



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
<u>2. LA PRODUZIONE E IL CONSUMO DI WEBCINEMA</u>	<u>204</u>
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
<u>3. LA DISTRIBUZIONE E L'ESIBIZIONE DI WEBCINEMA</u>	<u>232</u>
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
<u>4. L'ESTETICA LIQUIDA DEL WEBCINEMA.</u>	<u>278</u>
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
<u>CONCLUSIONI</u>	<u>338</u>
<u>BIBLIOGRAFIA</u>	<u>347</u>
<u>SITOGRAFIA</u>	<u>379</u>
<u>FILMOGRAFIA</u>	<u>384</u>

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 dallo 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

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.

Vannevar Bush⁴, ingegnere americano che nella prima metà degli anni quaranta 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'artificiosità 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

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).

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).

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.

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 gift animata, ora, invece, lo potremmo definire compiutamente audiovisivo, caratterizzato da un alto livello di dinamicità, con animazioni in Flash

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).

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).

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 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 cercarne le tracce nel contesto contemporaneo attraverso un percorso a ritroso nel tempo che contemporaneamente è ricostruzione archeologica del webcinema e di Internet stesso. La

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.

tesi è suddivisa in due sezioni: *Teorie* e *Archeologie*. La prima costituisce l'architrave 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'architettura 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 ventesimo 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.

Sezione I: Teorie

1. I MEDIA E LA RETORICA DEL NUOVO.

Revolutions are usually more rhetorical than real¹.

1.1. Il Web 2.0.

La sequenza iniziale di *The Dark Knight* di Chris Nolan, la cui release cinematografica è stata il 18 luglio 2008, era disponibile in Rete all'incirca due settimane prima dell'uscita in sala della pellicola². Non è certo se l'azione sia il risultato di un atto di pirateria o invece una trovata di marketing della casa di produzione, per incentivare ulteriormente la rete discorsiva sul film. La Warner ha sempre adottato una politica molto rigida nei confronti dei diritti d'autore³, tuttavia, sfruttare strumenti propri della cultura grassroots⁴ per la circolazione di contenuti culturali, sta diventando una pratica sempre

¹ Silverstone Roger, «What's New about New Media?: Introduction», *New Media & Society*, 1 (1) 1999, pp. 10-12, cit., p. 12.

² Gondrano Franco, «Torna Batman, il web rovina la sorpresa», *Corriere online*, 3-7-2008, http://www.corriere.it/cinema/08_luglio_03/batman_scene_anticipate_sul_web_9c4ca390-48e8-11dd-a3c9-00144f02aabc.shtml (ultimo accesso 30-9-2008).

³ Paradigmatica a proposito è la querelle infinita con i fan di Harry Potter. Si veda Jenkins Henry, «Why Heather Can Write: Media Literacy and the *Harry Potter* Wars» in id., *Convergence Culture*, New York University Press, New York 2006, pp. 169-205.

⁴ Si intende il flusso di contenuti mediali prodotto dal consumatore che attraverso le tecnologie digitali e i network informatici può modificare, personalizzare contenuti propri della cultura mainstream (spesso coperti dal copyright).

più sviluppata dalle stesse major⁵. Indipendentemente dalla fonte, il filmato si è diffuso velocemente attraverso *YouTube*, siti affini di videosharing, nelle pagine dei blogger. Attualmente, (settembre 2008) se inseriamo nel motore di ricerca di *YouTube* il titolo del film, compaiono circa 56000 risultati, video che propongono, ormai a quasi due mesi e mezzo dall'uscita in sala del film, una serie molto eterogenea di proposte: da trailer a spoof trailer, da clip del film ad intere sequenze suddivise in varie parti, da video musicali realizzati dai fan a filmati amatoriali che parodiano le scene del film⁶. Curiosamente sono anche presenti una serie di filmati, sempre amatoriali, che riprendono i momenti di realizzazione della sequenza iniziale del film (la rapina in banca) girata a Chicago⁷. In questo flusso di informazioni, il sito ufficiale⁸ del film diventa uno dei tanti canali per la raccolta di informazioni, spesso nemmeno la fonte primaria se non come archivio di materiali di cui i fare il download (fotografie, trailer, clip video, icone, materiale "istituzionale" che, per lo più, viene condiviso e spesso rimodellato, diventando parte della cultura partecipativa della Rete).

⁵ Molte major dell'industria culturale hanno scelto esse stesse di sfruttare come canale di distribuzione di contenuti alcuni strumenti tipici della cultura grassroots come *YouTube* o *MySpace*. Si confronti sezione II, cap. 3, paragrafo 3.1.

⁶ La scena, più volte ricostruita, è senz'altro l'interrogatorio di Batman a Joker.

⁷ Questo fatto testimonia una pratica molto diffusa in Rete, i video amatoriali che riprendono i set dei film. Basta inserire nel motore di ricerca di *YouTube* shooting e il titolo del film che si sta cercando e compaiono numerosi risultati, video che non sono il backstage del film fatto da un professionista ma spesso il prodotto realizzato da un passante con il cellulare che casualmente si è imbattuto nelle riprese del film.

⁸ <http://thedarkknight.warnerbros.com> (ultimo accesso 30-9-2008).

Questo esempio iniziale ci serve per evidenziare alcuni degli strumenti offerti dalla Rete che consentono la fruizione di cinema. Questo contesto mediale, di cui abbiamo tracciato alcune delle componenti, è ormai ampiamente riconosciuto con l'etichetta di Web 2.0. Questa formula è diventata ormai pervasiva dello spazio di Internet e di quello mediatico *tout court* e darne una definizione univoca risulta piuttosto difficoltoso in quanto il termine è al centro di un acceso dibattito o addirittura, come sostengono alcuni, è già diventato *âgé*, come accade per molti termini che affollano la Rete. Abbiamo deciso di inquadrare il concetto attraverso uno strumento proprio dello stesso Web 2.0, Wikipedia, che lo definisce come

«a perceived second generation of web-based communities and hosted services — such as social-networking sites, wikis and folksonomies — which aim to facilitate collaboration and sharing between users. The term became popular following the first O'Reilly Media Web 2.0 conference in 2004»⁹.

Questa definizione è centrata sullo scambio e sulla collaborazione che sono offerti dai servizi messi a disposizione degli utenti. Quindi, la caratteristica fondante del Web 2.0, sembra essere quella della cooperazione, della possibilità di un flusso di informazioni condivise in un network sociale. Convenzionalmente si assurge come data di

⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2 (ultimo accesso 29-10-07).

nascita dell'etichetta Web 2.0 la prima *O'Reilly Media Conference*¹⁰ nel 2004, denominata proprio Web 2.0. Con questa definizione si cercava di sistematizzare un fenomeno che stava germogliando in Rete e che è andato sempre maggiormente espandendosi.

Un articolo di Tim O'Reilly¹¹ puntualizza quanto emerso durante la conferenza evidenziando le caratteristiche di quella che viene definita una nuova fase di Internet, il passaggio dal Web 1.0 al Web 2.0¹². Il punto di partenza è la definizione del Web 2.0 come piattaforma. Questa denominazione, in realtà, nasce per etichettare il Web degli inizi e, quindi, in che modo può essere distintiva di questa seconda fase? Per dipanare questo problema, si confrontano alcuni casi esemplari tra cui il parallelo tra quello che può essere definito l'archetipo del Web 1.0 (Netscape) e quello del Web 2.0 (Google). Il

¹⁰ La O'Reilly Media è una media company americana fondata da Tim O'Reilly che pubblica libri, siti web e realizza conferenze su temi legati all'informatica, per ulteriori precisazioni si veda il sito <http://www.oreilly.com> (ultimo accesso 29-10-07).

¹¹ O'Reilly Tim, «What Is Web 2.0», 30-9-05 (L'articolo è consultabile all'indirizzo <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (ultimo accesso 29-10-07). Per la traduzione italiana dell'articolo si veda <http://www.xyz.reply.it/web20> (ultimo accesso 29-10-07). Le modalità di divulgazione dell'articolo attraverso il blog dell'autore, anch'esse sono caratteristiche del Web 2.0.

¹² Nel suo articolo O'Reilly riporta il brainstorming servito come architrave per la definizione di Web 2.0.

Web 1.0

DoubleClick

Ofoto

Akamai

mp3.com

Britannica Online

Siti personali

evite

Ricerca nomi dominio

page views

screen scraping

pubblicazione

sistemi di gestione dei contenuti

directories (tassonomia)

stickiness

Web 2.0

Google AdSense

Flickr

BitTorrent

Napster

Wikipedia

blogging

upcoming.org e EVDB

Ottimizzazione dei motori di ricerca

cost per click

web services

partecipazione

wikis

tagging ("folksonomia")

syndication

prodotto di punta di Netscape, il web browser, nasce come un'applicazione desktop che, secondo le intenzioni degli ideatori, avrebbe dovuto creare un predominio nel mercato dei browser paragonabile a quello di Microsoft nell'ambito dei computer. In realtà, l'evoluzione della Rete ha reso, sia i web browser che i web server, semplicemente delle merci, mentre contemporaneamente è cresciuto il valore dei servizi forniti direttamente tramite il web. Google è, forse, l'elemento più calzante che identifica questa chiave di volta. È una applicazione nativa per il web, non pensata come pacchetto in vendita, ma fornita come servizio, con i clienti che pagano, direttamente o indirettamente, per l'uso di questo servizio. Nessuna delle infrastrutture proprie della vecchia industria del software è presente: ci sono solo implementazioni continue ma nessuna release di software, nessuna licenza o vendita, ma soltanto l'utilizzo. Google, inoltre, richiede la competenza della gestione dei dati, cosa che Netscape non ha mai richiesto. Perciò, Google non è semplicemente un insieme di strumenti di software, ma è un database specializzato. Senza i dati, gli strumenti sono inutili; senza il software, i dati non possono essere gestiti. Le licenze software e il controllo delle API, che rappresentavano i centri di potere dell'era precedente, perdono il loro dominio dal momento che il software necessita non più di distribuzione ma soltanto di utilizzo, poiché, senza la capacità di raccolta e di distribuzione dei dati, il software ha una bassa utilità.

Infatti, il valore del software è proporzionale alla scala e al dinamismo dei dati che esso aiuta a gestire. Perciò, il principio fondante, il web come piattaforma, incarnato così bene da Google, è l'attenzione al flusso di *informational goods* più che al software, ciò che conta, in primis a livello economico, è la capacità di gestione dell'*informational capital* presente in Rete.

Un altro concetto fondante il Web 2.0 è quello di partecipazione collettiva. Una delle forme, anzi la forma base attraverso cui essa si concretizza, è l'hyperlinking, la continua e reciproca integrazione di informazione da parte degli utenti attraverso il web: quando gli utenti aggiungono alla Rete nuovi concetti o nuovi siti, questi sono integrati alla struttura del web dagli altri utenti che ne scoprono il contenuto e creano link. Come esemplificazione di questo principio, O'Reilly cita Yahoo!¹³ che nasce come una directory di link, cioè dall'aggregazione del lavoro svolto da migliaia e poi milioni di utenti del Web. Nonostante Yahoo! abbia implementato e arricchito i servizi offerti e di conseguenza il proprio business, creando contenuti di vario tipo, tuttavia permane centrale, se si stima il suo valore, la componente del lavoro collettivo svolto dagli utenti. Un altro esempio

¹³ Fondata nel 1995 da Jerry Yang e David Filo, fornisce una grande quantità di prodotti e di servizi: portale web, motore di ricerca, directory, servizio mail, news, posting. Secondo le statistiche di alcune compagnie di analisi dei dati di traffico web (Comscore, Alexa Internet e Netcraft), si tratta di uno dei più visitati siti di Internet con più di 130 milioni di unique users. Il network che forma tutti i siti di Yahoo! Ha ricevuto una percentuale di 3,4 miliardi di pagine viste al giorno durante l'ottobre del 2007, facendolo uno dei siti Internet statunitensi più visitati.

è eBay¹⁴ e l'attività collettiva di tutti i suoi utenti, la cui struttura organizzativa ricalca le modalità di funzionamento proprie del web: eBay cresce in modo organico rispondendo all'attività svolta dagli utenti. Il ruolo della società che lo gestisce è quello di mettere a disposizione un contesto in cui l'attività degli utenti possa aver luogo. Anche Amazon¹⁵, rispetto ad altri store online, fonda la propria filosofia aziendale sull'invito alla partecipazione da parte degli utenti e usa l'attività svolta da quest'ultimi per produrre risultati di ricerca migliori. Questa strategia rappresenta la caratteristica fondante di tutta una serie di società che testimoniano in modo marcato il passaggio dal Web 1.0 al Web 2.0: Wikipedia¹⁶, del.icio.us¹⁷ e Flickr¹⁸. Proprio quest'ultimi due siti sono pionieri di un concetto che alcuni definiscono come *folksonomy* (in contrasto con la tassonomia), uno stile di categorizzazione collaborativa dei siti che utilizza parole chiave liberamente scelte, che sono definite tag. Il tagging consente di ottenere, anziché rigide categorie, una associazione multipla e in sovrapposizione, la stessa usata dal cervello umano. Inoltre, la

¹⁴ Fondata nel 1995, è una compagnia che gestisce eBay.com, uno shopping website in cui persone e uomini d'affari comprano e vendono merci e servizi in tutto il mondo. Oltre all'originario sito statunitense, si sono aggiunti una lista di siti stanziati in altri paesi, inoltre eBay è proprietaria sia di PayPal che di Skype.

¹⁵ Amazon lanciata nel 1995 è stata uno dei primi store online.

¹⁶ Enciclopedia online basata sul presupposto che ciascuna voce possa essere aggiunta o editata da qualsiasi utente web, nasce nel 2001. A settembre 2007, in Wikipedia sono presenti circa 8.29 milioni di articoli in 253 lingue.

¹⁷ Il sito del.icio.us è un social bookmarking web service per immagazzinare, scambiare e scoprire web bookmarks. Il sito nasce alla fine del 2003 ed è stato acquistato da Yahoo! nel 2005.

¹⁸ Flickr è un sito di condivisione di fotografie e una comunità online. Sviluppato dalla compagnia Ludicorp, è stato lanciato nel febbraio del 2004; nel marzo del 2005 sia la Ludicorp che Flickr sono stati acquistati da Yahoo!.

stessa infrastruttura del Web, includendo Linux e Apache, tiene in grande considerazione i metodi di peer-production promossi dalla cultura open source¹⁹.

La crescita dei blog è un altro fenomeno fortemente connotante il Web 2.0. Ad esso è legato lo sviluppo di una tecnologia fondamentale per l'architettura del Web 2.0 cioè RSS²⁰ che consente di collegarsi non solo a una pagina, ma di "abbonarsi" ad essa, ricevendo un avviso ogni volta che la pagina viene modificata. La partecipazione comporta anche un processo di valorizzazione compiuto dagli utenti che può seguire due percorsi, uno esplicito e l'altro implicito. La valorizzazione esplicita è quella propria dei progetti open source che funzionano tramite la partecipazione volontaria. Quella implicita, o sotterranea, si manifesta con il settare applicazioni in modo tale che di default utilizzino sistemi per l'aggregazione dei dati degli utenti e, quindi, costruiscano valore come effetto laterale dell'utilizzo ordinario dell'applicazione. Uno degli esempi più significativi di questa strategia è stato Napster che impostava di default la possibilità di far scaricare automaticamente qualsiasi pezzo musicale, consentendo ad ogni utente di contribuire all'aumento del valore del database condiviso. Questo stesso

¹⁹ Sul sito SourceForge.net (<http://sourceforge.net>, ultimo accesso 31-10-07) sono elencati più di 100,000 progetti di software open source.

²⁰ RSS nacque nel 1997 dalla confluenza della tecnologia "Really Simple Syndication" di Dave Winer, utilizzata per pubblicare gli aggiornamenti del blog, e "Rich Site Summary" di Netscape, che consentiva agli utenti di creare home page personali di Netscape con un flusso di dati aggiornati regolarmente. Netscape ha perso interesse e la tecnologia è stata sviluppata dalla Userland, la società di proprietà di Winer, pioniera nel settore del blogging.

approccio è stato seguito da tutti gli altri servizi di condivisione di file p2p successivi a Napster. Se il flusso dei dati produce valore, la gestione del sapere informazionale del Web diventa un nodo cruciale, tanto che si parla, piuttosto che di software, di *infoware* che

«embeds small amounts of software in a lot of information. The "actions" in an infoware product are generally fairly simple: make a choice, buy or sell, enter a small amount of data, and get back a customized result»²¹.

In conclusione proponiamo la definizione rivista comparsa sul blog di O'Reilly²² nell'ottobre del 2006 di Web 2.0:

«Web 2.0 is the business revolution in the computer industry caused by the move to the internet as platform, and an attempt to understand the rules for success on that new platform. Chief among those rules is this: Build applications that harness network effects to get better the more people use them».

I concetti di O'Reilly hanno trovato una raffigurazione grafica da parte del blogger Markus Angermeier²³ che ha illustrato l'intricato e poliformico fenomeno del Web 2.0 attraverso l'immagine proposta di seguito. Quest'ultima è diventata molto popolare in Rete e

²¹ O'Reilly Tim, «Open Sources: Voices from the Open Source Revolution», 1999 disponibile online all'indirizzo <http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book/toc.html> (ultimo accesso 19-11-07).

²² O'Reilly Tim, «Web 2.0 Compact Definition: Trying Again», post 12-10-06, http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web_20_compact.html (ultimo accesso 2-11-07).

²³ <http://kosmar.de/archives/2005/11/11/the-huge-cloud-lens-bubble-map-web20/>

Angermeier, in perfetto stile Web 2.0, è riuscito a sfruttarla commercialmente attraverso un sito di merchandising²⁴.



1.2. Una nuova etichetta: il web 3.0.

Come accade spesso per i concetti elaborati in Rete, benché non sia ancora presente una teorizzazione omogenea del Web 2.0, è già comparsa una nuova etichetta, Web 3.0, proposta in parte da chi non si è mai riconosciuto nella definizione di Web 2.0 e da chi vede il Web ormai giunto ad una ulteriore fase di evoluzione. In questa sede cercheremo di ricostruire il dibattito in fieri con un duplice obiettivo:

²⁴ www.cafepress.com/nerdwideweb (ultimo accesso 2-11-07).

mostrare il fermento culturale presente in Rete e, di contro, sottolineare come esso sia sovente privo di scientificità e indulga spesso nell'entusiasmo nei confronti dell'innovazione e della prossima, futura nuova etichetta.

I discorsi presenti in Rete attorno al Web 3.0 sono piuttosto eterogenei, li abbiamo distinti in tre gruppi: gli articoli di giornalisti specialisti del settore informatico, i blog di programmatori e esperti di informatica, le conferenze e i convegni sempre più numerosi sponsorizzati da grandi compagnie legate al Web e più generalmente all'informatica. Come fatto con la definizione di Web 2.0, riportiamo la definizione di Web 3.0 fornita da Wikipedia:

«Web 3.0 is a term that is used to describe various evolution of Web usage and interaction along several paths. These include transforming the Web into a database, a move towards making content accessible by multiple non-browser applications, the leveraging of artificial intelligence technologies, the Semantic web, the Geospatial Web, or the 3D web. More often it is used as a marketing ploy to hype incremental improvements of Web 2.0²⁵».

La definizione proposta sottolinea la fase evolutiva del Web 3.0 rispetto al Web 2.0 e ruota attorno al concetto di Web Semantico. Il termine comincia a circolare in Rete a partire dalla fine del 2005 e dilaga per tutto il 2006. Phil Wainwright²⁶, analista di web services e

²⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Web_3.0 (ultimo accesso 2-11-07).

²⁶ Wainwright Phil, «What to expect from Web 3.0», 29-11-2005, <http://blogs.zdnet.com/SAAS/?p=68>

di e-business in un post sul suo blog stabilisce come il Web 3.0 non riguardi soltanto lo shopping, l'intrattenimento, la ricerca ma

«it's also going to deliver a new generation of business applications that will see business computing converge on the same fundamental on-demand architecture as consumer applications».

La topologia del Web 3.0 è delineata attraverso tre livelli: i servizi API²⁷ (ad esempio, i RSS feeds); i servizi aggregatori (ad esempio, gli aggregatori di RSS ma anche gli emergenti mercati di web services²⁸); i servizi di applicazione, una nuova classe di applicazioni che raggruppano funzionalità da molteplici servizi con il compito di aiutare gli utenti a soddisfare le proprie richieste in modo flessibile e intuitivo. Un articolo di Jeffrey Zeldman²⁹, influente web designer, sottolinea la costante corsa alla nuova etichetta e propone appunto quella di Web 3.0. In un successivo articolo del *New York Times* John Markoff³⁰ vede il Web 3.0 come una evoluzione del web da una semplice guida o semplice catalogo, a una macchina pensante,

²⁷ Interfaccia di Programmazione di un'Applicazione, gli insiemi di procedure disponibili per il programmatore, usualmente raggruppate per formare un set di strumenti specifici per un determinato compito. Funzioni software ad alto livello (di solito di pochissime istruzioni) che attivano a loro volta software di basso livello il quale gestisce l'hardware di un computer. Attraverso le API si ottiene ad esempio l'apertura di un file.

²⁸ Ad esempio StrikeIron Marketplace, http://www.strikeiron.com/marketplace/marketplace_overview.aspx (ultimo accesso 2-11-07).

²⁹ Zeldman Jeffrey, «Web 3.0», *A List Apart*, January 16, 2006, disponibile online all'indirizzo <http://www.alistapart.com/articles/web3point0> (ultimo accesso 14-11-07).

³⁰ Markoff John, «Entrepreneurs See a Web Guided by Common Sense», *The New York Times*, 12-11-2006, consultabile all'indirizzo <http://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html?pagewanted=1&n=Top/Reference/Times%20Topics/People/M/Markoff,%20John&r=1> (ultimo accesso 12-11-2007).

«with a level of artificial intelligence, with machines doing the thinking instead of simply following commands».

L'idea di Web come connettore di dati e di informazioni in modo intuitivo e fluido, in realtà, risale a Tim Berners-Lee³¹ inventore delle principali specifiche che permettono il funzionamento del Web (URL³², HTTP³³ e HTML³⁴) e a capo del World Wide Web Consortium (W3C³⁵). Egli identifica il web come *semantico* cioè come un medium universale per lo scambio di dati, informazione, conoscenza. In un articolo apparso su *Scientific American*³⁶, Tim Berners-Lee puntualizza come il web semantico rappresenti un'estensione del Web attuale nel quale le informazioni otterranno una migliore definizione «enabling computers and people to work in cooperation»³⁷. In un prossimo futuro si prevede un nuovo sviluppo tecnologico che consentirà alle

«machines become much better able to process and "understand" the data that they merely display at present»³⁸.

Il vero potenziale del Web semantico sarà legato alla possibilità per gli utenti di creare una serie di programmi che riuniscano i contenuti Web da diverse origini, processino le informazioni e scambino i

³¹ <http://www-128.ibm.com/developerworks/podcast/dwi/cm-int082206.txt> (ultimo accesso 2-11-07).

³² Uniform Resource Locator

³³ HyperText Transfer Protocol

³⁴ HyperText Markup Language

³⁵ www.w3.org (ultimo accesso 13-11-07).

³⁶ Tim Berners-Lee, James Hendler and Ora Lassila, «The Semantic Web», *Scientific American*, May 2001, consultabile online all'indirizzo <http://www.sciam.com/article.cfm?articleID=00048144-10D2-1C70-84A9809EC588EF21> (ultimo accesso 13-11-07).

