memoria, una volta fissate con le parole, si cancellano».

(Italo Calvino, *Le città invisibili*)

Indice

ABSTRACT	7
-----------------	----------

INTRODUZIONE	8
---------------------	----------

<i>Sezione I: Teorie</i>	23
--------------------------	-----------

1. I MEDIA E LA RETORICA DEL NUOVO	24
---	-----------

1.1. Il Web 2.0.	24
1.2. Una nuova etichetta: il web 3.0	33
1.3. Le critiche	39
1.4. La ricorsività della retorica del nuovo	42

2. TECNOLOGIE, MEDIA E SOCIETÀ	54
---------------------------------------	-----------

2.1. Science and Technology Studies (STS)	57
2.1.1. Sociology of scientific knowledge (Ssk)	57
2.1.2. Social shaping of technology (SST)	67
2.2. Science and Technology Studies e Cultural Studies.	77
2.2.1. Cultural Studies: dal concetto di causalità a quello di agency.	80
2.2.2. Tecnoscienza, cultura e società.	87
2.3. STS e Communication Studies.	91
2.3.1. I processi di sviluppo delle tecnologie: produzione e consumo.	96
2.3.2. Le conseguenze delle tecnologie	101
2.4 Conclusioni: la complessità dei media.	107

3. LA ACTOR-NETWORK THEORY	110
-----------------------------------	------------

3.1. I principi della Actor-Network Theory	110
3.1.1. Il concetto di Rete	117
3.1.2. Il concetto di attore	121
3.1.3. Il concetto di traduzione	125
3.2. Le critiche alla Actor-network Theory	130
3.3. After ANT?	139
3.3.1. Lo "scioglimento" della ANT.	144

<i>Sezione II: Archeologie</i>	149
--------------------------------	------------

1. ALLA RICERCA DEL WEBCINEMA: TRA TEORIA E PRATICA.	150
---	------------

1.1. Webcinema: indagine in Rete.	150
--	------------

1.2. Il webcinema oggi	159
1.3. Gli studi accademici	161
1.3.1. Film studies	161
1.3.2. Digital Art	170
1.3.2.1. <i>Webcinema/net art: quale relazione?</i>	174
1.4. Teoria e pratica in Rete	180
1.4.1. Le guide	181
1.4.2. I manifesti	182
1.5. La teorizzazione sul webcinema: una valutazione.	194
1.6. Metodologia	198

2. LA PRODUZIONE E IL CONSUMO DI WEBCINEMA **204**

2.1. Attori tecnologici di produzione e di consumo.	204
2.1.1. Hardware	204
2.1.2. Software: formati e media player	207
2.2. Attori tecnologici di trasmissione	216
2.2.1. Lo streaming	216
2.2.2. La banda larga	220
2.3. Digital Divides	223

3. LA DISTRIBUZIONE E L'ESIBIZIONE DI WEBCINEMA **232**

3.1. La produzione e la distribuzione di prodotti culturali in Rete.	232
3.2. Modello di analisi	237
3.3. Lo spazio online	241
3.3.1. Le homepages	241
3.3.2. I portali video	242
3.3.2.1. <i>InterneTV, Digital Entertainment Network, Pseudo.</i>	245
3.3.2.2. <i>The Bit Screen e The New Venue.</i>	250
3.3.2.3. <i>iFilm e AtomFilms</i>	254
3.3.3. Internet Film Festival	257
3.4. Lo spazio offline	263
3.4.1. Distribuzione offline	263
3.4.2. Festival offline	264
3.5. Lo spazio online/offline	266
3.5.1. Festival online e offline	266
3.5.2. Piattaforme mobili	269
3.6. La distribuzione virale: i viral videos.	271
3.7. Conclusioni	275

4. L'ESTETICA LIQUIDA DEL WEBCINEMA. **278**

4.1. Le tracce del webcinema oggi: l'archivio di The New Venue.	278
4.1.1. Archivio the New Venue: filmati dal vivo.	280
4.1.2. Archivio the New Venue: filmati di animazione.	290