³⁷ Ibidem

³⁸ Ibidem

risultati con altri programmi. In un articolo del 2006³⁹ Berners-Lee ritorna sul concetto di Web semantico definendolo come

«a linked information space in which data is being enriched and added. It lets users engage in the sort of serendipitous reuse and discovery of related information that's been a hallmark of viral Web uptake»⁴⁰.

Il Web semantico rappresenta la componente che maggiormente identifica il Web 3.0, inteso come estensione del World Wide Web, i cui contenuti possono essere espressi in una forma che può essere capita, interpretata e usata attraverso agenti di software, che permettono di trovare, scambiare e integrare le informazioni più facilmente.

In realtà, non esiste una definizione univoca di Web 3.0 come si è potuto notare attraverso questa breve rassegna, ma un insieme di continue specifiche in progress per lo più dovute all'introduzione di nuove tecnologie che ridefiniscono il Web come un database (i formati XML e RDF); come una serie di applicazioni in grado di effettuare operazioni logiche tra concetti e dati portando un'evoluzione del Web verso un Web semantico; come un Web 3D, sul modello di *Second Life*; come un Web pervasivo a cui è possibile

³⁹ Shadbolt Nigel, Tim Berners-Lee and Wendy Hall, «The Semantic Web Revisited, *IEEE Intelligent Systems*, 21(3), May/June 2006, pp. 96-101, disponibile online all'indirizzo http://eprints.ecs.soton.ac.uk/12614/1/Semantic_Web_Revisited.pdf (ultimo accesso 13-11-07).

⁴⁰ Ibi, p. 100.

connettersi non solo tramite computer ma anche attraverso altri dispositivi tecnologici⁴¹.

Il dibattito intorno all'evoluzione del Web ha trovato un luogo di mercato sviluppo in una serie di summit e conferenze. Particolarmente significativo è stato il *TechNet Summit*⁴² nel novembre del 2006, durante il quale alcuni software tycoons hanno espresso la propria opinione. Ad esempio, Jerry Yang, fondatore e CEO di Yahoo, ha sostenuto come, l'accessibilità alla costruzione dei programmi, stia diventando sempre più rilevante e questo fenomeno trova una sua accentuazione con il passaggio dal Web 2.0 al Web 3.0 con la caduta delle barriere con

«the distinction between professional, semiprofessional and consumers will get blurred, creating a network effect of business and applications⁴³».

Reed Hastings, il fondatore e il CEO di Netflix⁴⁴, legge in questo modo la fasi del Web:

«Web 1.0 was dial-up, 50K average bandwidth, Web 2.0 is an average 1 megabit of bandwidth and Web 3.0 will be 10 megabits of bandwidth all the time, which will be the full video Web, and that will feel like Web 3.0⁴⁵».

⁴¹ Per un tentativo di delimitazione omogenea di Web 3.0 si veda *Java Jazz Up*, Vol. 1, Issue 3, Sept. 2007, pp. 59-64 scaricabile all'indirizzo <http://www.javajazzup.com/issue3/JavaJazzUp.pdf> (ultimo accesso 10-11-07).

⁴² Sono disponibili on line i video di una serie di incontri del TechNet Innovation Summit 2006. Per la consultazione si veda <http://www.technet.org/members/innovationsummit2007/> (ultimo accesso 12-11-07).

⁴³ Citazione in *Java Jazz Up*, cit., pp. 59-60

⁴⁴ Compagnia di noleggio online di dvd, fondata nel 1998.

⁴⁵ *Java Jazz Up*, cit., p. 60.

Nova Spivack⁴⁶ afferma che il Web è destinato a diventare da un network di applicazioni separate e deposito di contenuti a un insieme più fluido e interoperante⁴⁷. Il Web 3.0 si può definire come il Web di terza generazione, che incorpora la convergenza di una serie di emergenti tecnologie: una connessione ubiqua (con connessione broadband e servizi mobili), network computing (interoperabilità tra web services, servizi p2p), le tecnologie open (open APIs, open source software, open data); identità open (identità «portabile» e dati personali); il Web intelligente (il web semantico, applicazioni intelligenti, database).

1.3. Le critiche.

In questo contesto notiamo come il flusso informativo che caratterizza la Rete si trasforma in un continuo pensiero autoriflessivo che porta alla nascita costante di nuove etichette, di un nuovo elemento che si concretizza in quella che viene definita come una cultura del perpetuo beta. In origine, la fase beta si riferiva in ambito informatico, al periodo di prova di un software non definitivo, già

⁴⁶ Fondatore di Radar Networks, compagnia che offre servizi legati al web semantico. Il primo prodotto realizzato è Twine, servizio per lo scambio, l'organizzazione e la ricerca di informazioni. Il prodotto è stato presentato a San Francisco durante il Web 2.0 Summit 2007. Si veda <http://blip.tv/file/442963> (ultimo accesso 12-11-07).

⁴⁷ Spivack Nova, «*The Third-Generation Web is Coming*» pubblicato il 17-12-2006 su [KurzweilAI.net](http://www.kurzweilai.net), consultabile all'indirizzo <http://www.kurzweilai.net/brain/frame.html?startThought=Database> (ultimo accesso 12-11-2007).

testato dai professionisti e diffuso e sperimentato anche da utenti non esperti al fine di trovare incompatibilità o bugs. Questa procedura ha lasciato l'ambiente meramente software invadendo il mondo della Rete e plasmando una vera e propria cultura secondo la quale i contenuti, grazie agli strumenti di interazione e di collaborazione, non possono essere mai considerati definitivi ma sempre passibili di modifiche volte alla loro implementazione, quindi sempre in progress. Al centro dell'idea di web 2.0 sta il perno per cui gli end-users delle informazioni hanno la possibilità continua di riusarli, di creare e disseminare conoscenza e informazione in modo personale e flessibile.

Le critiche che sono pervenute a questa etichetta provengono direttamente dal web e spesso proprio da uno dei luoghi identificativi dello stesso web 2.0, cioè il blog, da parte di giornalisti specializzati in tecnologie e nuovi media che attraverso i propri blog tecnologici esprimono la loro opinione. Russel Shaw⁴⁸ nota come

«The problem I have with this "Web 2.0" slogan is that it is a contrivance, meant to imply a unified movement or wave toward a better Web».

Egli ritiene che il web 2.0 sia poco più che un insieme di mezzi di vendita di determinati servizi. John C. Dvorak⁴⁹ afferma che «Web

⁴⁸ Shaw Russel, « Web 2.0? It doesn't exist», *IP Telephony*, 17-12-2005, <http://blogs.zdnet.com/ip-telephony/?p=805> (ultimo accesso 30-9-08).

⁴⁹ Dvorak John C., «Web 2.0 Baloney», *pcmag.com*, 3-1-06, <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,1931858,00.asp> (ultimo accesso 30-9-08).

2.0 is the latest moniker in an endless effort to reignite the dot-com mania of the late 1990s». Nate Anderson⁵⁰ si pone la domanda:

«In what sense do all the sites do something qualitatively different than the sites which came before? In what sense do these sites do anything similar enough that they can all be lumped into a single category?».

Probabilmente la voce più critica nei confronti del Web 2.0 viene da Andrew Keen⁵¹ nella forma di un libro, nel quale, in modo caustico, confronta il valore dell'informazione e della conoscenza che provengono dai tradizionali luoghi dell'autorità come enciclopedie, giornali, case editrici con blogs, mash-ups, wikis. Egli ritiene che le tecnologie del Web 2.0 rimpiazzino la figura dell'esperto con un esercito di amatori e sostituiscono la mediocrità e un acritico consenso all'intuito e alla immaginazione. La natura di bricolage della contemporanea cultura digitale sottovaluta sia la creatività che il talento. Il modello partecipativo della cultura digitale offusca le differenze tra la verità e l'opinione, creando una sottostima della autenticità che incoraggia il plagio, il furto della proprietà intellettuale e il soffoco della inventiva. Questo andamento ha come risultato una

«infinitely fragmented culture in which we are hopelessly lost as to how to focus our attention and our limited time»⁵².

⁵⁰ Anderson Nate, «Tim Berners-Lee on Web 2.0: "nobody even knows what it means"», *ars technica*, 1-9-2006, <http://arstechnica.com/news.ars/post/20060901-7650.html> (ultimo accesso 30-9-08).

⁵¹ Keen Andrew, *The cult of the amateur: how today's internet is killing our culture*, Doubleday/Currency, New York 2007.

⁵² Ibi, p. 60.

A queste condizioni, la verità diventa una versione del racconto: le narrazioni a cui le persone aderiscono allo scopo di pubblicizzare i loro personali interessi oppure per valorizzare una loro personale opinione. Il declino dello stato di verità comporta anche il rischio della manipolazione di informazione da parte di gruppi o di individui con precise finalità politiche.

1.4. La ricorsività della retorica del nuovo.

Da quanto detto fino ad ora possiamo facilmente dedurre quanto sia difficile delineare un preciso contesto di analisi del web 2.0. Il panorama si presenta piuttosto confuso, caratterizzato da una serie di materiali che si incrociano l'uno con l'altro e che riflettono, nella loro forma, la morfologia stessa del fenomeno di cui parlano, costituito da un flusso informativo che trova il suo ambito di maggiore circolazione attraverso la Rete, nella forma di riviste online, conferenze e soprattutto blog. La *O'Reilly Media* e *ZDNet*⁵³, di cui abbiamo riferito sopra, sono due esempi significativi: la prima è una media company che edita libri e siti internet che si occupano di informatica, e contemporaneamente organizza conferenze e offre servizi online per la comunità open-source, il secondo è un sito eterogeneo che al suo

⁵³ <http://www.zdnet.com/> (ultimo accesso 30-9-2008).

interno raccoglie informazioni e blog legati al mondo dell'IT, recensioni su hardware e software, webcast e white papers. Un'altra testimonianza, questa legata all'ambito della cultura open source, è il lavoro della *P2P Foundation*⁵⁴, che utilizzando la struttura wiki⁵⁵, si pone l'obiettivo di studiare l'impatto sociale delle tecnologie peer-to-peer. Ma, forse, lo specchio che maggiormente riflette questa maglia ipermediale di testi, immagini, video, hyperlinks è *Technorati*⁵⁶, il motore di ricerca più usato per la ricerca dei blog. Il termine deriva da una crasi tra technological e literati. Secondo una statistica del dicembre 2007, il sito indicizza più di 112 milioni di weblog.

Questo clima di fermento ricorda seppure con delle profonde differenze, quello di metà anni Novanta quando i primi studi e le prime ricerche sui new media, cominciano a diffondersi. Non è nostra intenzione proporre un raffronto tra questo periodo e la contemporaneità, ben consapevoli che, attualmente, ci troviamo in un contesto tecnoculturale diverso con una pervasività delle tecnologie digitali nella vita lavorativa e nel leisure time, una loro miniaturizzazione e un loro utilizzo mobile, sdoganato dalla locazione che ha portato al ritorno dell'uomo nomade, secondo la definizione promossa da Jacques Attali⁵⁷. Tuttavia, vogliamo evidenziare una

⁵⁴ www.p2pfoundation.net (ultimo accesso 30-9-2008).

⁵⁵ È un insieme di documenti ipertestuali il cui contenuto può essere modificato dagli utilizzatori e sviluppato in modo collaborativo.

⁵⁶ <http://www.technorati.com/> (ultimo accesso 30-9-2008).

⁵⁷ Attali Jacques, *L'Homme nomade*, Fayard, Paris 2003 (tr. it., *L'uomo nomade*, Spirali, Milano 2006).

costante che caratterizza il panorama dei discorsi sui new media cioè la ricerca della novità, del continuo aggiornamento, della etichetta sempre nuova che si cristallizza in una retorica ricorsiva del nuovo che accompagna da sempre la relazione tra tecnologia e cultura.

Gli studi del primo periodo dei new media sono contraddistinti da una sistematizzazione del discorso che riduce l'impianto teorico entro due posizioni: una visione utopica e una distopica che generalmente accompagnano i periodi storici segnati dalla penetrazione nel tessuto sociale di nuove tecnologie. La prima tratteggia posizioni che inneggiano al portato di emancipazione e di democratizzazione dei media digitali, la seconda il possibile esito catastrofico che segue un certo immaginario legato al modo dei computer coltivato dal rischio del controllo della macchina sull'uomo. A partire dai primi anni Novanta, propagatisi poi per tutto il decennio, compaiono una serie di articoli, libri di giornalisti, scrittori, politici, investitori che vedono nel cyberspazio una nuova frontiera di civilizzazione, un dominio digitale destinato a far nascere grandi affari, rafforzare la partecipazione democratica e condurre alla fine delle inequità economiche e sociali. Questi discorsi si moltiplicano attraverso riviste popolari, quotidiani e in Internet attraverso newsgroup, forum, siti, ma soprattutto attraverso una serie di *tecnazines* quali *Mondo 2000*, *bOing*, *bOing*, *Wired*. Emblematico è l'ormai noto manifesto «Across the electronic

frontier⁵⁸» di Mitchell Kapor e John Perry Barlow, gli ideatori della *Electronic Frontier Foundation*⁵⁹ organizzazione che si occupa di divulgare e di preservare i diritti e le libertà civili degli individui nell'età della digitalizzazione. Il contro altare a queste posizioni sottolinea i danni da un punto di vista sociale, culturale ma anche educativo di cui può diventare vittima una società che affida completamente la propria comunicazione e i propri saperi alla macchina. Ad esempio, Birkerts⁶⁰ sottolinea come Internet, l'ipertesto e, i media elettronici in generale, produrranno il declino dell'alfabetizzazione e uno straniamento dalla realtà. Stoll⁶¹ dubita l'effettiva validità della network communication nel migliorare l'educazione, nell'accelerare la comunicazione, nel facilitare la ricerca e nel preservare il tempo. Egli evidenzia come la comunicazione online diventi una sorta di rimedio capace di curare ogni male mentre

«life in the real world is far more interesting, far more important, far richer, than anything you'll ever find on a computer screen⁶²».

A partire da metà degli anni Novanta una serie di studi, ad esempio Jones⁶³, Kling⁶⁴, Rosenzweig⁶⁵ sottolineano il dualismo presente nella

⁵⁸ Il manifesto è disponibile all'indirizzo <http://www.sjgames.com/SS/eff-creation.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁵⁹ <http://www.eff.org/> (ultimo accesso 30-9-2008).

⁶⁰ Birkerts Sven, *The Gutenberg Elegies. The Fate of Reading in an Electronic Age*, Faber and Faber, Boston 1994.

⁶¹ Stoll Clifford, *Silicon Snake Oil: Second Thoughts on the Information Highway*, Anchor Books, New York 1995.

⁶² Ibi, p. 13.

⁶³ Jones Steve, *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, Sage, London 1997.

⁶⁴ Kling Rob, (ed.), *Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices*, Academic Press, San Diego 1996.

letteratura sui new media. In particolare, Kling, evidenzia come sia la visione utopistica che quella antiutopistica, costituiscono un vero e proprio genere letterario, gli utopisti intenzionati a stimolare la speranza nelle possibilità future e a compiere azioni per l'attuazione della loro profezia, gli anti-utopisti pronti a spronare alla rabbia verso i possibili, orridi scenari indotti dalle tecnologie.

Il problema del nuovo, in realtà, richiede un punto di vista storico, come sostiene Mark Poster⁶⁶, una struttura temporale e spaziale, che mostri le debolezze di una costruzione del concetto di nuovo come apice, conclusione, o completamento del vecchio, causa di inizio di utopie e distopie. Il problema risiede nel saper tracciare una diversificazione tra vecchio e nuovo senza che questa si strutturi in una narrazione totalizzante. In questo senso, Poster ritiene che l'approccio genealogico di Foucault offra una soluzione idonea al problema perché tenta di leggere ogni emergenza in relazione con un campo di forze e perché le rapporta con la propria sistematicità. In questo modo

«The new is simultaneously legitimized as a historical construction and also delegitimized as less than a fulfillment of the past⁶⁷».

La ricerca di un approccio storico è un tema fortemente dibattuto all'interno degli studi sui new media affetti da quella che Barbara

⁶⁵ Rosenzweig, Roy, «Live free or die? Death, life, survival, and sobriety on the information superhighway», *American Quarterly*, Volume 51, 1, March 1999, pp. 160-174.

⁶⁶ Poster Mark, «Underdetermination», *New Media & Society*, 1 (1) 1999, pp. 12-18.

⁶⁷ Ibi, p. 13.

Pasquali definisce la «cristallizzazione nel presente della stessa carica innovativa dei nuovi media⁶⁸». Ortoleva sottolinea come la situazione contemporanea sia caratterizzata da un grande cambiamento

«dato in sostanza per già avvenuto, proiettato in un passato prossimo, anche se le conseguenze non sono ancora del tutto spiegate»⁶⁹.

Da oltre un decennio, circolano una serie di retoriche del nuovo rispetto a come le ICTs (information and communication technologies) trasformeranno le attività lavorative e di svago, e ridefiniranno le relazioni tra produzione e consumo, quelle tra pubblico e privato fino ad una ridefinizione del sé. In questo senso sono significativi i discorsi di alcuni politici come Al Gore agli inizi degli anni Novanta sull'*Information Highway* (metafora, tra l'altro, poco amata dal popolo dei primi navigatori della Rete perché ritenuta inappropriata a definire la complessità di Internet⁷⁰). Oppure quelli portati avanti dai primi "digitrepeneurs" come Nicholas Negroponte che nel suo libro *Being Digital*⁷¹ passa in rassegna una serie di media digitali e propone delle previsioni future su come ogni contenuto informativo sarà digitalizzato. La stessa retorica accompagna anche la

⁶⁸ Pasquali Francesca, *I nuovi media. Tecnologie e discorsi sociali*, Carocci, Roma 2003, p. 27.

⁶⁹ Ortoleva Peppino, «Presentazione. Archeologia dell'oggi» in Featherstone Mike e Roger Burrows (a cura di), *Tecnologia e cultura digitale. Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, Franco Angeli, Milano 1999, pp. 7-14, cit., p. 8, edizione originale Featherstone Mike and Roger Burrows (eds), *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk*, Sage, London 1995.

⁷⁰ Cfr. Stefik Mark, «Introduction» in (id ed.), *Internet Dreams. Archetypes, Myths, and Metaphors*, MIT, Cambridge, MA 1996 (tr. it., id., «Introduction» in id (a cura di), *Internet Dreams. Archetipi, Miti e Metafore*, Utet, Torino 1997, pp. 7-14).

⁷¹ Negroponte Nicholas, *Being Digital*, Knopf, New York 1995 (tr. it., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1996).

teorizzazione di O'Reilly, che, benché scritta nel 2005, ricalca l'approccio e l'afflato (l'idea di un profondo cambiamento in atto che rivoluzionerà la vita delle persone), di quella di un decennio fa. In questi discorsi la rivoluzione digitale è considerata come già avvenuta e in quanto tale proiettata in un "passato prossimo", per quanto le conseguenze non abbiano avuto ancora, in toto, una loro manifestazione⁷².

Come sottolinea Patrice Flichy⁷³, già a partire dagli anni Settanta, si usa il termine nuovi media in diversi campi, in quello delle scienze sociali ed economiche, negli studi sulle tecnologie di comunicazione e di informazione anche senza un preciso riferimento ai processi di digitalizzazione e a quelli di convergenza telematica. In realtà, l'assenza all'interno del panorama delle discussioni tecnoculturali di una precisa coscienza storica, è una costante. La novità presente nei nuovi media da un lato non li marca come fenomeni totalmente nuovi, e dall'altro non è un'esclusività delle tecnologie digitali. In questo senso è paradigmatico il lavoro di Carolyn Marvin⁷⁴ sui media elettrici (la luce elettrica e il telefono). La

⁷² Cfr. Ortoleva Peppino, «Prefazione all'edizione italiana» in Marvin Carolyn, *Quando le vecchie tecnologie erano nuove : elettricità e comunicazione a fine Ottocento*, Utet, Torino 1994, pp. XI-XXXII.

⁷³ Flichy Patrice, «The Construction of New Digital Media», *New Media & Society*, 1 (1) 1999, pp. 33-39.

⁷⁴ Marvin Carolyn, *When old technologies were new: thinking about electric communication in the late nineteenth century*, Oxford University Press, New York 1988 (tr. it., *Quando le vecchie tecnologie erano nuove : elettricità e comunicazione a fine Ottocento*, Utet, Torino 1994).

studiosa relativizza il valore storico dell'espressione nuove tecnologie affermando che

«La nostra non è la prima generazione a meravigliarsi di come le nuove forme di comunicazione cambino rapidamente e straordinariamente le dimensioni del mondo e i rapporti umani al suo interno»⁷⁵.

Marvin considera i media come «articolati complessi di abitudini, convinzioni e procedure immersi in elaborati codici culturali di comunicazione»⁷⁶. I cosiddetti nuovi media si inseriscono in un contesto ricco di tensioni dovute dalla coesistenza di vecchio e nuovo.

Gli studi che evidenziano come le tecnologie nascano e si sviluppino in contesti contraddistinti da una stratificazione di forze contrastanti sono numerosi. Il lavoro di Stephen Kern⁷⁷ offre una panoramica dei modi di esperienza del tempo e dello spazio di fronte all'innovazione tecnologica tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento. Attraverso una disanima multidisciplinare tra letteratura, storia dell'arte, filosofia, psicologia e politica, evidenzia da un lato gli atteggiamenti positivisti legati all'elogio del progresso e dall'altro gli allarmismi connessi ai cambiamenti sociali innescati dalla evoluzione tecnologica⁷⁸. Nel suo studio sui rapporti tra cinema e modernità, Ben

⁷⁵ Ibi, p. 9.

⁷⁶ Ibidem.

⁷⁷ Kern Stephen, *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Cambridge, Harvard University Press, 1983 (tr. it. *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1988);

⁷⁸ Si veda nello specifico il capitolo sulla velocità in cui, tra le altre esemplificazioni proposte, si cita l'affondamento del Titanic.

Singer⁷⁹ rileva come la fine dell'Ottocento sia caratterizzata da un crogiuolo di trasformazioni, la rapida industrializzazione, l'urbanizzazione, la crescita della popolazione, la proliferazione di nuove tecnologie e di nuovi mezzi di trasporto, l'esplosione della cultura di massa. Questo clima elettrico e carico di stimoli è testimoniato dalle pagine di riviste illustrate e giornali sensazionalistici che

«scrutinezed the chaos of the modern environment with a dystopian alarmism that, in varying degrees, characterized much of the period's discourse on modern life»⁸⁰

mettendo in evidenza come questi cambiamenti incidessero sulla vita delle persone. Leo Marx in *The Machine in the Garden*⁸¹ (1964), come ricordano Carey e Quirk⁸², ha introdotto l'espressione «the rhetoric of the technological sublime»⁸³, riferendosi a come, la tecnologia e le previsioni per il futuro, siano spesso collegate e collocate geograficamente, generalmente in occidente come il luogo di matrice del progresso. Questi discorsi si riferiscono a tecnologie diverse rispetto a quelle digitali di oggi, nel libro di Marx si fa riferimento prima alle tecnologie a vapore poi a quelle elettriche, che acquisiscono proprietà metafisiche capaci di unificare in un unico

⁷⁹ Singer Ben, «Modernity, Hyperstimulus, and the Rise of Popular Sensationalism» in Charney Leo, Vanessa R. Schwartz (eds.), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Berkeley 1995, pp. 72-99.

⁸⁰ Ibi, p. 75.

⁸¹ Marx Leo, *The Machine in the Garden*, Oxford University Press, New York Oxford 1964.

⁸² Carey James and John J. Quirk «The Mythos of The Electronic Revolution» in Carey James (ed.), *Communication as Culture: Essays on Media and Society*, Routledge, London 1988, pp. 113-141.

⁸³ Marx Leo, *The Machine in the Garden*, Oxford University Press, cit., p. 195.

popolo tutta l'America e farla diventare il precursore del futuro per l'intera razza umana. A partire dai primi decenni dell'Ottocento prende piede quella che lo studioso chiama «"The industrial revolution incarnate"» con storie sia utopiche che distopiche a proposito delle nuove tecnologie e dei nuovi mezzi di trasporto che riempiono canzoni, discorsi politici, articoli di riviste sia reali che immaginari. Essi rimarcano come

«the power of machines (steam engines, factories, railroads, and, after 1844, the telegraph) as the conclusive sanction for faith in the encreasing progress of the mankind [...] the machine is used to figure an unprecedented release of human energy in science, politics, and everyday life»⁸⁴.

D'altra parte ci sono lunghe storie legate alle visioni di come sono stati immaginati i cambiamenti delle tecnologie di comunicazione, dal telegrafo al telefono alla Rete. È sintomatico da questo punto di vista il libro di Tom Standage⁸⁵ che sebbene abbia un tono divulgativo e non ambizioni accademiche, descrive il telegrafo, ovvero l'Internet dell'età vittoriana, come l'inauguratore di una nuova era di pace mondiale. Come ricorda Stanbage, il fissaggio del primo cavo transatlantico nel 1858 sorpassò di gran lunga la febbre intorno alla Rete, con bandiere sugli edifici pubblici, campane suonate a festa, parate, fuochi d'artificio, cerimonie religiose. Perfino il numero di agosto di *Scientific American* parlava della nuova invenzione come

⁸⁴ Ibi, p. 191.

⁸⁵ Standage Tom, *The Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-line Pioneers*, Walker and company, New York 1998.

«instantaneous highway of thought between the Old and the New Worlds»⁸⁶.

Non vogliamo con questo discorso proporre un raffronto tra epoche diverse, sopravvalutando le possibili analogie. Il sistema dei mezzi di comunicazione di massa che nasce alla fine dell'Ottocento era contraddistinto da tensioni e problematiche tipiche di quel periodo. E ancora, le trasformazioni contemporanee avvengono dopo il processo di industrializzazione della cultura di massa lungo tutto il Novecento, dopo che tecnologie come il telefono e quelle di broadcasting (radio e televisione) sono penetrate nel tessuto sociale. Non è nostra intenzione, quindi, tracciare un quadro storico che solleciti delle possibili affinità tra periodi, ma evidenziare come l'idea di nuovo sottesa alla penetrazione di una nuova tecnologia, le utopie e le distopie ad essa legate, non appartengono soltanto all'epoca della cosiddetta *Information Society*. Quello che ci interessa è fornire seguendo l'espressione di Ortoleva una archeologia del presente e contemporaneamente proporre uno sguardo critico al concetto di new media.

Per questo motivo, concludiamo il capitolo con uno dei presupposti teorici che nel corso del lavoro declineremo secondo vari punti di vista: la risposta alla domanda «Cosa c'è di nuovo nei nuovi media» che accompagna l'atto di nascita della rivista *New Media &*

⁸⁶ Ibi, p. 74.

*Society*⁸⁷. Rispondere a questo interrogativo significa coinvolgere la relazione esistente tra innovazione come tecnologia e come processo sociale e chiamare in causa alcune questioni cardine delle scienze sociali, tanto quanto affrontare alcuni paradossi che appartengono loro ad esempio il problema della determinazione della categoria tecnologia, e di conseguenza la natura del potere ad essa legata, la storia e la storiografia, la teoria, il metodo sia per quanto riguarda i problemi di evoluzione che di rivoluzione, di causa e di effetto. Se è vero che i nuovi media spingono ad affrontare nuove problematiche, nuove sfide, tuttavia ne rafforzano di già esistenti. Le caratteristiche attribuite loro come tipiche, la convergenza, la comunicazione multi-molti, la globalizzazione, l'interattività, la virtualità non sono, se non per alcuni aspetti tecnologici, assolutamente nuove. Perciò

«Novelty cannot [...] be assumed nor taken for granted. It is never simple and rarely uncontradictory. Novelty in the media is a matter of content as well a technology and organization»⁸⁸.

⁸⁷ *New Media & Society*, 1 (1) 1999.

⁸⁸ Silverstone Roger, «What's New about New Media?: Introduction», *New Media & Society*, 1 (1) 1999, pp. 10-12, cit., p. 12.

2. TECNOLOGIE, MEDIA E SOCIETÁ.

Il panorama contemporaneo è contraddistinto da un continuo flusso di informazioni, quasi una sorta di continuo mormorio di fondo alle vite delle persone. Le onde radio si espandono nell'aria, i satelliti fanno rimbalzare le notizie da un capo all'altro del globo, i cavi di fibra ottica ricoprono il fondo degli oceani. Le carte di credito registrano e analizzano le abitudini degli acquirenti. Le smart card segnalano la presenza degli individui nei posti di lavoro o di studio, le relazioni sociali sono mediate attraverso sms, email, il web. I cittadini delle metropoli sono costantemente filmati, centinaia di volte ogni giorno, da telecamere di sorveglianza. Quando accendiamo la televisione, immagini provenienti dall'altra parte del pianeta si giustappongono e si incrociano con video amatoriali e commenti dei telespettatori. È possibile rifuggire da questo contesto mediatico ma sta diventando sempre più complicato farlo: lo sviluppo e la rapida adozione delle tecnologie informatiche, è difficile negarlo, sono stati

accompagnati da una certa trasformazione delle pratiche sociali e dei valori culturali.

Alcuni teorici hanno individuato un cambio radicale nei rapporti tra tecnologia, società e cultura, una radicale rottura con il passato etichettata come future shock¹, villaggio globale², società post-industriale³, condizione post-moderna⁴, la fine della storia⁵, la network society⁶. Queste idee molto eterogenee tra di loro che, in forma diversa e con risposte diverse, si riferiscono all'incontro tra tecnologia e società, testimoniano la diffusa percezione che la nostra società abbia subito nell'era contemporanea una profonda ridefinizione e che le vite che eravamo soliti condurre siano state modificate. Una domanda domina il discorso tra società e tecnologia: la tecnologia determina la società, oppure i valori culturali e sociali definiscono i tipi di tecnologia che vengono sviluppati? Da un lato fornendo alcune delle condizioni materiali che permettono lo sviluppo della società, la tecnologia sembra intervenire nel suo modellamento. Dall'altro l'innovazione tecnologica ha come referenti diretti i desideri,

¹ Cfr. Toffler Alvin, *The Third Wave*, Bantam Book, New York 1980 (tr. it., *La terza ondata : il tramonto dell'era industriale a la nascita di una nuova civiltà*, Sperling & Kupfer, Milano 1987).

² Cfr. McLuhan Marshall, *Understanding Media*, Mentor, New York 1964 (tr. it., *Gli Strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1968).

³ Cfr. Bell Daniel, *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*, Basic Books, New York 1973, (parzialmente tradotto in *Il processo capitalistico: cicli economici*, Boringhieri, Torino 1977).

⁴ Cfr. Lyotard Jean-Françoise, *La Condition Postmoderne: Rapport sur le Savoir*, Les Editions de Minuti, Paris 1979 (tr. it., *La condizione postmoderna: rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1981).

⁵ Cfr. Fukuyama Francis, *The End of History and the Last Man*, Penguin, New York 1992 (tr. it., *La Fine della storia e l'ultimo uomo*, Rizzoli, Milano 1992).

⁶ Cfr. Castells Manuel, *The rise of the network society*, Blackwell, Malden, Mass. 1998 (tr. it., *La nascita della società in rete*, Univesità Bocconi, Milano 2002).

i bisogni, le aspirazioni dell'uomo e, perciò, forse è una conseguenza piuttosto che una causa del cambiamento socioculturale. Domande di questo tipo riempiono l'esperienza degli individui nel mondo digitale: gli avatar modificano la identità personale oppure sono semplicemente una realizzazione digitale della personalità analogica? L'email modifica o semplicemente manifesta il desiderio di comunicare? La gente scrive un blog, fa l'upload dei propri filmati amatoriali, si costruisce una pagina su MySpace o Facebook semplicemente perché può farlo o perché sente il bisogno di farlo? La domanda finale risulta essere: sono gli uomini a comandare le macchine o il contrario?

Questo capitolo rappresenta l'architrave teorica del nostro lavoro e si interroga sul rapporto tra tecnologia e società. Lo faremo attraverso il punto di vista di un campo di studi i *Science and Technology Studies* (STS) che indagano la tecnologia non soltanto come formata da dispositivi materiali ma come insieme di conoscenze e pratiche di utilizzo. Le tecnologie così studiate diventano oggetti fluidi con una marcata dinamica progettuale. Dopo avere evidenziato l'eterogeneità di approcci presenti all'interno degli STS, li confronteremo con due altri ambiti disciplinari che in modo cruciale si sono occupati studiare il rapporto tra tecnologie, media e società, i Cultural Studies e i Communication Studies. In conclusione, forniremo

il paradigma teorico secondo cui studieremo i cosiddetti new media nel corso di questo lavoro.

2.1. Science and Technology Studies (STS)

La letteratura scientifica sulle tecnologie è molto vasta e se ne occupa attraverso una altrettanto vario raggio di punti di vista. L'ambito di studi che abbiamo scelto è quello dei *Science and Technology Studies* (STS) che, attraverso diversi filoni di ricerca dalla sociologia all'antropologia, si interrogano sul ruolo della tecnologia nella società e studiano la scienza e le tecniche nel momento del loro svolgimento, utilizzando l'osservazione dei processi di produzione scientifica e tecnologica anche attraverso metodi di tipo etnografico. Traceremo brevemente il contesto epistemologico in cui si muovono gli STS e illustreremo uno dei filoni di ricerca più significativi: il *Social Shaping of Technology* (SST).

2.1.1 Sociology of scientific knowledge (Ssk)

Le radici teoriche a cui attingono gli STS risiedono nella sociologia della scienza, in particolare nella *Sociology of scientific knowledge* (Ssk). Il quadro teorico in cui si muovono gli STS, tuttavia non lede l'autonomia di questo campo disciplinare che non

rappresenta una mera costola della sociologia della scienza. L'analisi della tecnologia non rappresenta semplicemente un'appendice della dimensione applicativa della scienza ma consente di concretizzare sotto altra forma gli stessi problemi di quest'ultima, focalizzandone, forse in modo più opportuno, la dimensione sociale.

La scuola di Edimburgo⁷ avviata nel 1966 dall'astronomo David Edge, diventa uno dei principali punti di riferimento per gli studi sociali sulla scienza. Questo approccio si contrappone alla sociologia istituzionale della scienza sviluppatasi negli Stati Uniti a partire dal dopoguerra e capeggiata da Robert Merton⁸, considerato il fondatore della sociologia della scienza. La scuola di Edimburgo definisce il proprio ambito di studi come *Sociology of scientific knowledge* (Ssk) evidenziando già nel nome l'obiettivo di svelare e spiegare la scatola nera della scienza. La sociologia della conoscenza ha identificato le criticità presenti nel processo di ricerca scientifica rilevando come i dati collezionati e le scoperte fatte dagli scienziati possano dare esiti differenti in seguito alla flessibilità di interpretazione che le persone possono manifestare. Attraverso studi storici ed etnografici, molti sociologi della conoscenza hanno rilevato come le credenze degli scienziati, le opportunità e le relazioni a disposizione durante la

⁷ Presso la Science Studies Unit di Edimburgo hanno lavorato studiosi come Barry Barnes, David Bloor, Donald Mackenzie, Steven Shapin e Andrew Pickering.

⁸ Merton Robert King, *Social Theory and Social Structure*, The Free Press, New York 1968 (tr. it., *Teoria e struttura sociale*, Il Mulino, Bologna 1983), id., *The Sociology of Science. Theoretical and Empirical Investigations*, University of Chicago Press, Chicago 1973 (tr. it., *La sociologia della scienza. Indagini teoriche ed empiriche*, Franco Angeli, Milano 1981).

ricerca scientifica abbiano la stessa rilevanza per stabilire fatti e verità scientifiche di quanto non lo abbiano i fenomeni naturali che essi studiano. Il punto di vista della scuola di Edimburgo è interdisciplinare con uno spettro di discipline che comprende la storia della scienza fino alla filosofia della scienza.

Steven Shapin⁹ indica quattro principali aree di analisi di questo approccio. La prima area evidenzia come i risultati scientifici siano caratterizzati, nella loro produzione e nella loro valutazione, da un carattere di contingenza¹⁰. Tuttavia, mettere in rilievo che né la realtà, né la logica, né i criteri impersonali del metodo scientifico sperimentale dettano i resoconti o i giudizi che gli scienziati fanno non significa un agire sociologico, la sociologia empirica della conoscenza scientifica deve fare qualcosa di più che evidenziare la scarsa rilevanza dei resoconti e dei giudizi scientifici,

«it has to go on to show how particular accounts were produced and why particular evaluations were rendered; and it has to do this by displaying the historically contingent connections between knowledge and the concerns of various social groups in their intellectual and social settings»¹¹.

⁹ Shapin Steven, «History of Science and its Sociological Reconstructions», *History of Science*, 20,3, (1982 Sept.) pp.157-211.

¹⁰ Nye Mary Jo, «N-rays: An episode in the history and psychology of science», *Historical Studies in the Physical Sciences*, 11 (1980), pp. 125-156; Pickering Andrew, «Constraints on Controversy: The Case of the Magnetic Monopole», in *Social Studies of Science. Special Issue*, Vol. 11 (1981), pp. 63-93; Pickering Andrew, «The Hunting of the Quark», *Isis*, Vol. 72 (1981), pp. 216-36, Pickering Andrew (ed.), *The Mangle in Practice: Science, Society and Becoming*, Duke University Press, Durham, NC 2008; Rudwick Martin, «Darwin and Glen Roy: A "great failure" in scientific method?», *Studies in history and philosophy of science*, 5 (1974), pp. 99-185.

¹¹ Shapin Steven, «History of Science and its Sociological Reconstructions», cit., p. 164.

Gli studiosi della seconda area¹² raggiungono questo obiettivo volgendo l'analisi sociologica allo studio degli interessi professionali e partendo dal presupposto che all'interno di una comunità scientifica o all'interno di una particolare disciplina o specializzazione, esistono sempre una distribuzione di differenti capacità e competenze tecniche. La terza area di studi mette in luce come le osservazioni fatte dagli scienziati e le loro spiegazioni siano strettamente correlate con il loro ruolo e quello della scienza in generale in un dato periodo¹³. Ad esempio nel XVII secolo in Francia gli accademici accettavano con riluttanza l'idea che i meteoriti giungessero dal cielo dal momento che le testimonianze maggiori sulla loro caduta provenivano da contadini o comunque da non professionisti, ritenuti per questo scarsamente attendibili. Infine, il quarto filone di indagine afferma come la funzione svolta dai fattori sociali non si concluda quando si giunge alla compiuta professionalizzazione dell'attività scientifica. Da una parte in ambito scientifico si usano in modo diffuso delle immagini e delle metafore che appartengono al più vasto

¹² Allen Garland E., «Naturalists and experimentalists: The genotype and the phenotype», *Studies in the History of Biology*, 3, 1979, pp. 179-209; Dean John Philip, «Controversy over classification: a case study from the history of botany», in Barnes Barry & Steven Shapin (eds.), *Natural Order: Historical Studies of Scientific Culture*, Sage, Berkeley 1979, pp. 211-230; Kohler Robert, «The reception of Eduard Buchner's discovery of cell-free fermentation», *Journal of the History of Biology*, 5 (2) (1972), pp. 327-353.

¹³ Turner Frank Miller, «Rainfall, plagues, and the Prince of Wales», in Turner Frank Miller, *Contesting cultural authority: essays in Victorian intellectual life*, Cambridge University Press, Cambridge 1993, pp. 151-70; Westrum Ron, «Science and social intelligence about anomalies: the case of meteorites», *Social Studies of Science*, 8, 1978, pp. 461-93, Frank Miller Turner, «The Victorian Conflict between Science and Religion: A Professional Dimension», *Isis*, 69 (1978), pp. 356-76.

contesto sociale¹⁴, dall'altra idee e concetti propri dell'ambito scientifico possono penetrare in modo pervasivo nell'ambito sociale e politico¹⁵. Da questa disamina Shapin conclude quanto sia poco opportuno applicare alla sociologia della conoscenza «a coercive model»¹⁶ che si caratterizza per ascrivere alla sociologia la consuetudine ad affermare l'adozione da parte di tutti gli individui, in una determinata situazione sociale, di una determinata credenza intellettuale; considerare il sociale come una semplice associazione di individui; valutare in modo deterministico la relazione tra situazione sociale e credenze; far corrispondere la spiegazione sociologica con l'appello a fattori macrosociologici esterni; contrapporre la spiegazione sociologica all'asserzione che la conoscenza empirica sia basata in modo empirico sugli input sensoriali della realtà naturale. In opposizione, per la sociologia della conoscenza

¹⁴ Bowler Paul, «Malthus, Darwin and the concept of struggle», *Journal of the History of Ideas*, 37 (1976), pp. 631-50; Cardwell Donald S. L., *From Watt to Clausius: the rise of thermodynamics in the early industrial age*, Heinemann Educational, London 1971; Forman Paul, «Weimar Culture, Causality, and Quantum Theory, 1918-1927: Adaptation by German Physicists and Mathematicians to a Hostile Intellectual Environment», *Historical Studies in the Physical Sciences*, 3 (1971), pp. 1-115; Frankel Eugene, «Corpuscular Optics and the Wave Theory of Light: The Science and Politics of a Revolution in Physics», *Social Studies of Science*, 6 (1976), pp. 141-184; Rudwick Martin J. S., «Transposed Concepts from the Human Sciences in The Early Work of Charles Lyell» in Jordanova L. J. and Roy S. Porter (eds), *Images of the Earth: Essays in the History of the Environmental Sciences*, Chalfont, St. Giles 1979, pp. 67-83.

¹⁵ Randall Jacob James, *Robert Boyle and the English Revolution: A Study in Social and Intellectual Change*, Burt Franklin, New York 1977, McEvoy John G., «Joseph Priestley, 'Aerial Philosopher': Metaphysics and Methodology in Priestley's Chemical Thought, from 1762 to 1781», *Ambix*, 25 (1978), pp. 1-55, 93-116, 153-75; Shapin Steven, «The Politics of Observation: Cerebral Anatomy and Social Interests in the Edinburgh Phrenology Disputes», in Wallis Roy (ed.), *On the Margins of Science: The Social Construction of Rejected Knowledge*, Keele University Press, Keele 1979, pp. 139-178, Shapin Steven, «Of Gods and Kings: Natural Philosophy and Politics in the Leibniz-Clarke Disputes», *Isis*, 77 (1981), pp. 187-215, Shapin Steven, [with Barry Barnes], «Science, Nature, and Control: Interpreting Mechanics' Institutes», *Social Studies of Science*, 7 (1977), pp. 31-74.

¹⁶ Shapin Steven, «History of Science and its Sociological Reconstructions», cit., p. 194.

«people produce knowledge against the background of their culture's inherited knowledge, their collectively situated purposes, and the information they receive from natural reality»¹⁷.

Shapin conclude evidenziando come «the role of the social [...] is to prestructure choice, not to preclude choice [allo scienziato]»¹⁸.

Sebbene la relazione tra scienza e società sia stata affrontata da vari punti di vista da parte della Ssk, la scuola di Edimburgo viene spesso identificata con il cosiddetto «programma forte» di David Bloor¹⁹. Quest'ultimo si basa su una serie di principi metodologici per un'analisi sociologica della conoscenza scientifica che dovrebbe essere: causale, cioè attinente ai requisiti che generano credenze o stati di conoscenza; imparziale rispetto alla razionalità o alla irrazionalità, alla verità e alla falsità, al successo o al fallimento; simmetrica rispetto alla spiegazione: gli stessi tipi di causa devono spiegare le credenze vere e le credenze false, i fattori sociali che sono usati per spiegare la nascita di una teoria che si dimostra falsa devono essere gli stessi in grado di spiegare l'emergere e il consolidamento di quella opposta ritenuta vera; riflessiva, gli stessi modelli di spiegazioni devono essere applicabili alla sociologia tout court. Il «programma forte» della scuola di Edimburgo è stato

¹⁷ Ibi, p. 196.

¹⁸ Ibi, p. 198.

¹⁹ Bloor David, *Knowledge and Social Imagery*, Routledge & Kegan Paul, London 1976 (tr. it., *La dimensione sociale della conoscenza*, Cortina, Milano 1991); id., *Wittgenstein. A Social Theory of Knowledge*, Columbia University Press, New York 1983, id., «Idealism and the sociology of Knowledge, in *Social Studies of Science*, 30, 1, 1996, pp. 839-856.

duramente attaccato, accusato di esternalismo²⁰ (il contesto in grado di determinare il contenuto della ricerca scientifica), di non rispettare i propri stessi principi ispiratori come quelli della covarianza e della causalità²¹, di relativismo e di costruttivismo radicale²².

Un superamento di quanto portato avanti dal «programma forte» avviene da parte della cosiddetta «scuola di Bath» che si occupa principalmente di studiare a livello empirico gli studi scientifici contemporanei e in modo particolare le controversie scientifiche²³. Harry Collins e Trevor Pinch, tra i principali esponenti di questa corrente di studio, portano avanti il concetto che le controversie siano fondamentali dal momento che permettono di esaminare direttamente le dinamiche di stabilizzazione dei fatti scientifici e tecnologici e di osservare empiricamente come essi siano costruiti attraverso il lavoro di negoziazione degli attori coinvolti. Questo ambito di studi porta avanti *the empirical programme of relativism* (EPOR) che prevede tre scopi basilari. Il primo mostra la flessibilità interpretativa delle scoperte scientifiche, dimostrando come queste

²⁰ Bunge Mario, «A Critical Examination of the New Sociology of Science: 'Part 1'», *Philosophy of the Social Sciences*, 21, 4 (1991:Dec.), pp.524-560.

²¹ Ben-David Joseph, *The Scientist's Role in Society. A comparative study*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs 1971 (tr. it., *Scienza e società*, Il Mulino, Bologna 1975).

²² Hess David J., *Science Studies: An Advanced Introduction*, NYU Press, New York 1997.