4.1.3. Estetica "di battaglia" tra restrizioni tecnologiche e sperimentazione.	300
4.2. Tra collaborazione e remix: il pass-along webcinema.	304
4.2.1. Pass-along film: Scums e Story Streams.	306
4.3. Il webcinema impuro: artisti tra net art e webcinema.	311
4.4. Una estetica liquida: software, streaming e interattività.	323
4.5. La fine del webcinema?	335

CONCLUSIONI	338
--------------------	------------

BIBLIOGRAFIA	347
---------------------	------------

SITOGRAFIA	379
-------------------	------------

FILMOGRAFIA	384
--------------------	------------

Abstract

L'obiettivo di questo lavoro è la ricostruzione di un oggetto mediale di cui ormai in Rete si sono perse le tracce: il webcinema, il cinema creato, realizzato e distribuito attraverso la Rete. Esso nasce e si sviluppa in una fase pionieristica del web tra la seconda metà degli anni novanta e i primi anni del XXI secolo, in un periodo segnato dalla sviluppo della tecnologia dello streaming che consentirà la trasmissione di contenuti sonori e audiovisivi attraverso la Rete, ridefinendo il concetto del web stesso da collezione di testi a flusso di informazioni audiovisive, l'euforia della net economy e lo scoppio della bolla delle dot-com. Per analizzare questo fenomeno ibrido, di cui la teorizzazione coeva è scarsa e di cui la Rete sembra essersi dimenticata, adottiamo l'approccio metodologico della Actor-network Theory che ci permetterà di investigare i veloci cambiamenti, l'instabilità e l'eterogeneità propria dei media digitali. Nello specifico, il webcinema sarà studiato evidenziando i network di attori eterogenei, umani e non umani, che lo compongono: la rete della produzione e del consumo, quella della distribuzione e della esibizione e la relazione che tutte queste componenti hanno con l'estetica. Con l'analisi del case history verrà evidenziata la complessa relazione esistente tra dimensione tecnologica e dimensione sociale che nel caso dei media digitali è improntata a momenti di apertura nei confronti della innovazione e di stabilizzazione e definizione di determinati modelli d'uso.

Aim of this work is the reconstruction of a forgotten media by the Net: webcinema, cinema created specifically for viewing on the Internet. It is born and it develops in a pioneering phase of the web between the second half of the Nineties and first years of XXI century, in a period marked from the development of the streaming technology allowing the transmission of sound and audiovisual contents through the Net, redefining quite the concept of the web from collection of texts to audiovisual informational flux, net economy hype and the collapse of the dot-com bubble. In order to analyze this hybrid media object, barely studied by the contemporaneous scholarship and forgotten by the Net, we use the Actor-network theory approach that will allow to investigate the rapid changes, the instability and the heterogeneity of digital media. In particular, webcinema will be studied as made up by heterogeneous, human and non human, actors networks: the production and consumption network, the distribution and the exhibition network and the relationship of these former elements with aesthetics. The case history will underline the complex relation between technological dimension and social dimension that digital media modellize in an opening approach versus innovation and a stabilization one versus some certain user models.

INTRODUZIONE

«la Biblioteca è totale, e [...] i suoi scaffali registrano tutte le possibili combinazioni dei venticinque simboli ortografici (numero, anche se vastissimo, non infinito) cioè tutto ciò che è dato di esprimere, in tutte le lingue. Tutto: la storia minuziosa dell'avvenire, le autobiografie degli arcangeli, il catalogo fedele della Biblioteca, migliaia e migliaia di cataloghi falsi, la dimostrazione della falsità di questi cataloghi, la dimostrazione della falsità del catalogo autentico, l'evangelo gnostico di Basilide, il commento di questo evangelo, il resoconto veridico della tua morte, la traduzione di ogni libro in tutte le lingue, le interpolazioni di ogni libro in tutti i libri»¹.

La biblioteca di Babele raccontata da Borges sembra essere una metafora piuttosto calzante per descrivere Internet e più precisamente l'intricato multimediale sistema di segni che costituisce il Word Wide Web². La Rete fin dalle sue origini quando nasce con il nome di *ARPAnet* nel 1969 si è posta l'obiettivo di mettere in circolazione e di collegare informazioni disponibili lungo una estesa superficie geografica³. Dall'altra parte non è casuale il fatto che gli uomini dell'agenzia di ricerca *ARPA*, si siano ispirati al pensiero di Vannevar Bush⁴, ingegnere americano che nella prima metà degli anni quaranta

¹ Borges Jorge Luis, «La biblioteca de Babel» in *El jardín de senderos que se bifurcan*, Sur, Buenos Aires 1941 (tr. it., Borges Jorge Luis, *Tutte le opere*, vol. 1, Arnoldo Mondadori, Milano 1984, pp. 680-689, cit. p. 684).