²³ Cfr. Collins Harry M., «Stages in the Empirical Programme of Relativism», *Social Studies of Science*, 11, (1981), pp. 3-10; Collins, H. M., «An Empirical Relativist Programme in the Sociology of Scientific Knowledge», in Knorr Karin and Mulkay Michael Joseph (eds.), *Science Observed*, Sage, Beverley Hills & London 1982, pp. 85-114; Collins Harry M., Pinch Trevor J., *The Golem: What Everyone Should Know About Science*, Cambridge University Press, Cambridge & New York 1993 (tr. it., *Il golem. Tutto quello che dovremmo sapere della scienza*, Dedalo, Milano 1995), Collins Harry M., Pinch Trevor J., *The Golem at Large: What You Should Know About Technology*, Cambridge University Press, Cambridge & New York 1998 (tr. it., *Il Golem tecnologico*, Comunità, Torino 2000), Collins, Harry M., Pinch Trevor J., *Dr. Golem: how to think about medicine*, University of Chicago Press, Chicago 2005.

ultime siano interpretabili in vari modi. Sebbene questa flessibilità interpretativa possa essere ritrovata nella maggior parte dei casi, essa scompare nella scienza, dal momento che emerge un largo e diffuso consenso scientifico riguardo ad un determinato fatto scientifico. Il secondo gradino evidenzia come i meccanismi sociali limitino la flessibilità interpretativa e così permettano alle controversie scientifiche di essere terminate. Il terzo gradino dovrebbe relazionare i meccanismi di chiusura al più vasto contesto socio-culturale. Le controversie manifestano una flessibilità interpretativa: i materiali, i dati, le idee, i metodi sono suscettibili di una serie di interpretazioni compatibili con posizioni in concorrenza. Per questo motivo il metodo relativista consente di affermare che la natura dei materiali non ha alcun ruolo nella risoluzione delle controversie. L'EPOR, inoltre, sottolinea come ci sia sempre un regresso nelle controversie tecnologiche e scientifiche. I casi di studio analizzati mettono in mostra un quadro secondo il quale la risoluzione delle controversie passa attraverso azioni che mostrano la soluzione più giusta e ragionevole per una comunità di esperti. In questo modo la costituzione delle conoscenze scientifiche risulta essere indissolubilmente legata ad una particolare configurazione sociale. Le critiche²⁴ portate a questo modello vertono principalmente sul suo

²⁴ Cfr. Dean John Philip, «Controversy over classification: a case study from the history of botany», in Barnes Barry & Steven Shapin (eds.), *Natural Order: Historical Studies of Scientific Culture*, cit., pp. 211–230, Clemens Elisabeth S., «Of Asteroids and Dinosaurs: The Role of the Press in the Shaping of Scientific Debate», *Social Studies of Science*, Vol. 16, No.

razionalismo che riduce il dibattito scientifico a due fronti che si contrappongono l'uno all'altro fino a quando uno ha la meglio mentre, in realtà, il panorama scientifico contemporaneo è caratterizzato da settori di ricerca più frammentari dove le posizioni spesso si oppongono soltanto parzialmente.

A partire dalla seconda metà degli anni settanta nascono una serie di studi che si propongono l'obiettivo di integrare e di sanare le difficoltà del programma forte. Cambia il punto di vista dell'indagine: non più relazionare una certa teoria scientifica ad uno specifico contesto storico e sociale, ma penetrare all'interno dello stesso cammino che conduce alla sua nascita, isolarne le singole componenti e passarle al microscopio. Questo approccio si lega all'influenza tra le altre cose di alcuni filoni sociologici come l'etnometodologia²⁵ che attraverso una analisi minuta dei fatti contingenti che costituiscono l'attività scientifica, considera il fatto scientifico non più il punto di partenza ma quello finale in un processo in cui le conoscenze scientifiche sono ab origine costruite e costituite per mezzo di processi microsociale. Il primo lavoro in questo senso è uno studio di Bruno Latour e di Steve Woolgar²⁶ che compiono un progetto etnografico sulla «vita di laboratorio». L'attività scientifica, secondo

3 1986, pp. 421-456, Raup David M., *Extinction: Bad Genes or Bad Luck?*, University of Chicago Press, Chicago 1991, (tr. it., *L'estinzione. Cattivi geni o cattiva sorte?*, Einaudi, Torino 1993).

²⁵ Garfinkel Harold, et al., «The Work of a Discovering Science Constructed with Materials from the Optically Discovered Pulsar», *Philosophy of the Social Sciences*, 11, 2 (1981, June), pp.131-158.

²⁶ Latour Bruno and Woolgar Steve, *Laboratory Life: the Social Construction of Scientific Facts*, Sage, Los Angeles 1979.

questo sguardo, risulta essere paragonabile ad un lavoro di sottile arte retorica: il ricercatore scientifico costruisce i fatti scientifici che non sono già iscritti ab aeterno in natura in attesa che lo scienziato li identifichi, ma essi lo diventeranno quando il ricercatore risulterà a persuadere i suoi colleghi della validità di questi ultimi. Una volta che l'enunciato scientifico non riceve per un certo periodo contestazione, diventa parte del sapere scientifico e quindi una *scatola nera*, cioè un fatto scientifico stabile non più attaccabile e contestabile. Questo approccio ha sollevato delle obiezioni inerenti a come il groviglio di negoziazioni che formano il lavoro scientifico, sia infine ricomposto in una unità di pratiche condivise. Portando all'eccesso questo discorso si potrebbe sostenere che l'idea di una scienza attenta solo ai processi interni di costruzione del fatto scientifico sia poco sociologica. Come afferma Bucchi

«gli etnografi della conoscenza scientifica rendono la dimensione sociale più pervasiva e al tempo stesso più difficile da identificare. La società penetra nel laboratorio, ma sotto forma di gas invisibile»²⁷.

²⁷ Bucchi Massimiliano, *Scienza e società. Introduzione alla sociologia della scienza*, Il Mulino, Bologna 2002, p. 83.

2.1.2. Social shaping of technology (SST)

Sotto la dizione di *Social Shaping of Technology (SST)*²⁸ si raggruppano una serie di diversi approcci di ricerca accomunati dal medesimo presupposto teorico: il determinismo tecnologico rappresenta una descrizione o una spiegazione inadeguata dell'innovazione tecnologica e del suo sviluppo o in generale del cambiamento sociale. Il determinismo sostiene l'idea che la tecnologia apporti e determini conseguenze sul lavoro, sulla vita sociale, sulla società. Al contrario, il SST mostra come la tecnologia sia un prodotto sociale, modellato secondo le condizioni della sua

²⁸ Per avere una panoramica degli studi si vedano MacKenzie Donald, Wajcman Judy, (eds.), *The Social shaping of technology: how the refrigerator got its hum*, Open University Press, Milton Keynes Philadelphia, Pa. 1985, MacKenzie Donald, Wajcman Judy, (eds.), *The Social Shaping of Technology. Second Edition*, Open University Press, Buckingham 1999, Winner Langdon, «Do Artifacts Have Politics», *Daedalus*, 109, (1980), pp. 121–136; Cowan Ruth Schwartz, *More Work for Mother: The Ironies of Household Technology from the Open Hearth to the Microwave*, Basic Books, New York 1983; Pinch Trevor and Bijker Wiebe, «The social construction of facts and artefacts: or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other», *Social Studies of Science*, 14,3, 1984, pp. 399–441; Bijker Wiebe, Hughes Thomas Parke and Pinch Trevor, (eds.), *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, MIT Press, Cambridge, MA. 1987; Woolgar Steve, «The turn to technology in social studies of science», *Science, Technology, & Human Values*, 16, 1, 1991, pp. 20–50; Bijker Wiebe and Law John (eds.), *Shaping Technology/Building Society: Studies in Socio-technical Change*, MIT Press, Cambridge, MA. 1992, Mackay Hughie and Gillespie Gareth, «Extending the social shaping of technology approach: ideology and appropriation», *Social Studies of Science*, 22, 4, 1992, pp. 685–716; Winner Landgon, «Upon opening the black box and finding it empty: social constructivism and the philosophy of technology», *Science, Technology & Human Values*, 18, 3, 1993, pp. 362–378; Bijker Wiebe, «Sociohistorical technology studies» in Jasanoff Sheila et al. (eds.), *Handbook of Science and Technology Studies*, Sage, London 1995, pp. 229–256; Collins Harry M., «Science studies and machine intelligence» in Jasanoff Sheila et al. (eds.), *Handbook of Science and Technology Studies*, cit., pp. 286–301, Williams Robin and Edge David, «The Social Shaping of Technology», *Research Policy*, Vol.25, 1996, pp.865–99, Boczkowski Pablo and Leah A. Lievrouw, «Bridging STS and communication studies: Scholarship on media and information technologies» in Hackett Edward, Amsterdamska Olga, Lynch Michael and Wajcman Judy (eds.), *New Handbook of Science, Technology and Society*, The MIT Press, Cambridge, MA 2008, pp. 949–977.

creazione e del suo uso. In definitiva il SST è «an antidote to naive technological determinism»²⁹.

Le prime critiche al determinismo tecnologico sono già rintracciabili negli anni sessanta³⁰. Lewis Mumford³¹ riteneva che la tendenza ad associare a determinate epoche o nazioni un artefatto materiale o tecnologico si sia diffusa perché le prime discipline accademiche che studiarono i cambiamenti tecnologici sono state l'archeologia e l'antropologia che spesso si concentravano su società non letterate per le quali gli artefatti materiali erano le uniche fonti di registrazione

«The fact that such durable artifacts could be arranged in an orderly progressive series often made it seem that technological change had no other source than the tendency to manipulate the materials, improve the processes, refine the shapes, make the product efficient. Here the absence of documents and the paucity of specimens resulted in a grotesque overemphasis of the material object, as a link in a self-propelling, self-sustaining technological advance, which required no further illumination from the culture as a whole even when the historic record finally became available»³².

Sebbene nella società contemporanea l'abitudine a classificare intere epoche e società con i loro principali artefatti tecnologici non sia più giustificabile, è tuttavia ancora molto diffusa³³. Questo modo di

²⁹ Winner Langdon, «Do Artifacts Have Politics?», in MacKenzie Donald, Wajcman Judy, (eds.), *The Social shaping of technology: how the refrigerator got its hum*, cit., pp. 26-38, cit. p. 26.

³⁰ Si veda ad esempio Mumford Lewis, *The Myth of the Machine. Technics and Human Development*, Harcourt Brace Jovanovich, New York 1964, vol. 1, Mumford Lewis, *The Myth of the Machine. The Pentagon of Power*, Harcourt Brace Jovanovich, New York 1970, vol. 2.

³¹ Mumford Lewis, «Neglected Clue to Technological Change», *Technology and Culture*, vol. 2, no. 3 (1961), pp. 230-236.

³² Ibi, p. 231.

³³ Si veda a titolo di esempio il discorso sul nuovo presente nei nuovi media fatto nel capitolo 1.

considerare la relazione tra tecnologia e società, etichettato per molto tempo come senso comune, è stato chiamato dagli studiosi determinismo tecnologico e declinato, a parere di MacKenzie e Wajcman³⁴, secondo due prospettive. La prima individua come i cambiamenti tecnologici avvengano al di fuori della società, indipendentemente dalle forze economiche, politiche e sociali: gli oggetti tecnologici, sia quelli nuovi che quelli implementati, nascono dal lavoro di inventori, ingegneri e progettisti, seguendo una logica interna che non ha niente a che vedere con le relazioni sociali. La seconda mostra come il cambiamento tecnologico causi o determini il cambiamento sociale. Storicamente il determinismo tecnologico prevede che ogni epoca produca pochi inventori le cui invenzioni appaiono essere le pietre fondanti dell'epoca che le vede nascere. Le invenzioni che falliscono sono presto dimenticate, quelle di successo provano il loro valore e sono rapidamente sostituite da nuove nel continuo processo di trasformazione della società. In questo modo le scoperte tecnologiche sono etichettate come portatrici di importanti conseguenze sociali.

Come rileva Wyatt³⁵ uno dei problemi del determinismo tecnologico è che non lascia spazio alla scelta dell'uomo o al suo intervento e, inoltre, offre un'assoluzione in merito alle tecnologie che

³⁴ MacKenzie Donald, Wajcman Judy (eds.), *The Social shaping of technology: how the refrigerator got its hum*, cit.,

³⁵ Whatt Sally, «Technological Determinism is Dead; Long Live Technological Determinism» in Hackett Edward J., Amsterdamska Olga, Lynch Michael and Judy Wajcman (eds.), *The Handbook of Science and Technology Studies*, cit., pp. 165-180.

costruiamo e usiamo. Se le tecnologie sono sviluppate al di fuori di interessi sociali allora i lavoratori, i cittadini, le persone in generale hanno poche possibilità di scelta riguardo all'utilizzo e agli effetti di queste tecnologie. Se la tecnologia segue un sentiero in modo inesorabile allora

«technological determinism does allow all of us to deny responsibility to the technological choices we individually and collectively make and to ridicule those people who do challenge the pace and direction of technological change»³⁶.

Hughie Mackay e Gareth Gillespie³⁷ evidenziano due approcci al modellamento sociale della tecnologia, l'uno da un punto di vista microsociale, l'altro tenendo conto delle varianti macrosociali. Il primo approccio si riscontra in tre scuole di pensiero: il *Social Construction of technology* (SCoT), la *Network* o *Systems analysis* e la *Actor-Network Theory* (ANT).

Lo SCoT rileva come gli artefatti tecnologici siano socialmente costruiti

«in the social constructivist approach, the key point is not that the social is given any special status behind the natural; rather, it is claimed that there is nothing but the social: socially constructed natural phenomena, socially constructed social interests, socially constructed artifacts, and so on»³⁸.

³⁶ Ibi, p. 169.

³⁷ Mackay Hughie and Gareth Gillespie, «Extending the Social Shaping of Technology Approach: Ideology and Appropriation», *Social Studies of Science*, Vol. 22, No. 4 (Nov. 1992), pp. 685-716.

³⁸ Bijker Wiebe E., Thomas Parke Hughes, Trevor J. Pinch, «Simplifying the complexity. Introduction» in Bijker Wiebe E., Thomas Parke Hughes, Trevor J. Pinch, (eds.), *The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology*, cit., pp. 107-110, cit. p. 109.

Il costruttivismo sociale, superando l'idea secondo cui le tecnologie siano il risultato di una successione necessaria di esperimenti fino al modello più efficiente, propone un processo di sviluppo degli artefatti tecnologici descritto come una alternanza di variazione e selezione. Il risultato è un modello multidirezionale in opposizione a quello tradizionale lineare usato esplicitamente in molti studi sulla innovazione tecnologica e implicitamente in molte storie della tecnologia. L'innovazione non si lega esclusivamente alla produzione tecnologica ma anche all'implementazione, al consumo e all'uso. Fleck³⁹ conia il termine «innofusion», l'innovazione attraverso il processo di diffusione, cioè il modo in cui gli oggetti, piuttosto che ricevere una loro forma definitiva durante la fase di progettazione, sono trasformati durante la fase della implementazione e dell'uso in modo tale che i bisogni degli utenti e le loro richieste siano scoperti e incorporati. Harvey Molotch⁴⁰ parla di *lash-up* per indicare la sinergia improvvisa che si manifesta tra una serie di elementi tecnologici, economici, culturali e sociali che contribuiscono a dare vita ad un oggetto. Il concetto sottolinea come fondamentale risulti essere

³⁹ Fleck James, «Innofusion or Diffusation? The nature of technological development in robotic», *Edinburgh PICT Working Paper No. 7*, Edinburgh University, Edinburgh 1988, Fleck James, «Learning by trying: the implementation of configurational technology», *Research Policy*, Vol. 23, 1994, pp. 637 -652.

⁴⁰ Molotch Harvey, *Where Stuff Comes From How Toasters, Toilets, Cars, Computers, and Many Other Things Come to Be as They Are*, Routledge, New York, London 2003 (tr. it., *Fenomenologia del tostapane. Come gli oggetti quotidiani diventano quello che sono*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2005).

l'elemento di combinazione e di creatività presente dietro la creazione degli oggetti⁴¹.

L'approccio SCoT si concretizza attraverso tre momenti che ricordano il programma empirico del relativismo: dimostrare la flessibilità interpretativa degli oggetti tecnologici che possono essere assemblati in forme e modi diverse senza un'unica soluzione ottimale; studiare come e quando i meccanismi che determinano questa flessibilità interpretativa ne sanciscono una forma chiusa e stabile; legare i meccanismi di chiusura al più ampio contesto sociale. La flessibilità interpretativa degli oggetti tecnologici vale a dire «the demonstration that technological artifacts are culturally constructed and interpreted»⁴² significa non solo che «there is flexibility in how people think of or interpret artifacts but also that there is flexibility in how artifacts are *designed*»⁴³. Per ogni artefatto tecnologico è possibile stabilire dei quadri tecnologici che rappresentano l'ambiente sociale e cognitivo entro il quale avviene la costruzione dell'oggetto da parte degli ideatori e il suo utilizzo da parte degli utenti. Non si tratta di evidenziare semplicemente in che modo la forma degli

⁴¹ Molotch, tra gli esempi proposti per descrivere il concetto di lash-up, cita il toaster che in ambito anglossassone rappresenta un elettrodomestico fondamentale, al centro della quotidianità di una tipica famiglia della middle-class. Cfr. Molotch Harvey, *Where Stuff Comes From How Toasters, Toilets, Cars, Computers, and Many Other Things Come to Be as They Are*, cit. (tr. it., *Fenomenologia del tostapane. Come gli oggetti quotidiani diventano quello che sono*, cit., pp. 5-8).

⁴² Pinch Trevor J. Bijker Wiebe E., «The Social Construction of Facts and Artifacts: or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other», in Bijker Wiebe E., Thomas Parke Hughes, Trevor J. Pinch, (eds.), *The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology*, cit., pp. 17-50, cit. p. 40.

⁴³ Ibidem

oggetti tecnici sia influenzata, ma di rilevare come il sociale sia il perno attorno a cui ruota ogni cosa: i fenomeni naturali, gli interessi sociali, gli artefatti. In questo modo lo SCoT rileva la fine della cesura classica tra l'ideazione di un artefatto tecnologico e il suo utilizzo, tra la produzione e il mercato. Dopo una prima fase caratterizzata da controversie, l'artefatto tecnico si realizza attraverso una serie di negoziazioni tra gruppi sociali, i progettisti e gli utenti, per giungere ad una sorta di compromesso. Una classica analisi strutturata secondo questo schema è quella della storia della bicicletta⁴⁴ che ricostruisce il percorso dai prototipi ai modelli falliti come un processo multilaterale in cui intervengono non soltanto i progettisti e i costruttori ma anche i gruppi sociali di utilizzatori come gli sportivi e le donne.

Le critiche rivolte a questa corrente si articolano in due direzioni. In primo luogo testimoniano le difficoltà nell'individuare chiaramente gli attori fondamentali per la costruzione di un dato artefatto. I bisogni sociali e i mezzi tramite cui essi possono essere soddisfatti, non sono delle entità fisse, ma evolvono, in parte alle luce delle nuove capacità tecnologiche. Questi problemi sono particolarmente acuti in relazione con le innovazioni radicali poiché l'usabilità (e gli usi connessi) di una nuova tecnologia spesso non sono compresi dai produttori e tanto più dai potenziali utenti. In secondo luogo, per

⁴⁴ Bijker Wiebe E., *Of Bicycles, Bakelites and Bulbs*, Mit Press, Cambridge, Mass. 1995 (tr. it., *La bicicletta e altre innovazioni*, McGrawHill, Milano 1998).

quanto questo modello di studio metta in rilievo la capacità degli utilizzatori di influenzare le evoluzioni degli artefatti tecnologici, tende a livellare sullo stesso piano l'azione interpretativa svolta dai vari gruppi: le possibilità da parte dei fruitori di svolgere un'attività equiparabile a quella compiuta dai progettisti e dai costruttori sono piuttosto illusorie dal momento che le capacità di intervento sono solitamente limitate.

La network o systems analysis considera i costruttori del sistema, gli inventori, gli ingegneri, i manager e i finanziari, le organizzazioni e le discipline accademiche regolati secondo una «seamless web». Hughes⁴⁵ indirizza la ricerca nel campo delle innovazioni tecnologiche e riferisce come la storia della tecnologia possa essere letta studiando i sistemi che comprendono

«interconnected components so diverse as physical artefacts, mines, manufacturing firms, utility companies, academic research and development laboratories, and investment banks»⁴⁶.

Queste componenti funzionano come un sistema perché ricadono sotto un controllo centralizzato e «interact functionally to fulfil a system goal, or to contribute to a system output»⁴⁷. Hughes suggerisce come nell'approccio interattivo, le categorie classiche (tecnologia, scienza, economia, società) diventino categorie meno definite che si sovrappongono, dal momento che non sono più

⁴⁵ Hughes Thomas Parke, «The Seamless Web: Technology, Science, Etcetera, Etcetera», *Social Studies of Science* 16, 1986, pp. 281-92.

⁴⁶ Ibi, p. 287

⁴⁷ ibidem

rigidamente separate ma interattive e compenetranti l'una con l'altra. In definitiva, il concetto di sistema è utile per enfatizzare l'interazione dei vari agenti all'interno della rete, tanto quanto ad illustrare l'eterogeneità e la permeabilità delle categorie come la scienza, l'economia e la politica.

La Actor-Network Theory⁴⁸ (ANT) è un programma di ricerca empirica, opposto al *modus operandi* del costruttivismo sociale, che prevede l'annullamento di ogni distinzione tra tecnica e sociale facendo venir meno la distinzione tra esseri umani e oggetti inanimati. Queste categorie convenzionali sono sostituite dalla nozione di attore impegnato nello sviluppo di sistemi tecnologici e scientifici. Questi ultimi sono costruiti attraverso la gestione di una serie di attori umani e non umani che agiscono in network. In uno scenario di questo tipo, contraddistinto da una commistione tra il sociale e la tecnica, il primato degli uomini viene così messo in discussione.

Il secondo approccio è di tipo neo-marxista⁴⁹. Esso stabilisce che il cambiamento tecnologico non può essere pienamente compreso attraverso il riferimento alle invenzioni individuali. Piuttosto è necessario esaminare in che modo le forze socioeconomiche, per esempio, la decisione di investire in particolari linee di ricerca e di

⁴⁸ Per una dettagliata descrizione si rimanda al terzo capitolo.

⁴⁹ Law John (ed.), *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?*, Routledge, London 1986.

sviluppo, incide sulla natura dei problemi tecnologici e delle soluzioni ad essi collegati. Questo approccio critica il costruttivismo sociale accusandolo di ignorare il contesto politico e economico entro cui una tecnologia si sviluppa. La tecnologia è progettata in modo consapevole o diversamente per perpetrare particolari obiettivi sociali o politici? Secondo questa prospettiva il centro del discorso riguarda come le relazioni sociali dei lavoratori e degli apparati direttivi incidano sulla natura delle tecnologie.

Queste tre linee di ricerca proprie del modellamento sociale della tecnologia si preoccupano del processo sociale di ideazione, invenzione, progettazione e sviluppo della tecnologia; tutte e tre lo studiano come incarnazione di particolari relazioni sociali. Pinch e Bijker affermano che soltanto attraverso la dimostrazione delle scelte fatte durante il processo di progettazione e le negoziazioni sociali in esso implicate è possibile fronteggiare gli argomenti portati avanti dal determinismo tecnologico⁵⁰. Come rivelano Mackay e Gillespie⁵¹ è interessante notare come il SST condivida con il determinismo tecnologico un interesse quasi esclusivo per la concezione, l'invenzione, la progettazione e lo sviluppo della tecnologia. Diversamente dal determinismo il SST lo fissa all'interno di un

⁵⁰ Cfr. Pinch Trevor J. Bijker Wiebe E., «The Social Construction of Facts and Artifacts: or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other», in Bijker Wiebe E., Thomas Parke Hughes, Trevor J. Pinch, (eds.), *The social construction of technological systems: New directions in the sociology and history of technology*, cit., pp. 17-50.

⁵¹ Cfr., Hughie Mackay and Gareth Gillespie, «Extending the Social Shaping of Technology Approach: Ideology and Appropriation», cit., pp. 687-688.

complesso di forze sociali che non soltanto ancorano ma plasmano il processo di invenzione

«Our interest is in what shapes technology in the first place before it has effects»⁵².

2.2. Science and Technology Studies e Cultural Studies.

I legami esistenti tra gli STS e i Cultural Studies (CS) sono piuttosto evidenti. In primo luogo è possibile rilevare un comune punto di interesse nella relazione tra tecnologia, società e cultura; in secondo luogo entrambi gli ambiti disciplinari problematizzano il concetto dell'universalità sostenendo come essa derivi dal particolare. Gli STS, interessati a tracciare le modalità secondo cui il particolare diventa universale nel contesto della conoscenza scientifica e tecnologica, evidenziano «the strategies of representation that form the trajectory from local theory or vision to universal (arti)fact»⁵³. Nei CS, secondo ragioni lievemente diverse, questo scetticismo compare in forme maggiormente accentuate: essi, infatti, sostengono l'idea per cui per quanto le asserzioni generali suggeriscano l'universalità, tuttavia esse sono fatte a partire da un preciso punto di vista. La diffidenza nei confronti delle strategie di rappresentazione risulta

⁵² MacKenzie Donald and Wajcman Judy, «Introductory Essay», in MacKenzie Donald, Wajcman Judy, (eds.), *The Social shaping of technology: how the refrigerator got its hum*, cit., pp. 2-25, cit. p. 8.

⁵³ De Laet Marianne, «Notes on the Traffic between Cultural Studies and Science and Technology Studies», in Miller Toby (ed.), *A Companion To Cultural Studies*, Blackwell, London 2001, pp. 101-115, cit. p. 101.

essere ancora più urgente se si tiene in considerazione lo spazio multiculturale in cui si muovono gli STS. Mentre, infatti, il problema della diversità è sempre stato al centro dei CS, negli STS la relazione tra cultura e scienza è problematica e il concetto di diversità, sia delle culture che delle culture della scienza, solo di recente è diventato oggetto di ricerca. La conoscenza, intesa come conoscenza scientifica, e la tecnologia, intesa come "high tech", per quanto diffuse e usate in contesti e luoghi molti eterogenei, sono ancora troppo spesso indagate come «homogeneous (but mythical culture), the "culture of the West"»⁵⁴.

Da un punto di vista metodologico sia i CS che gli STS sono stati influenzati dall'antropologia culturale e hanno utilizzato gli strumenti offerti dalla semiotica, più i primi che i secondi, per leggere le forme simboliche e quelle materiali. A livello concettuale, entrambe le discipline si interrogano sui testi, le immagini, gli oggetti che appartengono alla quotidianità delle persone. Come si diceva in precedenza, sia i CS che gli STS si occupano del concetto di rappresentazione. Mentre i primi si chiedono cosa significhi la rappresentazione, i secondi si domandano quali risorse la rappresentazione richieda e quali siano i suoi effetti. I CS, quindi, sono interessati al modo in cui la scienza e la tecnologia sono rappresentate nella cultura contemporanea e come tali

⁵⁴ Ibi, p. 103.

rappresentazioni modellino l'immaginario culturale, mentre gli STS sono interessati a come la cultura plasmi la tecnologia e la scienza. I due campi disciplinari, sebbene presentino comunanze, rimangono comunque due campi di studio diversi, con metodologie, obiettivi e motivazioni distinte. Diversamente rispetto ai CS che, dopo l'interpretazione dei segni, degli artefatti e dei simboli, scoprono il loro più profondo ma culturale significato, il tratto che caratterizza gli STS è di decostruire le asserzioni universali attraverso l'analisi degli oggetti materiali e del loro utilizzo. Come puntualizza De Laet⁵⁵, tuttavia, per quanto la cultura sia diventata un concetto analitico importante all'interno degli STS, identificarli semplicemente sotto l'etichetta di approccio culturale alla tecnologia e alla scienza, significa appiattirli secondo un unico punto di vista che non tiene conto della complessità di approcci presente al loro interno. Partendo da questi presupposti cercheremo di sottolineare in che modo i CS e gli STS possono fornire degli slanci alla ricerca, fornendo uno sguardo che complessifica i problemi presenti all'interno di ogni singola disciplina.

⁵⁵ Cfr., ibi, pp. 104-105.

2.2.1. Cultural Studies: dal concetto di causalità a quello di agency.

All'interno dei CS il tema della tecnologia soltanto in tempi recenti ha trovato una giusta valorizzazione. Gli studi culturali si sono interessati maggiormente dei contenuti mediali piuttosto che delle tecnologie. Tuttavia, come ricorda Anne Balsamo⁵⁶, già a partire dagli anni ottanta compaiono una serie di lavori⁵⁷ che si interrogano da un punto di vista culturale sulla relazione tra arte, tecnologia, conoscenza scientifica. Questi ultimi, per quanto affrontino temi che a partire dagli anni novanta verranno pienamente sviluppati⁵⁸, tuttavia sono segnati da un marcato legame con la teoria critica della Scuola di Francoforte e da una ermeneutica di tipo dicotomico che analizza la relazione tra tecnologia e società come contraddistinta da rapporti di autonomia: la tecnologia agisce in modo autosufficiente rispetto alla società o contrariamente ne è dipendente⁵⁹?

Il problema della causalità, l'interrogarsi se sia la tecnologia a condurre il cambiamento culturale oppure sia uno strumento neutro i

⁵⁶ Balsamo Anne, «Introduction», *Cultural Studies. Special Issue: Science, Technology and Culture*, 1, 2 (3) 1998, pp. 285-299.

⁵⁷ Woodward Kathleen and Teresa de Lauretis (eds.), *The Myths of Information: Technology and Postindustrial Culture*, Coda Press, Madison, WI 1980; Huyssen Andreas and Kathleen Woodward (eds.), *The Technological Imagination: Theories and Fiction*, Coda Press, Madison, WI 1980.

⁵⁸ Si veda l'introduzione di Woodward in cui si afferma: «Although the contributors represent many different disciplines –communications and cultural analysis, literary criticism, intellectual history, philosophy, aesthetics, art history, cybernetics, and economics – their work is best described as cultural studies. [...] Broadly speaking, the concern is with cultural politics [...] Technology is not considered apart from culture, but rather a part of it, and one part only». Kathleen Woodward, «Introduction» in Kathleen Woodward and Teresa de Lauretis (eds.) *The Myths of Information: Technology and Postindustrial Culture*, cit. pp. i-xxvi, cit. p. xviii.

⁵⁹ Si veda ad esempio la logica binaria tra tecnologia autonoma/tecnologia non autonoma esposta da Winner. Winner Langdom, *Autonomous technology: technics-out-of-control as a theme in political thought*, The Mit Press, Cambridge, MA 1977.

cui effetti sono soltanto determinati dal suo utilizzo, accompagna da sempre gli studi sulla tecnologia. All'interno degli STS la risposta a questa domanda mette in luce come la tecnologia sia uno strumento neutrale che risponde e asseconda i bisogni e i desideri della cultura. Come rilevano Jennifer Daryl Slack and John Macgregor Wise⁶⁰ questo ragionamento è segnato da due debolezze. In primo luogo non spiega adeguatamente i discorsi quotidiani sulla tecnologia che spesso contemporaneamente, a seconda delle circostanze e delle esigenze, è sia uno strumento neutrale sia la causa dei cambiamenti culturali. In secondo luogo non è in grado di chiarire le implicazioni esistenti tra tecnologia e cultura, studiati come dei fenomeni separati. La sfida dei CS è quella di individuare il ruolo della tecnologia, ammettendo che essa è già una parte della cultura e non causa o effetto di quest'ultima.

Forse, il primo tentativo in questo senso è il lavoro di Raymond Williams che si concentra sulle forme tecnologiche e i complessi modi in cui le tecnologie sono sia condizioni determinanti, sia effetti determinati di specifiche pratiche culturali. Nella sua analisi storica ed istituzionale della televisione inglese e statunitense⁶¹ si muove tra la natura materiale delle tecnologie televisive e della programmazione e

⁶⁰ Slack Jennifer Daryl and John Macgregor Wise «Cultural studies and communication technology», in Lievrouw Leah A. and Sonia Livingstone (eds.), *The Handbook of New Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs. Updated Student Edition*, Sage, London 2006, pp. 141-162.

⁶¹ Williams Raymond, *Television: Technology and Cultural Form*, Schocken, New York 1975 (tr. it., *Televisione: tecnologia e forma culturale e altri scritti sulla tv*, Editori Riuniti, Roma 2000).

il loro significato sociale e culturale. La logica binaria causa-effetto appiattisce la complessità delle relazioni esistenti e presuppone l'isolamento della tecnologia dalla società. Egli ammonisce sia contro il determinismo tecnologico sia contro quello che chiama «tecnologia sintomatica» cioè una tecnologia come un sintomo interamente e socialmente determinato della cultura che lo produce. Egli ritiene che mentre alcune tecnologie possono mutare in nuove forme sociali, il sentiero dell'evoluzione dipende dagli attori e dagli interessi implicati e produrrà delle conseguenze imprevedibili e non volute.

In realtà, lo studio di Williams risulta essere piuttosto isolato: i CS sono sempre stati interessati maggiormente al contenuto dei prodotti mediali che all'aspetto tecnologico. Gli studi successivi cominciano a problematizzare il concetto di tecnologia rendendolo più labile e privo di precisi limiti e cambiando la domanda a cui rispondere da «cosa causa che cosa? (la tecnologia o la società?)» a «come accadono le cose?». Secondo questa prospettiva le tecnologie non sono semplicemente oggetti dotati di confini, ma forme di vita, articolazioni e apparati entro cui scorre l'agency.

Langdon Winner⁶² sostiene che nel momento in cui le tecnologie entrano in modo pervasivo nel quotidiano delle persone, da semplici mezzi diventano parte integrante del tessuto sociale e culturale nel

⁶² Winner Langdon, «Technologies as forms of life» in id., *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*, University of Chicago Press, Chicago 1986, pp. 3-18.

quale sono usate. Winner considera la tecnologia politica per due motivi. Da una parte le tecnologie possono avere semplicemente delle conseguenze politiche, per esempio quando l'invenzione, la progettazione o l'organizzazione di uno specifico mezzo tecnologico è un modo per plasmare un certo problema all'interno di una comunità (ad esempio, l'altezza dei cavalcavia che collegano New York a Long Island ne impediva il passaggio ai mezzi pubblici, limitando di conseguenza l'accesso alle spiagge al ceto più indigente). Dall'altra, le tecnologie possono anche essere inerentemente politiche, significando che esse sono fortemente compatibili, o perfino richiedere, particolari tipologie di relazioni sociali. Per esempio, l'energia solare è solitamente associata ad un controllo locale potenziato sulle risorse energetiche, e di conseguenza ad una politica di decentralizzazione. Da questa prospettiva, le innovazioni tecnologiche per un verso sono conseguenza della società e della cultura in cui si sviluppano e, per l'altro, i presupposti per un ulteriore sviluppo culturale. Risulta quindi impossibile evidenziare gli effetti dell'una sull'altra. Le tecnologie incarnano diverse modalità di comprensione del mondo e una scissione di queste ultime dalla cultura e dalla società rafforza la retorica della rivoluzione che accompagna, come si è visto⁶³, le cosiddette nuove tecnologie.

⁶³ Cfr. Cap .1.

Winner usa il termine «mythinformation»⁶⁴ per descrivere questo rischio, evidenziando come i vantaggi democratici offerti dalle nuove tecnologie possono essere ingannatori dal momento che tendenzialmente rafforzano le forme di potere esistenti piuttosto che ribaltarle.

Un ulteriore allontanamento dalla dinamica causa-effetto avviene a partire dalla nozione di articolazione, uno dei concetti maggiormente controversi e interpretati nell'ambito dei cultural studies⁶⁵. Secondo Stuart Hall l'articolazione è:

«the form of the connection that can make a unity of two different elements, under certain conditions. It a linkage which is not necessary, determined, absolute and essential for all time. You have to ask, under what circumstances can a connection be forged or made? The so-called "unity" of a discourse is really the articulation of different, distinct elements which can be rearticulated in different ways because they have no necessary "belongingness". The "unity" which matters is a linkage between the articulated discourse and the social forces with which it can, under certain historical conditions, but need not necessarily, be connected»⁶⁶.

⁶⁴ Winner Langdon, *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*, cit. p. 105.

⁶⁵ Il concetto di articolazione comincia ad essere esplicitamente teorizzato negli anni settanta in opposizione al riduzionismo proprio dei teorici marxisti. A questo proposito si veda Hall Stuart, «"Rethinking the "base-and-superstructure" metaphor», in Bloomfield J. (ed.), *Papers on class, Hegemony and Party*, Lawrence & Wishart, London 1977, pp. 43-72, id., «On postmodernism and articulation: an interview with Stuart Hall», *Journal of Communication Inquiry*, 10 (2) 1986, pp. 45-60 ristampato in Morley David and Kuan-Hsing Chen (eds.), *Stuart Hall. Critical Dialogues in cultural Studies*, Routledge, London 1996, pp. 131-150; Grossberg Lawrence, *We Gotta Get Out of This Place: Popular Conservatism and Postmodern Culture*, Routledge, London 1992, id., «Cultural Studies and/in new worlds» in *Critical Studies in Mass Communication*, 10, 1, 1993, pp. 1-22. Per una ricostruzione del dibattito teorico si veda Slack Jennifer Daryl, «The theory and method of articulation in cultural studies», in Morley David and Kuan-Hsing Chen (eds.), *Stuart Hall. Critical Dialogues in cultural Studies*, pp. 112-127.

⁶⁶ Morley David and Kuan-Hsing Chen (eds.), *Stuart Hall. Critical Dialogues in cultural Studies*, cit. p. 141.

Rileggendo il pensiero di Hall, Slack interpreta la tecnologia come

«a non necessary connection of different elements that, when connected in a particular way, form a specific unity»⁶⁷.

Da questa prospettiva, la tecnologia è considerata come una articolazione di elementi, collegati attraverso diverse modalità ad altri elementi ad esempio di natura economica, politica, ideologica, di genere, perciò la tecnologia, sia in termini astratti che concretamente, risulta essere contingente piuttosto che determinata, sparsa piuttosto che distinta, connessa con la sfera culturale e sociale.

Una presa di distanza ancora più radicale dal tema della causalità si ha con l'idea di agency espressa dalla ANT. Gli attori presi in considerazione, indistintamente, umani e non umani, si costituiscono in relazioni che si articolano nella forma del network. L'agency riparte il movimento, organizza e ordina i vari attori, gli spazi, i luoghi. Secondo questo punto di vista la tecnologia può essere considerata come un attore che esercita l'agency: essa piega lo spazio attorno a sé, rende dipendenti gli altri elementi, converte in proprio linguaggio la volontà degli altri. Donna Haraway, traendo spunto dalla ANT, lega la nozione di attore a quella di articolazione affermando che gli attori

⁶⁷ Slack Jennifer Daryl, «Contextualizing technology» in Dervin Brenda, Lawrence Grossberg, Barbara J. O'Keefe and Ellen Wartella (eds.), *Rethinking Communication. Vol. 2: Paradigm Exemplars*, Sage, Newbury Park, CA 1989, p. 331.

«take provisional, never-finished shape in articulatory practices»⁶⁸ e sottolinea come questi, sia umani che non umani, si articolino in relazioni sociali. Questa impostazione teorica rifiuta l'idea di una tecnologia con confini netti e identificabili, in cui esiste una chiara distinzione tra attori umani e meccanici e in cui l'agency è esercitata soltanto da attori umani. I CS portano avanti un'idea di tecnologia fondata sul concetto di agency. Quest'ultima come afferma Grossberg, rifacendosi agli studi di Deleuze e Guattari,

«is the product of diagrams of mobility and placement which define or map the possibilities of where and how specific vectors of influence can stop and be placed»⁶⁹.

L'agency, perciò, non appartiene né all'identità, né ad un singolo agente ma, come un flusso, circola tra gli agenti e determina il senso di essere agenti.

In definitiva, possiamo concludere come l'attenzione riposta dai CS nella radicale contestualizzazione dei fenomeni permetta loro una posizione di critica nei confronti degli assunti integrati nella pratica tecnologica e contribuisca allo sviluppo di un approccio sempre più dinamico alla tecnologia.

⁶⁸ Haraway Donna, «The promises of monsters: a generative politics for inappropriate/d others», in Grossberg Lawrence, Cary Nelson and Paula A. Treichler (eds.), *Cultural Studies*, Routledge, New York 1992, pp. 295-337, cit., p. 331.

⁶⁹ Grossberg Lawrence, «Identity and Cultural Studies - Is That All There Is?», in Hall Stuart, Paul du Gay (eds.), *Questions of Cultural Identity*, Sage, London 1996, pp. 87-107, cit., p. 102.

2.2.2. Tecnoscienza, cultura e società.

Gli STS hanno cominciato a preoccuparsi del rapporto tra tecnologia, scienza e cultura a partire dalla loro stessa nascita verso la fine degli anni settanta, cercando di proporre un proprio modello di indagine. Ne scaturì un animato dibattito che è possibile ricondurre entro quattro posizioni.

In primo luogo i primi lavori nel campo degli STS prendono posizione, invero preceduti già da quelli di sociologi e storici della scienza, contro il punto di vista proprio del diciannovesimo secolo per cui la scienza era ritenuta equivalente all'arte e considerata come una controparte nella creazione di una cultura alta. In questa prospettiva la scienza e la tecnologia erano analizzate in modo separato, rispettivamente appartenenti al campo della cultura alta e della cultura bassa. I lavori degli STS affrontano il problema insito in questa prospettiva, mettendo in luce come la suddivisione gerarchica tra culturale e primitivo sia un artefatto di come la cultura, la scienza e la conoscenza sono definite. Questa modalità di analisi rappresenta in sé una idiosincrasia culturale: posizionando la scienza come esclusivamente una iniziativa propria della società occidentale appare impensabile includere altre culture in ciò che si può riconoscere come conoscenza.

La seconda posizione considera lo sviluppo della scienza e della tecnologia secondo una dinamica che non prevede alcuna relazione

tra le due sfere e che non tiene conto della cultura. Secondo questa prospettiva lo sviluppo della scienza, centrale rispetto a quello della tecnologia, è visto come progressivo, senza alcuna limitazione culturale e sociale, i confini tra tecnologia, scienza e società sono marcati e netti. Queste chiare separazioni hanno anche una funzione di tipo metodologico, permettono un assoluto rigore analitico alla ricerca. Questa posizione accompagna i primi studi di storia e filosofia della scienza ed è oggetto di critica da parte della sociologia della scienza.

La terza posizione considera la cultura come l'atmosfera per lo sviluppo della tecnologia e della scienza; la cultura o la società forniscono il contesto e i vincoli che modellano la forma che la scienza e la tecnologia assumeranno. Radicalizzando ulteriormente questo punto di vista, esso assume una connotazione costruttivista secondo cui la scienza e la tecnologia sono pensate essere completamente determinate dalle limitazioni culturali e sociali. L'emergere degli STS come campo disciplinare caratterizzato da una eterogeneità di discipline dalla storia, alla sociologia, alla filosofia, all'antropologia della scienza, contraddistinguono il passaggio a questo approccio più contestuale e costruttivista. Uno dei motivi di questo nuovo orientamento è il superamento di una concezione della scienza e della tecnologia ancorata ad una idea progressista verso uno studio della relazione tra scienza, tecnologia e cultura come intrinsecamente

mutuale. In questa cornice teorica, la cultura è considerata come una entità conosciuta, mentre la tecnologia e la scienza sono due variabili dipendenti.

Infine l'ultima posizione propone la convergenza tra STS e CS. In sintonia con il punto di vista precedente, la cornice di una mutua e reciproca relazione è mantenuta, tuttavia né la cultura, né la scienza, né la tecnologia sono studiate come entità fisse, certe e conosciute.

La scienza e la tecnologia

«are treated as emergent effects, brought about by those who engage in them in conjunction with the (cultural) institutions that enable them»⁷⁰.

Ugualmente, la cultura è considerata un effetto emergente delle forze che operano su di essa, e la tecnoscienza ne rappresenta una significativa. Come afferma Donna Haraway

«Resisting the separation of science and technology, the word *technoscience* itself makes clear that category fusions are in play. There is one other category separation, in particular, that seems ill fitted to do much useful work in representing technoscience: that between science and politics, science and society, or science and culture»⁷¹.

Piuttosto che insistere nella separazione tra la sfera della tecnologia e quella della scienza, gli studiosi adottano il termine di tecnoscienza per indicare la sensibilizzazione degli STS al fatto che la tecnologia e la scienza siano fuse l'una nell'altra. Inoltre, piuttosto che una rigida

⁷⁰ De Laet Marianne, «Notes on the Traffic between Cultural Studies and Science and Technology Studies», in Miller Toby (ed.), *A Companion To Cultural Studies*, p. 109.

⁷¹ Haraway Donna, *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan@_Meets_OncoMouse™*, Routledge, New York 1997, p. 62.

relazione guidata da un modello predefinito tra tecnoscienza e cultura, gli studiosi trovano più interessante rilevare due aspetti: evidenziare la molteplicità di modelli che sono stati usati per capire questa relazione, mettere in evidenza la varietà di modi in cui essi sono tenuti insieme. Questa attenzione si esplica mettendo in luce la fluidità⁷² propria della tecnoscienza e della cultura ovvero «blurring boundaries, reflexivity, heterogeneity, hybridity, implosion, simultaneous production of the technical and the social»⁷³.

Questo ultimo approccio fornisce degli stimoli per la ricerca agli stessi CS: la sospensione del giudizio su ciò che costituisce e separa la cultura dalla tecnoscienza è bilanciata da una insistenza nell'indagare i materiali di cui esse constano. Le entità, anche quelle apparentemente astratte come la cultura, sono formate da oggetti materiali, le loro relazioni sono mediate da oggetti concreti, piuttosto che da concetti astratti come le istituzioni, le strutture, le politiche. Ciò non sta a significare che esse non abbiano un ruolo cruciale ma, piuttosto, vanno studiate cercando di rivelarne gli oggetti che concretamente le compongono. In questo modo sia la cultura che la

⁷² Sul concetto di fluidità torneremo nel capitolo 3 quando affronteremo nel dettaglio la ANT. Diamo comunque un breve panorama degli STS che valorizzano questo concetto. Si vedano: Beck Ulrich, *The risk society, Towards a New Modernity*, Sage, London 1992, Latour Bruno, *Aramis, or the Love of Technology*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1996, Haraway Donna, *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*, Routledge, New York 1989, De Laet Marianne and Annemarie Mol, «The Zimbabwe Bush Pump: Mechanics of a Fluid Technology», *Social Studies of Science*, Vol. 30, No. 2 (Apr., 2000), pp. 225-263, Bowker Geoffrey C., Susan Leigh Star, *Sorting things out: classification and its consequences*, Mit Press, Cambridge, MA 2002.

⁷³ De Laet Marianne, «Notes on the Traffic between Cultural Studies and Science and Technology Studies», in Miller Toby (ed.), *A Companion To Cultural Studies*, p. 109.

tecnoscienza, indagate contemporaneamente, sono investigate come «as fluid but tangible categories that mutually shape one another»⁷⁴.

2.3. STS e Communication Studies.

I sistemi socioculturali che supportano e facilitano le espressioni culturali mediate, l'interazione interpersonale, la produzione e la circolazione di merci informazionali e servizi rappresentano l'ossatura della vita culturale, sociale ed economica della società contemporanea. Essi rivestono il ruolo parallelo di artefatti culturali e tecnologici e sono integrati in quasi tutti gli altri tipi di sistemi tecnologici specializzati come ad esempio la finanza, i trasporti, la sanità, l'educazione.

In questo quadro Boczkowski e Lievrouw⁷⁵ parlano di "media and information technologies", media e tecnologie dell'informazione, per etichettare i sistemi sociotecnologici che sono studiati sia dagli STS che dai communication studies. Questa definizione evidenzia quattro emergenze: una di tipo storico, una dimensione infrastrutturale, una legata alla materialità, una che relaziona la tangibilità con i contenuti simbolici e i significati. Usare un punto di vista storico risulta utile per poter studiare contemporaneamente sia tecnologie artigianali,

⁷⁴ Ibidem.