² Molti studiosi sia in ambito letterario che culturale, vedono nella figura di Borges un anticipatore di Internet, paragonando le potenzialità di interazione previste dal web 2.0 con i suoi racconti in cui il ruolo del lettore come attivo partecipante è cruciale. Cfr. Sassón-Henry Perla, *Borges 2.0: From Text to Virtual Worlds*, Peter Lang Publishing, New York 2007.

³ Cfr. Abbate Janet, *Inventing the Internet*, The MIT Press, Cambridge, MA 2000.

⁴ Bush Vannevar, «As We May Think», in *Atlantic Monthly*, 176, 1, July, 1945, pp. 641-649, ristampato in Nyce Paul, Kahn Paul (eds.), *From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mind's Machine*, Academic, San Diego 1991 (tr. it., *Da Memex a Hypertext: Vannevar Bush e la macchina della mente*, Muzzio, Padova 1992).

progettò, senza mai realizzarlo, *Memex*, un calcolatore analogico capace di immagazzinare qualsiasi tipo di materiale stampato e di utilizzare per l'archiviazione il metodo associativo tipico della mente umana, superando così l'artificialità dell'archiviazione tradizionale. Internet, infatti, rappresenta sia un flusso di informazioni sempre più stratificate, sia una collezione di materiali che, in alcuni casi, prende la forma di progetti volti alla costruzione di una biblioteca digitale dello scibile umano. In questo senso *l'Internet Archive*⁵ attivo dal 1996 ne rappresenta l'esempio più significativo con una variegata raccolta di materiali: testi, registrazioni sonore, immagini audiovisive, software. Le collezioni prevedono opere sia di pubblico dominio, sia licenziate sotto licenza *Creative Commons*⁶. In ogni collezione è presente anche una sotto-collezione denominata *Open Source*, dove è possibile archiviare materiale fornito dagli utenti. Nella stessa direzione si muove *Europeana*⁷ la biblioteca online promossa dalla UE per archiviazione del patrimonio culturale dell'umanità. Il progetto è partito nel novembre del 2008 e si pone l'ambizioso obiettivo di archiviare entro il 2010 oltre 10 milioni di testi. Oltre 7 milioni di libri⁸ contiene già l'archivio di *Google Book Search* lanciato nel 2004, è attualmente, nonostante le numerose accuse ricevute per la violazione delle leggi sul copyright, la più grande biblioteca digitale testuale presente in Rete.

⁵ www.archive.org (ultimo accesso 30-1-2009).

⁶ <http://creativecommons.org> (ultimo accesso 30-1-2009).

⁷ www.europeana.eu (ultimo accesso 4-2-2009).

⁸ <http://books.google.com> (ultimo accesso 1-2-2009).

Tra questi sette milioni di libri, di un milione è consentita la consultazione integrale, grazie ad accordi con gli editori, un milione sono in pubblico dominio, e i rimanenti 5 sono o non più stampati o in vendita. Nel caso in cui il volume digitalizzato non sia protetto da copyright, Google permette di consultarlo integralmente e di scaricarlo in formato PDF. Altrimenti, a seconda dell'accordo stipulato con l'editore che detiene i diritti per lo sfruttamento dell'opera, consente di visualizzare piccole porzioni del testo (snippet), intere pagine (copertina, indice ecc.) oppure solo di effettuare ricerche nei dati identificativi. <http://googleblog.blogspot.com/2008/10/new-chapter-for-google-book-search.html> (ultimo accesso 1-2-2009).