⁷⁵ Boczkowski Pablo and Leah A. Lievrouw, «Bridging STS and communication studies: Scholarship on media and information technologies» in Hackett Edward, Amsterdamska Olga, Lynch Michael and Wajcman Judy (eds.), *New Handbook of Science, Technology and Society*, cit.

meccaniche ed elettroniche come la stampa, la macchina da scrivere, il telegrafo, il broadcasting che quelle cosiddette nuove come Internet, la telefonia mobile, i collegamenti satellitari. Altri termini, ormai ampiamente diffusi, come new media e ICTs, privilegiano le tecnologie informatiche e di telecomunicazioni. In secondo luogo il termine infrastruttura, che trae spunto dalla definizione sviluppata da Bowker e Star⁷⁶, rende evidente come questi termini dovrebbero essere inseriti all'interno di un contesto più vasto di oggetti materiali che solitamente passano inosservati o invisibili, come ad esempio i nastri magnetici, i dischi ottici, i pali del telefono, le connessioni wireless. Perciò, anche se l'oggetto di studio è una nuova tecnologia, dovrebbe essere sempre considerato in relazione con una serie di oggetti precedentemente installati. Termini come IT e ICTs spesso enfatizzano la novità e l'unicità di un particolare dispositivo⁷⁷ e nascondono le relazioni con il più vasto contesto degli altri artefatti dai quali dipendono per un effettivo funzionamento. In terzo luogo le tecnologie sono materiali. Questo significa che gli individui entrano in

⁷⁶ Come specificano Bowker e Star il termine infrastruttura è contraddistinto da una serie di caratteristiche: il radicamento (l'infrastruttura sta all'interno di altre strutture, disposizioni sociali e tecnologie), la trasparenza (è trasparente nell'uso in quanto non deve essere reinventata ogni volta o riassembleata per ogni compito), la capacità (l'infrastruttura estende il suo raggio oltre un singolo evento), imparato come parte per l'appartenenza (l'infrastruttura per chi ne sta al di fuori è un obiettivo da imparare), i legami con le convenzioni della pratica (l'infrastruttura modella ed è modellata dalle convenzioni proprie della comunità che la utilizza), l'incarnazione di norme (l'infrastruttura diventa trasparente inserendosi in altre infrastrutture con una forma standardizzata), costruite a partire da una base già presente (l'infrastruttura non nasce ex novo ma a partire da un contesto già esistente), diventa visibile subito un guasto. Cfr. Bowker Geoffrey C., Susan Leigh Star, «How to Infracture», in Lievrouw Leah A. and Sonia Livingstone (eds.), *The Handbook of New Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs. Updated Student Edition*, cit., pp. 230-245. Si veda anche Bowker Geoffrey C., Susan Leigh Star, *Sorting things out: classification and its consequences*, cit.

⁷⁷ Cfr. Cap. 1.

contatto con esse sia a livello spaziale che a livello temporale come oggetti con una precisa locazione e forma. Perfino le tecnologie che permettono esperienze di realtà virtuale, in definitiva, sono complesse configurazioni di componenti dotate di una loro concretezza e consistenza materiale. Il quarto aspetto enfatizza la centralità del contenuto e l'articolazione costitutiva con la materialità. Le tecnologie in questione non sono soltanto artefatti nel senso materiale del termine ma anche mezzi per creare, far circolare, mettere a disposizione forme di significazione: i media e le tecnologie dell'informazione sono materiali e simbolici, intimamente legati e reciprocamente costruiti in modo tale che si possono definire come «at once cultural material and material culture»⁷⁸. Questo significa che da un lato sono prodotti culturali nei quali costellazioni di simboli testuali, uditivi e visivi giocano un ruolo centrale; dall'altro svolgono una funzione cruciale come cultura materiale della comunicazione mediata nella quale gli assemblaggi tecnologici acquistano una importanza maggiore rispetto alla comunicazione non mediata.

Nonostante la pervasività sociale raggiunta da queste tecnologie, tuttavia l'attenzione riservata loro dai communication studies e dagli studi sulle tecnologie risulta essere alquanto problematica. Gli effetti sociologici, culturali e psicologici dei messaggi e dei contenuti mediati sono stati analizzati negli studi sulla comunicazione fino dalla nascita

⁷⁸ Boczkowski Pablo and Leah A. Lievrouw, «Bridging STS and communication studies: Scholarship on media and information technologies», cit., p. 955.

di questo campo di indagine. L'interesse nel ruolo della tecnologia è parallelo alla crescita di importanza della televisione tra gli anni sessanta e gli anni ottanta. Tuttavia, questi studi erano per lo più confinati all'interno della mass media research e dei cultural studies. Soltanto a partire dagli anni settanta e ottanta, i communication studies cominciano ad interessarsi a queste tecnologie a pieno titolo⁷⁹. Verso la fine degli anni ottanta all'interno dei communication studies si verifica una forte apertura verso l'approccio metodologico dei STS che si declina in un'attenzione alla flessibilità interpretativa, al modellamento e al costruttivismo sociale della tecnologia.

La centralità dei media e delle tecnologie dell'informazione come oggetti di ricerca ha impiegato ancora più tempo per emergere all'interno degli STS. I primi studi, segnati da una radicale critica nei confronti del determinismo tecnologico, si basano sul presupposto che gli attributi tecnici delle tecnologie avessero una minore importanza rispetto all'uso che ne viene fatto, rispetto al significato che ad esse è attribuito dalla persone. Per questo motivo i media e le tecnologie dell'informazione sono stati indagati principalmente per metterne in luce i problemi di significazione, di utilizzo e la loro connessione con un più vasto panorama di artefatti piuttosto che le singole

⁷⁹ Cfr. Pool Ithiel de Sola, *Technologies of Freedom*, Harvard University Press, Cambridge, MA. 1983, Rice Ronald. E. et al., (eds.), *The New Media: Communication, Research and Technology*, Sage, Beverly Hills, CA 1984, Rogers Everett, *Communication Technology: The new Media in Society*, Free Press, New York 1985.

caratteristiche tecnologiche. Gli studi sulla origine della radio⁸⁰, del telefono⁸¹, del videotex⁸², dello sviluppo dei computer e di Internet⁸³, hanno aiutato ad allargare il campo di ricerca all'interno degli STS verso una più ampia considerazione dei media e delle tecnologie dell'informazione. La stampa e il broadcasting, i computer e le telecomunicazioni, "vecchi" e "nuovi" media in modo indifferenziato, rientrano nel campo di indagine degli STS. Adottando un punto di vista storico e sottolineando i problemi di significazione e di utilizzo, gli STS hanno evidenziato connessioni cruciali tra particolari sistemi tecnologici e il più vasto panorama degli artefatti e della cultura.

Dopo aver brevemente presentato le modalità di studio dei media e delle tecnologie dell'informazione, sia all'interno dei communication studies che degli STS, analizzeremo due concetti che possono servire come elementi di connessione di questi due ambiti disciplinari: i processi di sviluppo delle tecnologie e le conseguenze sociali del cambiamento tecnologico.

⁸⁰ Douglas Susan J., *Inventing American Broadcasting. 1899-1922*, John Hopkins University, Baltimore 1987.

⁸¹ Fischer Claude S., *America Calling: A Social History of the Telephone to 1940*, University of California Press, Berkeley, CA 1992 (tr. it., *Storia sociale del telefono: America in linea, 1876-1940*, UTET, Torino 1994).

⁸² Schneider Volker et al., «The Dynamics of Videotex Development in Britain, France and Germany: A Crossnational Comparison», *European Journal of Communication*, Vol. 6, No. 2 (1991), pp. 187-212.

⁸³ Edwards Paul N., *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*, The MIT Press, Cambridge, MA 1996, Abbate Janet, *Inventing the Internet*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2000.

2.3.1. I processi di sviluppo delle tecnologie: produzione e consumo.

I temi della produzione e del consumo sono centrali sia per quanto riguarda gli STS che i communication studies. Da una parte, come abbiamo già visto nel corso di questo lavoro, poiché gli studi iniziali degli STS si concentravano sulla ricerca di posizioni teoriche alternative al determinismo tecnologico, durante questa fase aurorale sono maggiormente interessati all'aspetto della produzione di nuovi artefatti piuttosto che al loro consumo. Come puntualizza Bijker parlando del costruttivismo sociale fino alla metà degli anni novanta

«the issue of technology's impact on society had been bracketed for the sake of fighting technological determinism»⁸⁴.

Dall'altra, la ricerca tecnologica all'interno dei communication studies ha riguardato sia le dinamiche della produzione, con un approfondimento spesso sulla economia politica⁸⁵ che quelle del consumo⁸⁶ ma meno la connessione tra le due sfere. Ad esempio, la teoria della diffusione delle innovazioni, molto popolare nei communication studies, studia i fenomeni una volta che gli artefatti

⁸⁴ Bijker Wiebe «Social Construction of `Technology» in Smelser Neil J. and Paul B. Baltes (eds.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, vol. 23, Elsevier, Oxford 2001, pp. 15522-15527, cit. p. 15524.

⁸⁵ Mosco Vincent, Janet Wasko, *The political economy of information*, The University of Wisconsin Press, Madison 1988; Robins Kevin, Webster Frank, *Times of the Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life*, Routledge, London 1999, Schiller Dan, *Digital capitalism: networking the global market system*, The MIT Press, Cambridge, MA 1999.

⁸⁶ Meyrowitz Joshua, *No sense of place: the impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, Oxford 1986 (tr. it., *Oltre il senso del luogo: come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1993), Reeves Byron & Clifford Nass, *The media equation: how people treat computers, televisions and new media like real people and places*, CSLI Publications, Stanford 1996, Katz James Everet and Ronald E. Rice, *Social consequences of Internet use: access, involvement, and interaction*, The MIT Press, Cambridge, MA 2002.

tecnologici sono già stati sviluppati. Come puntualizza Rogers

«past diffusion researchers usually began with the first adopters of an innovation [e non tengono in considerazione] events and decisions occurring previous to this point»⁸⁷.

I più recenti orientamenti di ricerca, incrociando gli STS e i communication studies, si interrogano sulle relazioni tra produzione e consumo, cercando di spiegare i differenti processi che uniscono queste due sfere. Ad esempio, gli studiosi STS a partire dai primi anni novanta, si sono interessati ad aprire la "scatola nera" della produzione secondo modalità che fanno luce sull'aspetto del consumo. Woolgar⁸⁸ mostra come il processo di produzione del software "configuri l'utente" cioè incorpori nella progettazione della tecnologia la visione che il produttore ha dei consumatori e delle loro pratiche di consumo e in questo modo influenzi la adozione tecnologica.

Parallelamente all'attenzione nei confronti della sfera della produzione, gli studi sui media e le tecnologie dell'informazione si sono anche interessati di svelare le pratiche di consumo secondo modalità che evidenziano i legami con le dinamiche produttive. Questa linea di ricerca si è concretizzata in una serie di lavori che si sono interessati dell'agency dei fruitori da tre punti di vista: la

⁸⁷ Rogers Everett M., *Diffusion of Innovations*, 4th ed., Free Press, New York 1995, p. 159.

⁸⁸ Woolgar Steve, «Configuring the User: The Case of Usability Trial» in Law John (ed.), *A Sociology of Monsters? Essays on Power, Technology and Domination*, Routledge London 1992, pp. 57-99.

domestication dei nuovi artefatti⁸⁹, il ruolo degli utenti come agenti del cambiamento tecnologico e la resistenza nei confronti delle nuove tecnologie⁹⁰.

Con il termine *domestication* s'intende il progressivo «addomesticamento» dei dispositivi tecnologici all'interno dell'unità domestica e, più in generale, le forme di uso e i processi di significazione di questi ultimi come pratiche di consumo culturale. L'attenzione è posta sui processi di integrazione delle tecnologie nella vita quotidiana dei soggetti, su come i media e le tecnologie dell'informazione diventino artefatti tecnologici integrati nella vita degli attori sociali. Incrociando la ricerca sull'audience con la materialità propria del costruttivismo sociale, Silverstone e Haddon affermano che le nuove tecnologie

⁸⁹ Silverstone Roger, Morley David, «Domestic Communication: Technologies and Meanings», *Media, Culture and Society*, 12 (1), 1990, pp. 31-56, Silverstone Roger and Eric Hirsch (eds.), *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*, Routledge, London 1992, Silverstone Roger and Leslie Haddon, «Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life» in Mansell Robin (ed.), *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies*, Oxford University Press, Oxford 1996, pp. 44-74, Lie Merete and Sørensen Knut H. (eds.), *Making Technology Our Own? Domesticating Technology into Everyday Life*, Oslo, Oxford, and Boston, Scandinavian University Press 1996, Berker Thomas, Maren, Hartmann, Yvves Punie and Katie Ward (eds), *Domestication of Media and Technology*, Open University Press, Maidenhead 2006.

⁹⁰ Per un punto di vista storico sull'agency dei fruitori si vedano Marvin Carolyn, *When old technologies were new: thinking about electric communication in the late nineteenth century*, cit., Douglas Susan J., *Inventing American Broadcasting. 1899-1922*, cit., Martin Michele, "Hello Central?" *Gender, Technology and Culture in the Formation of Telephone Systems*, McGill's-Queen's University Press, Montreal 1991, Fisher Claude S., *American Calling: A Social History of the Telephone to 1940*, cit.. Per una analisi inerente alle tecnologie contemporanee si vedano Morley David, *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*, Comedia London 1986, Lull James, *World Families Watch Television*, Sage, London 1988, Lull James, *Inside Family Viewing: Ethnographic Research on Television's Audience*, Routledge, London 1990 (tr. it., *In famiglia, davanti alla TV*, Meltemi, Roma 2003), Silverstone Roger, *Television and Everyday Life*, Routledge, London 1994 (tr. it., *Televisione e vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna 2000), Silverstone Roger (ed.), *Media, Technology and Everyday Life in Europe*, Aldershot, Ashgate 2005.

«[i]n their ownership and in their appropriation into the culture of family or household and into the routines of everyday life, they are at the same time, cultivated. They become familiar, but they also develop and change»⁹¹.

Questo approccio sottolinea l'attività degli utenti nella significazione dei media e le tecnologie dell'informazione, nella loro integrazione nel quotidiano, nel loro modellamento sociale. Gli users, perciò, sono considerati parte integrante del processo di innovazione e non soltanto end users delle innovazioni tecnologiche.

Poiché la nozione di domestication sottolinea l'agency interpretativa dei fruitori, la ricerca sul ruolo degli utenti come agenti del cambiamento tecnologico esamina sia situazioni in cui le pratiche impreviste dei fruitori scatenano le trasformazioni materiali degli artefatti, sia i meccanismi tramite cui i produttori incorporano questi cambiamenti in versioni successive del progetto⁹². Il caso dell'iPod di Apple rappresenta un esempio emblematico in questo senso. Questo riproduttore musicale, diventato una vera e propria icona, è un forte terreno di sviluppo per l'hacking. Benché iPod sia un sistema chiuso, cioè non esista alcuna documentazione relativa al software che aiuti gli utenti e gli sviluppatori a trasformarlo, tuttavia è in atto un

⁹¹ Silverstone Roger and Leslie Haddon, «Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life», cit. 60.

⁹² Feenberg Andrew, «From Information to Communication: The French Experience with Videotex», Martin Lea (ed.), *The Social Contexts of Computer Mediated Communication*, Harvester-Wheatsheaf, London 1992, Boczkowski Pablo, «Mutual shaping of users and technologies in a national virtual community», in *Journal of Communication*, 49, 2, 1999, pp. 86-108, Orlikowski Wanda J. et al., «Shaping Electronic Communication: The Metastructuring of Technology in the Context of Use», *Organization Science*, 6 (1995), pp. 423-444, Suchman Lucy A., «Practice-Based Design of Information Systems: Notes from the Hyperdeveloped World», *The Information Society*, 18, 2002, pp. 139-144.

rilevante azione, attraverso forum e blog in Internet, per la sua conversione in un prodotto dotato di funzioni supplementari. La più potente rielaborazione è un programma chiamato Podzilla⁹³, una versione semplificata del sistema operativo Linux, dotato di un'interfaccia grafica che gira sul monitor di un iPod. L'atteggiamento che Apple ha avuto fino ad ora nei confronti dell'hacking è piuttosto ambiguo: non c'è la condanna esplicita ma non c'è nemmeno l'autorizzazione. Tuttavia appare molto evidente come l'azienda di Steve Jobs abbia tenuto sotto stretta sorveglianza le attività degli utenti: i due ultimi prodotti di Apple, l'iPhone e l'iPod Touch, sono tecnologie che ricalcano i presupposti di convergenza e di multifunzionalità che contraddistinguono le azioni di hacking.

Infine, una ultima linea di ricerca che evidenzia l'agency dei fruitori, esamina la resistenza alle nuove tecnologie, nello specifico la intenzionale opposizione al cambiamento tecnologico e le implicazioni nelle dinamiche produttive⁹⁴.

Riassumendo, il trattamento a livello accademico fatto nei confronti dei media e delle tecnologie dell'informazione ha messo in dubbio le nette distinzioni tra la sfera della produzione e del consumo

⁹³ Per ulteriori informazioni si veda http://ipodlinux.org/Main_Page (ultimo accesso 6-11-07).

⁹⁴ Bauer Martin, *Resistance to new Technology - nuclear power, information technology and biotechnology*, Cambridge University Press, Cambridge 1995, Kline Ronald R., *Consumers in the Country: Technology and Social Change in Rural America*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 2000, Kline Ronald R., «Resisting Consumer Technology in Rural America: The Telephone and Electrification». in Oudshoorn Nelly and Trevor Pinch (eds.), *How Users Matter. The Co-Construction of Users and Technology*, The MIT Press, Cambridge, MA 2005, pp. 51-66.

e ha costruito risorse teoriche che si concentrano sulle varie forme e i vari meccanismi che connettono queste due sfere.

2.3.2. Le conseguenze delle tecnologie.

Negli STS e nei communication studies sono rintracciabili due principali correnti di pensiero che si occupano delle conseguenze dei media e delle tecnologie dell'informazione. Da un lato le tecnologie sono pensate come rivoluzionarie cioè rappresentano una sfida e un radicale allontanamento dai media esistenti e dai sistemi di informazione, imponendo nuove pratiche e organizzazioni istituzionali. Se riferiamo questo discorso ai media digitali, i difensori di questa prospettiva sostengono che poiché queste tecnologie sono progettate, costruite, distribuite e fruite in modo diverso rispetto ai mass media, esse hanno la capacità di capovolgere le relazioni sociali, i modelli lavorativi, le pratiche culturali, gli ordini economici e politici⁹⁵.

⁹⁵ *Information economy, information society, digital age* sono una serie di termini utilizzati dagli studiosi per indicare le trasformazioni sul piano economico, sociale, culturale legate alla società contemporanea. Il termine trova ampio spazio nelle riflessioni di una serie di sociologi e economisti che sostengono come i nuovi sistemi di comunicazione e le tecnologie dell'informazione stiano plasmando il regime dell'accumulazione capitalistica attraverso ciò che è stato chiamato un *modo informazionale di sviluppo*. Forse uno dei riferimenti maggiormente citati è quello alla teoria della post-industrializzazione di Daniel Bell. Lo studioso sosteneva che la direttrice di sviluppo del capitalismo non fosse rappresentata dal capitale fisico ma dal capitale umano nella forma di conoscenza scientifica. L'economia dell'informazione, opposta alla maggiormente tradizionale economia dei beni, avrebbe profondamente trasformato la società industriale. Lo spostamento delle risorse dall'hardware al software, dalla realizzazione alla concezione, avrebbe consentito, secondo l'autore, l'aumento della centralità delle conoscenze teoriche e della scienza. A livello economico, la conoscenza teorica come "principio assiale" della società, si riflette con il declino della produzione di beni industriali come principale attività economica e la crescita del settore dei

Il punto di vista opposto rifiuta la retorica della rivoluzione e asserisce che le conseguenze sociali del cambiamento tecnologico tendono ad essere gradualì e progressive poiché sono collocate all'interno di un contesto di tecnologie, pratiche e istituzioni, già presenti e stabili. Gli STS, in parte a causa del loro approccio sia storico che etnografico, hanno per lo più adottato questo sguardo di continuità. All'interno dei communication studies la prospettiva della continuità è stata all'inizio presente negli studi di economia politica e di teoria critica. Secondo queste discipline, i media più nuovi e le

servizi. Rispetto alla struttura sociale, il nuovo principio assiale stabilisce la supremazia delle occupazioni professionali e tecniche che costituiscono una nuova classe. In tutte le sfere, quella economica, quella politica, quella sociale, il potere decisionale, perciò, risulterebbe influenzato in modo cruciale dalle nuove tecnologie dell'informazione e dalla nuova classe intellettuale. Conformandosi a questo punto di vista, David Harvey sottolinea l'accresciuta importanza dell'accesso al know-how scientifico e tecnico poiché l'accesso all'ultima novità scientifica o tecnologica consente di ottenere un importante vantaggio competitivo. La conoscenza, perciò, diventa un bene fondamentale, prodotto e venduto al miglior offerente. Una seconda corrente di pensiero che si interroga sulla società dell'informazione è quella che ha come riferimento la teoria di Joseph Schumpeter e l'idea che l'innovazione tecnologica è la forza propulsiva della crescita capitalistica. Secondo Schumpeter l'incentivo all'innovazione, a fronte degli alti rischi concernenti l'incertezza ad essa connaturata, viene dai grandi profitti che possono derivare da un'innovazione di successo in periodo di monopolio. Questo schema legge in maniera appropriata il boom nei tardi anni Novanta dell'high-tec e delle dot-com. Tenendo conto di questi presupposti, Manuel Castells suggerisce che le ICTs hanno radicalmente riorganizzato i processi di accumulazione del capitale, favorendo la nascita di un ordine mondiale delocalizzato che chiama «the informational mode of production». Questo modo di produzione si basa su network globali resi possibili dalle tecnologie della comunicazione. Queste reti globali rendono possibile il vasto e instabile flusso di persone, merci, finanziamenti, servizi che sono propri del nuovo modo di produzione.

La bibliografia sull'argomento è vastissima. Di seguito si indicano una serie di testi che forniscano una panoramica generale: Schumpeter Joseph Alois, *Business Cycles: a theoretical, historical, and statistical analysis of the capitalist process*, McGraw-Hill Book Co. New York, London 1939; Bell Daniel, *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*, cit.; Harvey David, *The Condition of postmodernity: an enquiry into the origins of cultural change*, Blackwell, Oxford 1989, (tr. it., *La Crisi della modernità*, Il Saggiatore, Milano 1993); Mosco Vincent, Janet Wasko, *The political economy of information*, cit.; Monk, Peter, *Technological change in the information economy*, Pinter Publishers, London New York 1989; Hepworth, Mark E., *Geography of the information economy*, London 1992; Comor Edward A. (ed.), *The Global political economy of communication: hegemony, telecommunication and the information economy*, Martin's Press, New York 1994; Webster Frank, *Theories of Information Society*, Routledge, London 1995; Castells Manuel, *The power of identity*, Blackwell, Malden, Mass. Oxford 1997 (tr. it., *Il potere dell'identità*, Università Bocconi, Milano 2003), id., Castells Manuel, *The rise of the network society*, cit., Shapiro Car, Hal R. Varian, *Information rules: a strategic guide to the network economy*, Harvard Business School Press, Boston, Mass. 1999; Kudyba Stephan, Diwan Romesh, *Information technology, corporate productivity, and the new economy*, Quorum books, Westport 2002.

tecnologie dell'informazione, come i mass media precedentemente, sono concepiti e organizzati attraverso la logica della produzione di massa, del capitalismo, della mercificazione e dell'economia di mercato. I media rafforzano sistemi di organizzazione e di controllo politico ed economico e aiutano ad estendere quei sistemi entro domini che erano precedentemente resistenti alla razionalizzazione e al modello di produzione industriale. Secondo questo punto di vista, per quanto l'informazione, ormai piuttosto che i beni fisici, sia la nuova merce, tuttavia il sistema di mercificazione mantiene il suo ruolo dominante.