Il panorama tracciato è tuttavia segnato da un profondo paradosso. Da una parte la Rete costruisce immense biblioteche della conoscenza che rendono accessibili le informazioni in modo friendly e combatte il deterioramento e la corruzione del testo concreto; dall'altra i contenuti che scorrono in Rete sono altamente effimeri e instabili se non archiviati, soggetti a siti che chiudono e al costante aggiornamento delle tecnologie che rende non più disponibili alcune informazioni⁹: scorrono i contenuti e cambia continuamente la forma della Rete stessa che continuamente auto-cancella e dimentica il suo passato con un semplice click. Ad esempio, il web di metà anni Novanta era molto diverso da quello attuale: aveva una struttura per lo più testuale, con qualche immagine iconica e qualche gif animata, ora, invece, lo potremmo definire compiutamente audiovisivo, caratterizzato da un alto livello di dinamicità, con animazioni in Flash e video incorporati direttamente nella pagina web. Questa antinomia è perfettamente descritta da quanto dice Bauman¹⁰, quando afferma che uno dei tratti caratterizzanti la modernità liquida è il ruolo svolto dall'istantaneità eletto come ideale supremo, se infatti «da una parte la modernità fluida promuove il tempo al rango di contenitore infinitamente capace, dall'altro ne dissolve – denigra e svaluta-la durata»¹¹.

Il nostro lavoro incarna questo paradosso, la consapevolezza che Internet sia un immerso e stratificato archivio di contenuti eterogenei, diversificati, ipermediali sempre in continuo divenire, le cui tracce sono cancellate dal

⁹ Cfr. Brindley Lynne, «We're in danger of losing our memories», *guardian.co.uk*, 25-1-2009, <http://www.guardian.co.uk/technology/2009/jan/25/internet-heritage> (ultimo accesso 1-2-2009).

¹⁰ Cfr. Bauman Zygmunt, *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge 2000 (tr. it. *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2002, pp. 140-147).

¹¹ Ibi, p. 142.

continuo aggiornamento. Nel corso di queste pagine analizzeremo un fenomeno che vede nella Rete il suo luogo di nascita e di circolazione: il webcinema. Con questo termine si intende una forma mediale di difficile definizione che ha caratterizzato il panorama di Internet tra la fine degli anni novanta e primi anni del XXI secolo, identificabile come il cinema pensato, realizzato e prodotto per una fruizione attraverso la Rete. Questa ricerca si prefigge l'obiettivo di cercare le tracce nel contesto contemporaneo attraverso un percorso a ritroso nel tempo che contemporaneamente è ricostruzione archeologica del webcinema e di Internet stesso. La tesi è suddivisa in due sezioni: *Teorie e Archeologie*. La prima costituisce l'architettura teorica di questa ricerca, la seconda si concentra sull'oggetto di studio. Vediamo nel dettaglio come sono strutturate.

La sezione teorica si apre con un capitolo che riflette su un problema ricorrente nello studio delle tecnologie e dei media: quello della retorica della novità, della ricerca della continua etichetta per definire l'ultima tecnologia o l'ultimo fenomeno mediale. Il concetto di web 2.0, in questo senso, ne è un buon indicatore. Con questo termine coniato nel 2005 da Tim O'Reilly si designa una supposta nuova fase della Rete, in cui una serie di applicazioni come wiki, blog, social network faciliteranno la creazione e lo scambio di contenuti tra gli utenti. Questo andamento, generalmente segnato dall'opporsi di due punti di vista l'uno utopico l'altro distopico, è riscontrabile già nelle prime discussioni sulla Information Highway dei primi anni novanta e, se ci spostiamo ancora più indietro nel tempo, serpeggia lungo tutta la seconda metà dell'Ottocento contraddistinta da un mescolanza di profondi cambiamenti a livello industriale,

tecnologico, sociale. Con questo non vogliamo proporre arditi confronti tra epoche che non avrebbero alcun valore scientifico, ma sottolineare come l'idea di essere al centro di una epoca, contraddistinta da trasformazioni tecnologiche che segnano la vita delle persone, accompagni costantemente le relazioni tra tecnologia, cultura e società.