A partire dai primi anni novanta, sia nel campo degli STS che dei communication studies, gli studiosi hanno cominciato fortemente a rifiutare la prospettiva delle "nuove tecnologie/nuove società" propria della società dell'informazione e si sono concentrati sui contesti sociali e culturali quotidiani, sugli usi e i significati delle più nuove tecnologie di comunicazione. La prospettiva della continuità è diventata perciò il principale modello teorico negli studi sociali sui media e delle tecnologie dell'informazione. Tuttavia il discorso sulla discontinuità rimane vivo in una serie di studi⁹⁶ che vedono la novità tecnologica

⁹⁶ Cfr. Bolter Jay David e Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, London 1999 (tr. it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2002), Hayles Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University Press of Chicago, Chicago 1999, Manovich Lev, *The Language of the New Media*, The MIT Press, Cambridge 2001 (ed. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, MCF Edizioni Olivares, Milano 2002), Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, MA 1998, Poster Mark, *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*, University Press of Chicago, Chicago 1990, Stone Allucquere Rosanne, *The*

come un punto di partenza per teorizzare nuovi tipi di prodotti mediatici digitali. Questi studiosi presentano un approccio alla dicotomia continuità/discontinuità bilanciando le affermazioni sulla novità dei media digitali con una comprensione dei loro legami con i media precedenti e con i processi simbolici e sociali ad essi associati.

Dal momento che i media e le tecnologie dell'informazione sono ormai diventati parte della quotidianità delle persone negli ultimi decenni, alcuni studiosi sia negli STS che nei communication studies hanno cominciato a considerare le conseguenze delle nuove tecnologie come infrastrutture, cioè indagare come quest'ultime si sono incorporate all'interno di un sostrato tecnologico già esistente, trasparente e visibile soltanto quando avviene una rottura. Come puntualizza Edwards

«the most salient characteristic of technology in the modern-industrial and postindustrial- world is the degree to which technology is *not* salient for most people, most of the time»⁹⁷.

Per esempio, sebbene la progressiva integrazione dei media e delle tecnologie dell'informazione all'interno di sistemi e pratiche già esistenti li ha resi più usabili e affidabili, ha creato anche vaste possibilità di sorveglianza non controllata e di invasione della

War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age, The MIT Press, Cambridge, MA 1995.

⁹⁷ Edwards Paul N., «Infrastructure and Modernity: Force, Time and Social Organization in the History of Sociotechnical Systems», in Misa Thomas J., Philip Brey, and Andrew Feenberg (eds.), *Modernity and Technology*, The MIT Press, Cambridge, MA 2003, pp. 185-223, cit. p. 185.

privacy⁹⁸. Di contro ha permesso la creazione di strumenti che permettono di resistere a queste invadenze⁹⁹.

La crescente routinizzazione nel quotidiano dei media e delle tecnologie dell'informazione viene anche letta come una banalizzazione¹⁰⁰. La rivoluzione tecnologica della fine del ventesimo secolo è considerata ormai come superata, soppiantata da un crescente miglioramento nella stabilità, nella sicurezza, nella affidabilità, nella ubiquità e nel facile utilizzo delle tecnologie. Se si possa parlare di banalizzazione rispetto ai nuovi media resta una questione aperta, è tuttavia certo che essi sono diventati

«more pervasive, familiar and integrated into every day practices and larger social, cultural, and institutional arrangements and structures, it is no longer possible to view the consequences of media and information technologies as a matter of *either* continuity *or* discontinuità»¹⁰¹.

Una prospettiva di ricerca che rilevi le connessioni tra gli STS e i communication studies è ormai necessaria. Recenti studi empirici, che intersecano gli STS e i communication studies, hanno dimostrato la crescente ubiquità della mediazione, in ogni momento e in un insieme di contesti sociali e culturali diversificati¹⁰².

⁹⁸ Agre Philip E. and Marc Rotenberg (eds.), *Technology and Privacy: The New Landscape*, The MIT Press, Cambridge, MA 1997, Levin Thomas Y., Ursula Frohne, Peter Weibel (eds.), *Ctrl (space): rhetorics of surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe, ZKM Center for Art and Media, The MIT Press, Cambridge, MA 2002.

⁹⁹ Brook James and Ian A. Boal (eds.), *Resisting the Virtual Life: the Culture of Politics Information*, City Lights, San Diego 1995, Philips D. J., «Privacy Policy and PETs: the Influence of Polity Regimes on the Development of Social Implications of Privacy Enhancing Technologies», *New Media and Society*, 6, 6, 2004, pp. 691-706.

¹⁰⁰ *New Media & Society. The Fifth Anniversary Issue*, 6, 1, 2004.

¹⁰¹ Cfr. Boczkowski Pablo and Leah A. Lievrouw, «Bridging STS and communication studies: Scholarship on media and information technologies», cit., pp. 964-965.

¹⁰² Cfr. Bowker Geoffrey C., Susan Leigh Star, *Sorting things out: classification and its*

Traendo vantaggio dalla diffusione dei media e delle tecnologie dell'informazione e dal loro interesse nel contesto sociale e culturale, sono ipotizzabili possibili incroci tra STS e communication studies inseriti in una cornice teorica che si interessa delle relazioni tra tecnologia e società, processi di sviluppo della tecnologia e conseguenze del cambiamento sociotecnologico. I ruoli della produzione e del consumo nei processi di sviluppo tecnologico sono segnati da due direzioni complementari. Da un lato si rilevano casi in cui il confine tra la produzione e il consumo si confonde o addirittura viene meno. A questo riguardo si pensi alle pratiche di remixaggio, mash-up, al mondo open source: il processo di digitalizzazione permette e accresce la possibilità della libera circolazione dei contenuti nella Rete, le informazioni diventano fluide e non più vincolate ai contenitori fisici che le contengono, consentendone una copia a basso costo, la manipolazione e la distribuzione non più confinata ad una comunità locale ma su scala globale¹⁰³. Dall'altro si mostrano casi in cui i ruoli della produzione e del consumo sono così chiaramente separati che la loro confluenza risulta essere minimale.

consequences, cit., Downey Gregory, *Telegraph Messenger Boys: Labor, Technology, and Geography 1850-1950*, Routledge, London 2000, Thompson Emily, *The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*, The Mit Press, Cambridge, MA 2002, Sterne Jonathan, *The audible past: cultural origins of sound reproduction*, Duke University Press, Durham 2003, Boczkowski Pablo, *Digitizing the News: innovation in online newspapers*, The Mit Press, Cambridge, MA 2004.

¹⁰³ Per una panoramica su questi argomenti (e sui problemi di gestione della proprietà intellettuale ad essi connessi) si vedano: Lessig Lawrence, *Code and the other laws of cyberspace*, Basic Books, New York 1999, Lessig Lawrence, *Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, Penguin Press, New York 2004, (tr. it., *Cultura libera*, Apogeo, Milano 2005), disponibile online all'indirizzo <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> (ultimo accesso 7-12-07).

Ad esempio ricordano Boczkowski e Lievrouw¹⁰⁴ come il tentativo del Los Angeles Time di utilizzare strumenti wiki per rendere le proprie redazioni user driven non abbia avuto successo. Il forum è stato chiuso pochi giorni dopo essere stato messo online poiché i redattori ritenevano che alcuni commenti fossero divenuti troppo aggressivi. Infine rispetto alle conseguenze delle tecnologie, la crescita del senso di ordinarietà che accompagna i media e le tecnologie dell'informazione, potrebbe sollecitare piste di ricerca che riconcilino o almeno riformulino la relazione tra continuità e discontinuità o da un punto di vista microsociale, analizzando le pratiche quotidiane e le singole invenzioni, oppure a livello macro, esaminando le relazioni e i cambiamenti su larga scala.

2.4 Conclusioni: la complessità dei media.

La disamina teorica proposta lungo il capitolo ci permette ora di indicare l'approccio ai new media (o usando la definizione di Boczkowski e Lievrouw «newer media» sottolineandone la collocazione in un contesto in cui sono già presenti altri media) che abbiamo scelto per questo lavoro: esso rigetta una definizione di questi ultimi sulla base meramente delle caratteristiche tecniche, dei canali e del contenuto e li identifica, attraverso l'incorporazione dei

¹⁰⁴ Cfr. Boczkowski Pablo and Leah A. Lievrouw, «Bridging STS and communication studies: Scholarship on media and information technologies», cit., p. 966.

fattori tecnologici, sociali, politici e economici, come tecnologie dell'informazione e della comunicazione associati a determinati contesti sociali. Adottano il punto di vista di Lievrouw e Livingstone¹⁰⁵ che definiscono i new media come formati da tre componenti: *artifacts* o *devices*¹⁰⁶ che consentono ed estendono la possibilità di comunicare alle persone; *activities* o *practices*¹⁰⁷ che le persone mettono in atto nello sviluppo e nell'utilizzo delle tecnologie e infine *social arrangements* o *organizations*¹⁰⁸ che modellano le tecnologie e le pratiche. Questa relazione non prevede un rapporto di tipo lineare (come invece avviene negli studi sulla comunicazione di massa centrati sulla relazione lineare tra produzione, testo e audience) ma un'enfasi sulla commistione tra la modellizzazione e le conseguenze sociali, un'attenzione ai collegamenti e alle interdipendenze tra tecnologie, pratiche e organizzazioni sociali. Perciò come sostiene Lievrouw¹⁰⁹

«[new media technologies] develop in a dynamic environments where users, designers, manufacturers, investors, regulators, distributors and others work out their interrelated and competing interests, cultural assumptions, desires and visions»¹¹⁰.

¹⁰⁵ Lievrouw Leah A. and Sonia Livingstone, «Introduction to the Updated Student Edition» in id. (ed.), *The Handbook of New Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs. Updated Student Edition*, cit., pp. 1-14.

¹⁰⁶ «[...] (e.g. alphabets, electrical grids, keyboards and mice, operating systems, telephone switches, film stock, satellite dishes, money, etc.)», ibi, cit., p. 9.

¹⁰⁷ Ibidem «[...] (e.g. gestures, vocalization, telephone or email netiquette, language, manuscript formatting, typing, online file sharing, fashion, contract law, television program schedules, blogging».

¹⁰⁸ Ibidem «[...] (e.g. single-parent families, recorded music labels, think tanks, national film boards, political campaigns, community advice networks, movie studios, etc.)».

¹⁰⁹ Lievrouw Leah A., «New Media Design and Development: Diffusion of Innovations v Social Shaping of Technology» in Lievrouw Leah A. and Sonia Livingstone (ed.), *The Handbook of New Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs. Updated Student Edition*, cit. pp. 246-265.

¹¹⁰ Ibi, p. 246.

Ma questo modellamento sociale della tecnologia sancisce non un semplice, mutuo processo di modellamento nel quale lo sviluppo tecnologico e le pratiche sociali sono co-determinate. Se è vero, infatti, che al centro del discorso viene messa l'agency dei fruitori, è necessario considerare anche gli effetti sociali e gli impatti che le tecnologie hanno sulla società. Per quanto le persone abbiano sempre la possibilità di scegliere come creare, capire, utilizzare le tecnologie, tuttavia, quando queste diventano pervasive, possono costringere o limitare il numero delle scelte. Anche questa azione rappresenta un processo sociale che Philip Agre puntualizza quando osserva che

«every system affords a certain range of interpretations, and that range is determined by the discourses that have been inscribed into it¹¹¹».

La tecnologia, l'agency, il contesto sociale, perciò, sono fenomeni inseparabili che si influenzano l'uno con l'altro. Nel prossimo capitolo analizzando la Actor-Network Theory mostreremo come queste tre componenti interagendo tra di loro in modo fluido offrano una idea dinamica del sociale.

¹¹¹ Agre Philip, «Internet Research: For and Against» in Consalvo Mia et al. (eds), *Internet Research Annual*, Volume 1, Peter Lang, New York 2004, pp. 25-36, cit. p. 27. Il saggio è disponibile online all'indirizzo <http://polaris.gseis.ucla.edu/pagre/research.html> (ultimo accesso 19-11-07).

3. LA ACTOR-NETWORK THEORY

3.1. I principi della Actor-Network Theory

La Actor-Network Theory (ANT) è un modello teorico collocabile all'interno degli studi microsociologici propri della sociologia della scienza e della tecnologia, variamente interpretato, riformulato e criticato¹, con un vasto apparato di applicazioni in molteplici aree disciplinari, dall'economia², alla medicina³, dall'organizzazione del lavoro⁴, alla politica⁵, dalle forme di potere⁶ all'arte⁷. Per quanto siano

¹ Per una buona ricostruzione del caleidoscopico mondo degli studi definibili come appartenenti alla Actor-Network Theory si veda il sito del Science Studies Centre, Department of Sociology, Lancaster University, <http://www.lancs.ac.uk/fass/centres/css/ant/ant.htm#com> (ultimo accesso 1-12-2008).

² Callon Michel, (ed.), *The Laws of the Markets*, Blackwell, Oxford 1988, Callon Michel, «Writing and (Re)writing Devices as Tools for Managing Complexity» in Law John and Annemarie Mol (eds.), *Complexities in Science, Technology and Medicine*, Duke University Press, Durham, N. Ca. 2002, pp. 191-217.

³ Akrich Madeleine and Bernike Pasveer, *Narrating Childbirth. Theorizing Bodies*, WTMC-CSI, Ecole des Mines de Paris, Paris. 1998; Berg Marc, *Rationalizing Medical Work: Decision Support Techniques and Medical Practices*, MIT Press, Cambridge, Mass.. 1997; Callon Michel and Volona Rabeharisoa, *Reconfiguring Trajectories: Agencies, Bodies and Political Articulations: the Case of Muscular Dystrophies. Theorizing Bodies*: WTMC-CSI, Ecole des Mines de Paris, Paris 1998; Mol Annemarie and Jessica Mesman, «Neonatal Food and the Politics of Theory: Some Questions of Method», *Social Studies of Science*, 26, 1996, pp. 419-444; Prout Alan, «ANT, technology and medial sociology: An illustrative analysis of the metered dose inhaler», *Sociology of Health & Illness*, vol. 18, 2, 1996, pp. 198-219.

⁴ Cooper Robert, «Formal Organization as Representation: Remote Control, Displacement and Abbreviation» in Reed Michael and Michael Hughes (eds.), *Rethinking Organization*,

già rintracciabili degli studi precursori negli anni settanta⁸, essa nasce dalla collaborazione che Bruno Latour intraprende con Michel Callon agli inizi degli anni Ottanta, e trova il suo luogo di sviluppo all'interno del *Centre de sociologie de l'innovation dell'Ecole de mines* di Parigi. La ANT è contraddistinta da una marcata vena iconoclasta, soprattutto presente nel lavoro di Latour⁹, volta a ridefinire non soltanto i rapporti tra scienza, tecnologia e società ma il concetto di sociale tout court.

In questo quadro magmatico terremo come riferimento, in particolare, gli studi di Latour che nel corso degli ultimi venticinque anni hanno dato origine alla ANT¹⁰, le hanno fornito una

Sage, London 1992, pp. 254-272; Law John, *Organizing Modernity*, Blackwell, Oxford 1994, Star Susan Leigh, «The Trojan door: Organizations, work, and the 'open Black Box'.», *Systems Practice*, 5, 1992, pp. 395-410.

⁵ Bowers John., «The politics of formalism», in Lea Martin (ed.), *Contexts of Computer-Mediated Communication*, Harvester Wheatsheaf, Hemel Hempstead 1992, pp. 232-261, Star Susan Leigh, «Power, Technologies and the Phenomenology of Conventions: on being Allergic to Onions» in Law John (ed.), *A Sociology of Monsters? Essays on Power, Technology and Domination* Routledge London 1992, cit., pp. 26-56, cit. p. 38.

⁶ Latour Bruno, «The Powers of Association» in Law John (ed.), *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?*, cit., pp. 264-280, Clegg Stewart, *Frameworks of Power*, Sage, London 1989, Law John, «Power, Discretion and Strategy» in Law John (ed), *A Sociology of Monsters? Essays on Power, Technology and Domination*, Routledge, London 1991, pp. 165-191.

⁷ Hennion Antoine, «An Intermediary between Production and Consumption: the Producer of Popular Music», *Science, Technology and Human Values*, 14 (1989), pp. 400-424.

⁸ Si veda in particolare il testo di Michel Serres, *La Traduction*, Hermes III, Les Éditions de Minuti, Paris 1974, che introduce il concetto di traduzione che verrà poi ulteriormente spiegato da Michel Callon in «Struggles and Negotiations to define what is Problematic and what is not: the Sociology of Translation» in Knorr Karin D., Roger Krohn and Richard Whitley (eds.), *The Social Process of Scientific Investigation: Sociology of the Sciences Yearbook*, Dordrecht and Boston, Mass., Reidel 1980, pp. 197-219 e Latour Bruno and Steve Woolgar, *Laboratory Life: the Social Construction of Scientific Facts*, cit.

⁹ Il termine iconoclasta in realtà non viene riconosciuto da Latour come identificativo della propria attività teorica. Cfr. Latour Bruno, «The Slight Surprise of Action. Facts, Fetishes, Factishes» in in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, Harvard University Press, Cambridge, Mass. 1999, pp. 270-276.

¹⁰ Callon Michel, Bruno Latour, «Unscrewing the Big Leviathan: How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologists Help to Do so,» in Knorr-Cetina Karin, Aaron V. Cicourel (eds.), *Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro and Macro-Sociologies*, Routledge & Kegan Paul, Boston 1981, pp. 277-301.

sistematizzazione teorica¹¹, l'anno rivista, rimodellata e addirittura confutata¹² per poi tornare, in studi recenti, a una rivalutazione della sua stessa definizione affermando che

«"actor-network theory"[...] is so awkward, so confusing, so meaningless that it deserves to be kept»¹³.

Uno dei pilastri su cui si basa la ANT, condiviso in realtà con molte correnti presenti all'interno della sociologia della scienza, è la considerazione della conoscenza come prodotto sociale piuttosto che risultato di una metodologia scientifica. Nello specifico la conoscenza è studiata come frutto di una trama di componenti eterogenee, l'esito finale di una lunga filiera lavorativa nella quale molteplici componenti (provette, reagenti, organismi, microscopi, scienziati, articoli su riviste, computer), che normalmente avrebbero una vita autonoma, sono giustapposti in una rete modellata che supera le loro singole resistenze. La scienza secondo questa prospettiva diventa

«a process of "heterogeneous engineering" in which bits and pieces from the social, the technical, the conceptual and the textual are fitted together, and so converted (or "translated") into a set of equally heterogeneous scientific products»¹⁴.

Partendo da questo presupposto, Bruno Latour identifica la scienza come un Giano bifronte, dotato di due facce: una quella della scienza

¹¹ Latour Bruno, *Science In Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society*, Harvard University Press, Cambridge Mass., USA 1987 (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, Edizioni di comunità, Torino 1998).

¹² Latour Bruno, «On Recalling ANT» in Law John, John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, Blackwell, London 1999, pp. 15-25.

¹³ Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford 2005, cit. p. 9.

¹⁴ Law John, «Notes on the Theory of the Actor-Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity», *Systems Practice*, 5, 1992, pp. 379-393.

«pronta per l'uso», l'altra quella della scienza «in costruzione» o «in azione»¹⁵. L'epistemologo studia le caratteristiche della prima, il sociologo quelle della seconda. Un enunciato o un risultato scientifico vanno incontro a due possibili linee di sviluppo: verso la condizione di «fatto» o verso quella opposta di «artefatto». Questi sviluppi sono collegati alla rete di attori che entrano in contatto con essi per cui «la costruzione di fatti e macchine è un processo collettivo»¹⁶. Per identificare la rete di rapporti da cui scaturiscono gli enunciati scientifici Latour propone delle distinzioni. In primo luogo lo studioso, invece di utilizzare la differenziazione tra scienza e tecnologia, usa il termine tecnoscienza per indicare sia oggetti tecnologici che risultati scientifici entrambi caratterizzati dal fatto di essere delle scatole nere, termine nato negli studi di cibernetica per indicare

«quando un parte di un meccanismo, oppure un insieme di istruzioni, sono troppo complessi. In sua vece [si]dise[gna] una piccola scatola di cui non [si] dev[e] sapere nulla, eccezion fatta per i segnali in ingresso e in uscita»¹⁷.

Gli oggetti tecnologici e i fatti scientifici, una volta consolidati, sono utilizzati o riportati senza più alcuna critica o ipotesi di veridicità della loro attendibilità. In una successiva revisione Latour specifica ulteriormente il concetto di tecnoscienza definendolo

¹⁵ Cfr. Latour Bruno, *Science In Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, cit., pp. 3-23).

¹⁶ Ibi, p. 38.

¹⁷ Ibi, p. 5.

«as a fusion of science, organization, and industry. [...] Nonhumans are endowed with speech, however primitive, with intelligence, foresight, self-control, and discipline, in a fashion both large-scale and intimate. Socialness is shared with nonhumans in an almost promiscuous way»¹⁸.

Se nel linguaggio comune e, in vero in molti studi sociali, risulta radicato un approccio mentale dicotomico basato sulla separazione tra scienza e società, gli studiosi ANT cercano di combattere questa forma mentis a vantaggio di una ridefinizione del campo di interesse degli science studies che osteggi l'idea diffusa che esista a priori qualche tipo di connessione tra la scienza e la società, dal momento che

«the existence of this connection depends on what the actors have done to establish it. Science studies merely provides the means of tracing this connection when it exists»¹⁹.

Gli studiosi ANT non solo riformulano i campi di interesse della sociologia della scienze e della tecnologia, ma propongono una nuova teorizzazione del sociale. Questo obiettivo emerge chiaramente in tutto il percorso teorico in costante risistemizzazione di Latour, (parafrasando il titolo di un suo lavoro si potrebbe definire il pensiero stesso di Latour "in azione", essendo caratterizzato da un incessante work-in-progress²⁰). Lo studioso si chiede che cosa sia la società, problematizzando il termine «sociale». A suo avviso, gli studiosi di

¹⁸ Latour Bruno, «A collective of Humans and Nonhumans: Following Daedalus's Labyrinth» in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, cit., pp. 174-215, cit., pp. 203-204.

¹⁹ Latour Bruno, «Science's Blood Flow. An Example from Joliot's Scientific Intelligence» in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, pp. 80-112, cit., pp. 86-87.

²⁰ A questo proposito può essere utile consultare il sito del filosofo e sociologo francese www.bruno-latour.fr (ultimo accesso 1-12-2008) che bene testimonia il continuo work in progress del pensiero di Latour.

scienze sociali rilevano l'esistenza di un fenomeno chiamato variamente «società», «ordine sociale», «struttura sociale», «dimensione sociale», «struttura sociale». Queste etichette usate, spesso in modo ridondante, offrono

«comments about the inevitable "social dimension" of what we and others are doing "in society" has become as familiar to use as using a mobile phone, ordering a beer, or invoking the Oedipus complex – at least in the developed world»²¹.