Partendo da questo presupposto la nostra ricerca adotterà uno sguardo che s'interroga sul tema della tecnologia e su come, all'interno delle scienze sociali, esso interpelli i concetti di innovazione, causa, effetto e processi sociali. Nello specifico, l'ambito di studi che abbiamo scelto è quello dei *Science and Technology Studies* (STS). Questi ultimi attraverso diversi filoni di ricerca dalla sociologia all'antropologia, utilizzando anche metodologie di tipo etnografico, analizzano la tecnologia non soltanto come formata da dispositivi materiali ma come insieme di conoscenze e pratiche di utilizzo. Le radici teoriche a cui si rifanno provengono dalla *Sociology of scientific knowledge* (Ssk) che si occupa di studiare come i dati e le scoperte scientifiche non siano un processo unidirezionale ma il risultato di una flessibilità interpretativa e che la formulazione di un enunciato scientifico non sia iscritta in natura ab aeterno ma sia un processo negoziale che conduce una scatola nera, cioè un sapere non più attaccabile e contestabile. All'interno di questo ambito disciplinare il nostro interesse si concentrerà su uno specifico filone di ricerca il *Social Shaping of Technology* (SST), termine-ombrello sotto cui raggruppare una serie di approcci diversificati legati da un comune obiettivo: la critica al determinismo tecnologico considerato una descrizione e una spiegazione inadeguata dell'innovazione tecnologica e del suo sviluppo o, in generale, del

cambiamento sociale. Di seguito, confronteremo gli STS con due ambiti disciplinari ormai consolidati i Cultural Studies (CS) e i Communication Studies che si occupano di studiare la relazione tra media, tecnologie e cultura.

I Cultural Studies e gli STS sono entrambi interessati a interrogarsi sul concetto di universalità e su come esso abbia origine dal particolare, tuttavia presentano delle differenze sia metodologiche che di obiettivi, infatti, mentre i CS, dopo l'azione interpretativa dei segni, degli artefatti e dei simboli, ne scoprono il loro significato culturale, gli STS decostruiscono le asserzioni universali attraverso l'analisi degli oggetti materiali e del loro utilizzo.

Studiare il rapporto tra gli STS e gli studi sulla comunicazione si serve per definire meglio i sistemi sociotecnologici che generalmente vengono definiti come new media e che invece chiameremo, in senso più ampio, media e tecnologie dell'informazione, sottolineando come questa definizione implichi un pattern di riflessioni che segue quattro sentieri: uno di tipo storico che consente un raffronto tra le tecnologie cosiddette tradizionali, come ad esempio quelle di broadcasting e quelle cosiddette nuove (computer, telefonia mobile, collegamenti satellitari); uno infrastrutturale volto a evidenziare come una nuova tecnologia debba essere studiata nel contesto più ampio degli oggetti materiali precedentemente installati che svolgono un ruolo essenziale per il funzionamento della stessa tecnologia più recente; uno materiale che sottolinea la concretezza, la precisa locazione e la forma degli oggetti con cui gli individui interagiscono; infine uno che relaziona la loro tangibilità con i contenuti simbolici e i significati, cioè considera queste tecnologie sia come

artefatti sia come strumenti per creare e distribuire forme di significazione, tali da essere, contemporaneamente, materiali e simbolici insieme.

In conclusione mostreremo come lo studio fatto dei new media, o meglio dei media e delle tecnologie dell'informazione, ci proponga un modello interpretativo che enfatizza la commistione tra la modellizzazione e le conseguenze sociali, con un'attenzione ai collegamenti e alle interdipendenze tra tecnologie, pratiche e organizzazioni sociali. Tuttavia non si tratta semplicemente di un reciproco processo di modellamento secondo il quale, come stabilisce il costruttivismo sociale, le pratiche sociali determinano lo sviluppo tecnologico. Infatti, pur mettendo al centro del discorso la agency dei fruitori, è necessario considerare anche gli effetti sociali e gli impatti che le tecnologie hanno sulla società dal momento che, quando le tecnologie divengono pervasive, possono obbligare o limitare il numero delle scelte.

Questa osservazione ci conduce a presentare l'ultima parte dell'architrate teorica, l'approccio metodologico secondo cui abbiamo analizzato il nostro case history: la *Actor-Network Theory* (ANT). Essa rientra all'interno dell'ambito degli SST e rappresenta un orientamento di studi molto eterogeneo che vede nel lavoro di Bruno Latour e dei suoi collaboratori presso il *Centre de sociologie de l'innovation dell'Ecole de mines* di Parigi lo zoccolo duro. Secondo questi studiosi, la conoscenza è un prodotto sociale piuttosto che risultato di una metodologia scientifica. Latour identifica la scienza come un Giano bifronte, dotato di due facce: una quella della scienza «pronta per l'uso», l'altra quella della scienza «in costruzione» o «in azione». La ANT non soltanto ridefinisce i rapporti tra scienza, tecnologia e società ma il concetto di sociale tout court,

proponendo secondo la terminologia di Latour una «sociologia delle associazioni» in cui i confini tra umani e non umani vengono meno. Presenteremo la ANT attraverso la lente di tre concetti chiave: quello di rete, di attore e di traduzione. La rete, nozione lungamente criticata e ridefinita, mette in mostra come sia un fatto scientifico che un dispositivo tecnologico siano fondati sulla unione di un insieme di elementi diversi collegati in rete. La rete è composta da elementi fisici ed attori sociali. Il buon esito o il fallimento di una determinata invenzione o innovazione tecnologica non dipendono semplicemente dalla sua qualità o dal fatto di essere in grado di rispondere ad una determinata richiesta sociale, ma da quanto è compatta la rete. All'interno della rete si muovono gli attori umani e non-umani: essi sono tutti elementi che permettono la trasformazione di una serie di asserzioni o principi in un fatto scientifico o in un prodotto tecnologico, in definitiva in una scatola nera. Infine, il concetto di traduzione mette in mostra come all'interno della rete il successo o il fallimento di una invenzione o di una tecnologia dipendano da un processo generale durante il quale l'identità degli attori, la possibilità di interazione, i margini per la manovra sono negoziati e delimitati.

La ANT è stata oggetto di varie critiche, ad esempio da chi ritiene che basare il concetto di innovazione su una retorica del più forte significhi svilirne il valore o da chi, soprattutto il versante americano dei Cultural Studies, evidenzia come tenda a consolidare strutture di potere già esistenti, descrivendo principalmente lo spazio del potere stabilito piuttosto che quello di resistenza. A nostro parere, in realtà, l'approccio critico più fruttuoso proviene dalla stessa ANT che a partire dalla fine degli anni novanta comincia a ridefinire i propri

concetti chiave mettendo in gioco, in particolare, quello di rete riletto alla luce del concetto di spazio fluido.

Nella seconda sezione del lavoro affrontiamo direttamente il nostro oggetto di ricerca percorrendo due strade: da una parte compiamo un viaggio indietro nel tempo dalla contemporaneità a metà anni novanta per ricostruire le tracce di webcinema ancora presenti in Rete, dall'altra, attraverso gli strumenti offerti dalla ANT, studieremo la processualità che domina la relazione tra la dimensione sociale e la dimensione tecnologica, evidenziando l'elasticità nella modellizzazione della tecnologia e i vincoli che essa impone.

La ricerca comincia tracciando un panorama, senza pretese di esaustività, dei rapporti tra Internet e il cinema, evidenziando l'eterogeneità delle proposte presenti in Rete da portali che consentono la visione di video, lo sharing e l'uploading, a portali per la visione in streaming o il download a pagamento di film, da siti che offrono informazioni paratestuali sul mondo del cinema, a portali di video musicali. In questo scenario il webcinema appare un oggetto quasi del tutto dimenticato.

Da un punto di vista teorico, per quanto gli studi siano scarsi, si possono distinguere due ambiti che si interessano di webcinema: gli studi accademici e la teorizzazione presente in Rete, rivolta ai filmmaker interessati a utilizzare Internet come canale di sperimentazione. I primi si possono ulteriormente suddividere in due categorie: i film studies e quelli di digital art. All'interno dei film studies, il webcinema non è studiato in modo approfondito, ma il suo nome affiora nel più ampio contesto dell'incontro tra cinema e new media. All'interno dell'eterogeneo panorama degli studi di digital art, è possibile

rintracciare qualche monografia, spesso opera di artisti o di individui che, in prima persona, si occupano della realizzazione di prodotti culturali.

Il secondo ambito di studi, invece, offre degli strumenti pratici nella forma di guide, manuali, manifesti che promuovono una nuova estetica per il web. Questi studi, per quanto diversi tra di loro, sono accomunati da una generale e progressiva caduta di interesse nei confronti del webcinema parallela alla crescita della convergenza delle piattaforme tecnologiche e alla diffusione dell'ambiente del web 2.0. Stante queste premesse, adottando un punto di vista storico, tratteremo il panorama in cui il webcinema nasce e si sviluppa. Ad esso affiancheremo gli strumenti della ANT e studieremo il webcinema attraverso il network di attori eterogenei, umani e non umani, entro cui si muove.

In primo luogo indagheremo il network di attori che definisce la produzione e il consumo di webcinema, evidenziando gli attori tecnologici quali l'hardware (la dimensione dell'hard-disk, la RAM, la scheda video), il software (i media player che permettono lo streaming dei filmati e i formati), la banda larga necessari per la produzione e contemporaneamente il consumo di webcinema e mostrando come gli attori umani (i webfilmmakers) devono tenere in considerazione nella produzione dei webfilm gli attori tecnologici in possesso di altri attori umani (gli utenti).

In secondo luogo studieremo il network di attori che permettono la diffusione e l'esibizione di webcinema. L'arco temporale che racchiude la nostra analisi, dalla metà degli anni novanta fino ai primi anni del ventunesimo secolo rappresenta un periodo pionieristico nel quale operano le prime dot.com e che

si conclude, dopo lo scoppio della bolla della net economy degli inizi del XXI secolo, con la scomparsa di molte di esse. Le strategie di distribuzione e di esibizione dei filmati del webcinema in questo senso esemplificano bene da una parte le debolezze di molte dot.com della fine degli anni novanta e dall'altra anticipano delle scelte che accompagneranno, negli anni successivi, la produzione e la distribuzione di contenuti in Internet. Il loro studio sarà messo in relazione a due elementi uno di tipo topologico, l'altro di tipo formale. Lo spazio di azione in cui si muovono gli attori che determinano la distribuzione e l'esibizione di webfilm è rappresentato dalla Rete (lo spazio online) e da uno spazio fisico (spazio offline). Nello spazio online le azioni di distribuzione e di esibizione assumono tre forme: le homepages dei filmmakers, i portali video e i festival. Nello spazio offline assumono due forme: quella dei festival cinematografici e quella della fissazione su supporto fisico dei webfilm attraverso vhs e dvd. Questi due spazi, tuttavia, non rimangono divisi ma in alcune circostanze l'agire distributivo e di esibizione prevede una confluenza tra l'online e l'offline. Nello spazio ibrido che ne risulta le attività di distribuzione e di esibizione assumono due forme molto diverse tra di loro: quella dei festival che hanno una sede fisica e mostrano online una serie di sperimentazioni che incrociano varie discipline artistiche e quella dei dispositivi mobili quali telefonini di terza generazione e PDA.

L'ultima parte del lavoro si occupa di studiare come il network di attori umani e non umani, implicati nella produzione, nel consumo e nella distribuzione interagiscano con gli aspetti estetico formali del webcinema, attraverso una analisi testuale dei webfilm rintracciati lungo tutta la ricerca. In particolar

modo ci occuperemo del sito di *The New Venue*, uno dei pochi sopravvissuti al crollo delle dot.com che propone un corpus eterogeneo di webfilm. Analizzeremo poi una tipologia narrativa di webfilm, la *pass-along narrative* che mette in risalto l'azione collaborativa e di remixaggio favorita dalle tecnologie digitali e dalla Rete e, in ultimo, alcune manifestazioni delle connessioni tra net art e webcinema. Questi esempi ci porteranno a definire l'estetica del webcinema come *liquida* per tre motivi: per essere un'immagine-software, quindi facilmente manipolabile, per essere un'immagine in streaming, un flusso in continuo divenire, per prendere la forma e le caratteristiche del contenitore (la Rete) che la contiene.

Infine, nelle conclusioni, evidenzieremo come gli attori capaci di attuare delle strategie vincenti, in grado di leggere i cambiamenti in corso e negoziare nella forma più vantaggiosa con tutti gli attori, umani e non, presenti sulla scena, sono quelli hanno superato la fase meramente aurorale del webcinema e hanno saputo trovare il loro posto nella Rete attuale.