In opposizione a questa impostazione teorica, egli confronta le figure di due sociologi Emile Durkheim, considerato uno dei fondatori della sociologia e Gabriel Tarde²² che Latour elegge come uno dei padri putativi della ANT. Quest'ultimo, sostenne rispetto a quanto non fece Durkheim, che il sociale non fosse uno speciale dominio del reale ma un principio di connessioni, «a circulating fluid that should be followed by new methods and not a specific type of organism»²³. Inoltre, anticipò che lo studio della innovazione scientifica e tecnologica sarebbe diventato un'area in forte espansione all'interno delle scienze sociali. Rifacendosi al pensiero di Tarde, Latour sostiene come la sociologia, piuttosto che usare il termine società per spiegare qualcosa d'altro o come aiuto per risolvere qualche questione politica

²¹ Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, cit., p. 4.

²² Nelle scienze sociali è in atto un intenso lavoro di rilettura del pensiero di Gabriel Tarde. Per qualche linea guida riguardo al dibattito si vedano Latour Bruno, «Gabriel Tarde and the end of the social» in Joyce Patrick (ed.), in *The Social in Question. New bearings in history and the social sciences*, Routledge, London 2002, pp. 117-132; Toews David, «The New Tarde: Sociology after the End of the Social», *Theory, Culture & Society*, 20(5) 2003, pp. 81-98; Economy and Society special issue Tarde, *Economy and Society*, 36(4) 2007.

²³ Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, cit., p. 13.

del momento, «could be a science accounting for how society is held together»²⁴. Latour propone anzi di sostituire il termine *society* con *collective* che identifica

«the associations of humans and non-humans. While a division between nature and society renders invisible the political process by which the cosmos is collected in one livable whole, the word “collective” makes this process central. Its slogan could be “no reality without representation”»²⁵.

Radicalizzando ulteriormente il suo punto di vista Latour propone di rinominare la stessa ANT come «sociology of associations» o «associology» caratterizzata da tre direttive

«it doesn't only limit itself to the social but *replaces* the object to be studied by another matter made *of* social relations; it claims that this substitution is unbearable for the social actors who *need* to live under the illusion that there is something “other” than social there; and it considers that the actors' objections to their social explanations offer the best *proof* that those explanations are right»²⁶.

Dopo aver tracciato un quadro delle linee guida che caratterizzano la ANT approfondiamo tre concetti chiave di questo approccio teorico: rete, attore e traduzione. Siamo consapevoli che possa risultare eccessivamente semplicistico, come è stato più volte sottolineato da

²⁴ Ibidem

²⁵ Latour Bruno, «Glossary» in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, cit., p. 304.

²⁶ Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, cit., p. 9. D'altra parte questa idea di associazione fa parte del pensiero di Latour e si ritrova anche in uno scritto del 1981 quando, insieme a Callon, afferma che il sociologo «who studies associations and dissociations, that is all, social” itself implies. Associations between men? Not solely, since for a long time associations between men has been extended and expanded through their allies: words, rituals, iron, wood, seeds and rain. The sociologist studies all associations, but in particular the transformation of weak interactions into strong ones and viceversa». Callon Michel, Bruno Latour, «Unscrewing the Big Leviathan: How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologists Help to Do so,» in Knorr-Cetina Karin, Aaron V. Cicourel (eds.), *Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro and Macro-Sociologies*, cit. p. 300. Facciamo questa precisazione per sottolineare come il pensiero di Latour sia segnato da una profonda coerenza interna, benché contraddistinto da una continua rielaborazione.

Latour, ridurre il pensiero della ANT ad una serie di etichette²⁷. È pur vero che nei lavori dello stesso Latour è presente una costante attenzione alla spiegazione minuziosa dei concetti guida di questa metodologia che a volte trova addirittura la forma del glossario²⁸. I termini sono stati scelti in base a due criteri: evidenziano i tratti che caratterizzano uno studio come appartenente alla ANT e sono i concetti maggiormente oggetto delle critiche nei confronti dell'ANT stessa.

3.1.1. Il concetto di Rete

Secondo quanto portato avanti da Latour e dalla sua scuola, la metafora centrale della teoria sociologica proposta, è rappresentata dalla rete che estende le sue ramificazioni sia sul versante umano che su quello non umano, negando ogni separazione tra la tecnoscienza e la società. Sia un fatto scientifico che un dispositivo tecnologico sono fondati sulla unione di un insieme di elementi diversi collegati in rete. La rete è composta da elementi fisici ed attori sociali. Il successo o il fallimento di una determinata invenzione o innovazione tecnologica non sono dovuti alla sua qualità o capacità di risposta a una richiesta sociale ma dalla compattezza della rete. L'idea di rete evidenzia come

²⁷ Cfr. Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, cit., 141-156.

²⁸ Cfr. Latour Latour e Akrich Madeleine, «A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies» in Bijker Wiebe and John Law (eds), *Shaping Technology/Building Society*, cit., pp. 259-264; Latour Bruno, «Glossary» in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, cit., pp. 303-316.

«le risorse sono concentrate in pochi luoghi – i nodi e i gruppi – connessi l'uno all'altro – i legami e la trama. Tali connessioni trasformano le risorse disperse in una rete che sembra espandersi ovunque»²⁹.

La nozione di rete è stata utilizzata dagli studiosi ANT per definire una serie di contesti molto eterogenei tra di loro. In primo luogo conduce ad interrogarsi sui problemi di solidità legati alla rete: quanto può essere resistente la rete costruita da uno scienziato o da un ingegnere? La rete viene, poi, identificata come uno spazio di circolazione³⁰; in terzo luogo, la spazialità della rete evolve verso il concetto di frontiera³¹; infine, la rete si riferisce all'ambito temporale con un'attenzione nei confronti della temporalità del lavoro scientifico³².

Questo panorama piuttosto diversificato è stato in seguito maggiormente definito da Latour³³ che è giunto a distinguere cinque tipologie di rete legate l'una all'altra: gli strumenti, i colleghi, gli alleati, il pubblico e i legami o nodi (*links* o *knots*). La comunità scientifica e gli alleati erano già stati oggetti di studio da parte rispettivamente della sociologia della scienza classica e della storia

²⁹ Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, Harvard University Press, Cambridge Mass. 1987 (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, Edizioni di comunità, Torino 1998, p. 242).

³⁰ Cfr. Callon Michel, (sous la direction de), *La science et ses reseaux: genese et circulation des faits scientifiques*, La Decouverte, Paris 1988, p. 22.

³¹ Cfr. Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, pp. 241-280).

³² Cfr. Callon Michel, (sous la direction de), *La science et ses reseaux: genese et circulation des faits scientifiques*, La Decouverte, Paris 1988, p. 24.

³³ Si veda Latour Bruno, «Joliot: l'Histoire et la Physique Mêlées» in Michel Serres (sous la direction de), *Éléments d'histoire des sciences*, Paris, Bordas 1989, pp. 493-513, rivisto e modificato in Latour Bruno «Science's Blood Flow: An Example from Joliot's Scientific Intelligence» in id., *Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies*, cit., pp. 80-112.

sociale della tecnica, mentre il tema degli strumenti rappresenta un punto di forza del lavoro di Latour. Egli afferma di intendere per strumento (o dispositivo di registrazione)

«qualunque sistema, a prescindere dalle dimensioni, dal costo e dalla sua natura, che ci offre una rappresentazione visiva, non importa di che tipo, in un testo scientifico. [...] Per esempio, un telescopio ottico è uno strumento, ma lo è anche una serie di radiotelescopi, per quanto i singoli elementi possano distare centinaia di chilometri»³⁴.

E ancora lo strumento

«è ciò che vi guida dall'articolo scientifico alle sue fonti, dalle molte risorse attivate nel testo alle risorse ancor più numerose mobilitate per creare rappresentazioni visive dei testi»³⁵.

Gli strumenti svolgono un ruolo fondamentale nella indagine sulla scienza *in azione* che verte non sui fatti già costruiti, come la scienza divulgativa, ma

«quando seguiamo la scienza in azione, gli strumenti diventano gli elementi cruciali, subito dopo i testi tecnici. È là, presso gli strumenti, che lo scettico viene inesorabilmente condotto»³⁶.

Da questo approccio deriva come la conoscenza non possa essere descritta in sé in opposizione ai concetti di ignoranza o di credenza ma come capitalizzazione, accumulazione cioè

«l'arrivo dall'esterno di iscrizioni affinché qualcuno le veda per la prima volta e sia inviato per riportare indietro ulteriori nuove iscrizioni; intendo come acquisire familiarità con cose, eventi e persone distanti»³⁷.

³⁴ Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, cit., p. 88).

³⁵ Ibi, p. 90.

³⁶ Ibi, p. 91.

³⁷ Ibi, p. 296.

Per compiere questo processo Latour sostiene che sono stati inventati gli strumenti che consentendo di agire a distanza su eventi, luoghi e persone non familiari

«[a] li rend[o]no *mobili* e quindi poss[o]no essere portati dietro; [b] mantenendoli *stabili* dimodochè poss[o]no essere portati avanti e indietro senza subire distorsioni, contaminazioni o decadimenti; [c] facendo in modo che siano *compatibili* e, allora, a prescindere dal materiale che li compone, potranno essere accumulati, aggregati o rimescolati come un mazzo di carte»³⁸.

L'ultimo circolo della rete, quello dei legami o dei nodi, è il principio di coesione di tutti i circoli della rete che permette

«concept does not become scientific because it is farther removed from the rest of what it holds, but because it is more intensely connected to a much larger repertoire of resources»³⁹.

Concludiamo, evidenziando come, per quanto lo stesso Latour rimarchi la debolezza della parola rete che ormai circa venticinque anni dopo la sua introduzione «it has lost its sharp edge»⁴⁰, tuttavia rimanga ancora una metafora che mantiene tre importanti caratteristiche:

«a) a point-to-point connection is being established which is physically traceable and thus can be recorded empirically;
b) such a connection leaves *empty* most of what is *not* connected, as any fisherman knows when throwing his net in the sea;
c) this connection is not made for free, it requires effort as any fisherman knows when repairing it on the deck»⁴¹.

³⁸ Ibi, p. 300.

³⁹ Latour Bruno «Science's Blood Flow: An Example from Joliot's Scientific Intelligence» in id., *Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies*, cit., p. 108.

⁴⁰ Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, cit., p. 132.

⁴¹ Ibidem

3.1.2. Il concetto di attore

All'interno della rete l'opera di costruzione e di circolazione è fondamentale ma chi compie queste azioni? Secondo la teoria di Callon e Latour l'attore adempie a questi compiti. Essi lo definiscono come

«Any element which bends space around itself, makes other elements dependent upon itself and translates there will into a language of its own. An actor makes changes in the set of elements and concepts habitually used to describe the social and the natural worlds. By stating what belongs to the past, and of what the future consists, by defining what comes before and what comes after, by building up balance sheets, by drawing up chronologies, it imposes its own space and time. It defines space and its organization, sizes and their measures, values and standards, the stakes and rules of the game - the very existence of the game itself»⁴².

Gli attori possono essere umani e non-umani e molto eterogenei tra di loro, da un ricercatore, a un rimando bibliografico, a un'apparecchiatura che riproduce una immagine al microscopio fino ad una azienda spinta ad investire in una ricerca o un virus che si comporta in un determinato modo, 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.

⁴² Callon Michel, Bruno Latour, «Unscrewing the Big Leviathan: How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologists Help to Do so,» in Knorr-Cetina Karin, Aaron V. Cicourel (eds.), *Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro and Macro-Sociologies*, cit., p. 286.

Proprio in riferimento alla categoria di attore si mostrano evidenti le tangenze maggiori con la semiotica⁴³, soprattutto nel lavoro di Bruno Latour e Madeleine Akrich⁴⁴. Questo dialogo che John Law definisce come «ruthless application of semiotics»⁴⁵ è motivato dal bisogno da parte dell'ANT di trovare nella semiotica una metodologia per le scienze sociali che non preveda una suddivisione a priori tra tecnica e società. All'interno della letteratura ANT viene proposta la distinzione tra attore e attante. Per Latour la definizione di attore passa attraverso

«what it does – its performances – under laboratory trials. Later its competence is deduced and made part of an institution»⁴⁶.

L'utilizzo di attante viene invece spiegato affermando che

«mean anything that acts and actor to mean what is made the source of the action. This is a semiotician's definition that is not limited to humans and has no relation whatsoever to the sociological definition of an actor by opposition to mere behavior. For a semiotician, the act of attributing "inert force" to a hinge or the act of attributing it "personality" are comparable in principle and should be studied symmetrically»⁴⁷.

L'attante è una persona o una cosa che compie una azione. L'attore invece è dotato di altre proprietà ed è considerato all'origine

⁴³ Per una ricostruzione dei rapporti tra semiotica e ANT si veda l'introduzione di Alvise Mattozzi al libro da lui curato *Il senso degli oggetti tecnici*, Meltemi, Roma 2006.

⁴⁴ Akrich Madeleine, Callon Michel, Latour Bruno, *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, cit.

⁴⁵ Law John, «After ANT: complexity, naming and topology» in Law John and John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, Blackwell Publishing, London 1999, pp. 1-15, cit., p. 3.

⁴⁶ Latour Bruno, «Glossary» in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, cit., p. 303.

⁴⁷ Latour Bruno, «Where Are the Missing Masses? The sociology of a Few Mundane Artifacts» in Bijker Wiebe and John Law (eds), *Shaping Technology/Building Society*, cit., pp. 225-258, cit. nota 11 p. 256.

dell'azione. Da un punto di vista semiotico, come ricorda Mattozzi⁴⁸, l'utilizzo del termine attante, per quanto semplificato, risulta essere corretto. In semiotica l'attante

«può essere concepito come colui che compie o subisce l'atto indipendentemente da ogni altra determinazione. [...] In questa prospettiva, l'attante designerà un tipo di unità sintattica, di carattere squisitamente formale, prima di ogni investimento semantico e/o ideologico»⁴⁹.

Mentre l'attore

«l'attore oltrepassa i limiti della frase e si perpetua grazie ad anafora, lungo tutto il discorso (o almeno lungo una sequenza discorsiva) conformemente al principio di identità. Cessa, quindi, di essere la variabile di un solo attante in variante, per assumere successivamente ruoli attanziali diversi; analogamente, essendo il discorso lo svolgimento di valori semantici, l'attore è suscettibile di ricevere uno o più ruoli tematici differenti»⁵⁰.

Come si vede la semiotica si interessa di indagare il ruolo attanziale degli attanti, cioè determinare la loro posizione all'interno della trasformazione di cui partecipano, non a individuare i singoli attanti, ma secondo quali istanze contribuiscono a determinare un attore. Operando una semplificazione della semiotica greimasiana, la semiotica dell'ANT utilizza la categoria di attante per giustificare la necessità di ridistribuire l'agency⁵¹, in primis tra attanti umani e non-umani e poi in modo più risolutivo tra un insieme di attanti, a cui

⁴⁸ Cfr. Mattozzi Alvise, «Introduzione» in id (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, cit., 36-41.

⁴⁹ Greimas Algirdas Julien et Joseph Courtés, *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Classiques Hachette, Paris 1979-1986 (tr. it., *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, (a cura di Paolo Fabbri), Bruno Mondadori, Milano 2007, p. 17).

⁵⁰ Ibi, p. 21.

⁵¹ Latour definisce le agencies come «part of an account; they are given a figure of some sort; they are opposed to other competing agencies; and, finally, they are accompanied by some explicit theory of action» Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, cit., p. 52.

singolarmente non può essere attribuita la responsabilità dell'azione. Riconoscere l'azione di un attore costruttore di un fatto scientifico risulta essere ambiguo e difficoltoso dal momento che

«l'oggetto si trasforma nell'atto stesso del passaggio di mano. Vuol dire che l'oggetto non viene collettivamente trasmesso da un attore al successivo, ma viene *composto* collettivamente dagli attori»⁵².

Questa azione collettiva che determina il fatto scientifico, o se vogliamo la scatola nera, implica l'interrogarsi da un lato su chi sia il responsabile del gioco e dall'altro sulla forma della scatola che viene via via trasmessa. Il costruttore di fatti, contemporaneamente, deve arruolare una serie di alleati per fare sì che partecipino alla costruzione della scatola nera e vigilare sugli alleati stessi affinché facciano progredire l'asserzione ma non la trasformino in qualcosa di diverso o nell'asserzione di qualcun altro⁵³. Come sottolinea Latour

«il paradosso dei costruttori-di-fatti è che devono aumentare il numero di persone che prende parte all'azione – dimodoché l'asserzione si diffonda – ma devono anche *diminuire* il numero dei protagonisti – dimodoché l'asserzione si diffonda *così com'è*»⁵⁴.

⁵² Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, cit., p. 139).

⁵³ Sono numerosi i casi di studio nella letteratura ANT che mettono in mostra come i fatti scientifici o le invenzioni tecnologiche abbiano un percorso di costruzione lento e tortuoso. Ad esempio si pensi al caso di Rudolf Diesel e dell'omonimo motore la cui realizzazione è durata più di vent'anni. Cfr. Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, cit., pp. 139-145).

⁵⁴ Ibi, p. 280.

3.1.3. Il concetto di traduzione

In questo contesto teorico in cui gli attori applicano strategie di aggregazione per rafforzare le proprie idee, in cui il costruttore di fatti coinvolge altri soggetti che lo aiutino e vigila che essi non snaturino o si appropriino del suo progetto, acquisisce grande importanza il polimorfo concetto di traduzione. Michel Callon introduce la nozione, riprendendola da Michel Serres⁵⁵, in un saggio del 1980⁵⁶ per poi successivamente rivisitarla⁵⁷. Egli parla di sociologia della traduzione e definisce la traduzione come

«a general process [...] during which the identity of the actors, the possibility of interaction, and the margins of manoeuvre are negotiated and delimited»⁵⁸.

Callon suddivide la traduzione in quattro momenti: la *problematizzazione* (problematism), quando i ricercatori cercano di dimostrare la loro indispensabilità agli altri attori definendo la natura e i problemi di questi ultimi e offrendo loro la possibile soluzione attraverso un'azione di negoziazione con il programma di investigazione proposto dagli stessi ricercatori; *l'interessamento* (interessement), una serie di processi secondo i quali i ricercatori

⁵⁵ Serres Michel, *La Traduction*, cit.

⁵⁶ Callon Michel, «Struggles and Negotiations to define what is Problematic and what is not: the Sociology of Translation», in Knorr Karin D., Roger Krohn and Richard Whitley (eds.), *The Social Process of Scientific Investigation: Sociology of the Sciences Yearbook*, cit.

⁵⁷ Si confronti anche Callon Michel, «Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay», Law John (ed.), *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?*, cit., pp.196-223; Callon Michel, (sous la direction de), *La science et ses reseaux: genese et circulation des faits scientifiques*, cit.

⁵⁸ Callon Michel, «Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay», Law John (ed.), *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?*, cit., p.197.

cercano di racchiudere gli attori nei ruoli assegnati loro nel programma di ricerca; *l'iscrizione* (enrolment), una serie di strategie con cui i ricercatori cercano di definire e mettere in relazione i vari ruoli che avevano attribuito agli altri attori; e infine la *mobilitizzazione* (mobilisation), una serie di metodi usati dai ricercatori per assicurare che i supposti portavoce di determinate collettività siano propriamente in grado di esserlo. La nozione di traduzione mette in rilievo l'idea di una continuità di spostamenti e di trasformazioni, «to translate is to displace⁵⁹» ma tradurre significa anche esprimere attraverso il medesimo linguaggio ciò che gli altri vogliono e dicono, perché agiscono nel modo in cui agiscono e come si relazionano gli uni con gli altri, vuol dire in definitiva stabilire se stessi come portavoce. Il portavoce è «qualcuno che parla in vece di altri, che tacciono»⁶⁰. In un saggio scritto insieme Callon e Latour⁶¹ si rifanno alla filosofia politica di Hobbes attraverso il personaggio del Leviatano

«the person who says what the others are, what they want and what they are worth, accountant of all debts, guarantor of all laws, recorder of property registers, supreme measurer of ranks, opinions, judgments and currency»⁶².

In modo simile a questa figura, il portavoce raggruppa le interazioni

⁵⁹ Ibi, p. 213.

⁶⁰ Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, cit. p. 94).

⁶¹ Callon Michel, Bruno Latour, «Unscrewing the Big Leviathan: How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologists Help to Do so,» in Knorr-Cetina Karin, Aaron V. Cicourel (eds.), *Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro and Macro-Sociologies*, cit.

⁶² Ibi, p. 278.

sviluppate da una varietà di attori e perciò rende possibile avvicinare ad un macroattore una massa eterogenea di attori. Inoltre non implica una netta distinzione tra le persone e le cose. Latour propone due esempi: il portavoce come un delegato sindacale circondato dalla folla in sciopero e il portavoce di microbi o elettroni. In entrambe le situazioni, indipendentemente dal fatto che si tratti di persone o di cose, non esiste una differenza sostanziale per il portavoce «perché entrambi hanno bisogno di qualcuno che parli per loro»⁶³.

Molti casi di studio proposti dagli studiosi ANT mettono in luce il concetto di traduzione da quelli di Callon sul ripopolamento delle capesante nella baia di St. Briec e sulla pila a combustibile⁶⁴, a quelli di Madeleine Akrich⁶⁵ sul trasferimento di una macchina per la cottura dalla Svezia al Nicaragua, di un apparecchio che produce gas povero dalla Francia alla Costa Rica, di un kit fotovoltaico sempre dalla Francia all’Africa, fino a Latour e alla sua ricostruzione della scoperta

⁶³ Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, cit. 93.

⁶⁴ Callon espone il caso dell’esperimento di ripopolamento delle capesante nella baia di St. Briec sulle coste della Normandia portato avanti da tre biologi marini che non va a buon fine. Cfr. Callon Michel, «Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Briec Bay», Law John (ed.), *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?*, cit. Allo stesso modo lo studioso francese porta l’esempio della pila a combustibile che l’EDF (Electricité de France) vorrebbe montare sui alcuni veicoli elettrici in progettazione. Secondo i ricercatori, lo sviluppo di questa tipologia di pile comporta la disponibilità di elettrodi performanti ed è perciò necessario studiarne uno nello specifico: l’elettrodo ad un solo poro. Cfr. Callon Michel, (sous la direction de), *La science et ses reseaux: genese et circulation des faits scientifiques*, cit. pp. 179-182.

⁶⁵ Akrich Madeleine, «La construction d’un système socio-technique. Esquisse pour une anthropologie des techniques», *Anthropologie et Sociétés*, vol. 13, n. 2, 1989, pp. 31-54; Akrich Madeleine, «The De-Scriptio of Technical Objects», in Bijker Wiebe and John Law (eds), *Shaping Technology/Building Society*, cit., pp. 205-224; Akrich Madeleine, «Essay of Techno-Sociology: A Gasogene in Costa Rica» in Lemonnier Pierre (ed.), *Technological Choices*, Routledge, London 1994, pp. 289-337.

dei vaccini preventivi da parte di Pasteur⁶⁶. È interessante notare che in molti di questi casi, soprattutto quelli di Akrich, che chiamano in causa il problema del trasferimento delle tecnologie, il processo di traduzione non si conclude con un successo ma con un fallimento evidenziando come esso sia un meccanismo

«by which the social and the natural worlds progressively take form. The result is a situation in which certain entities control others. [...] The repertoire of translation is not only designed to give a symmetrical and tolerant description of a complex process which constantly mixes together a variety of social and natural entities. It also permits an explanation of how a few obtain the right to express and to represent the many silent actors of the social and the natural worlds they have mobilized»⁶⁷.

La nozione di Latour di traduzione, rispetto a quella di Callon, è più apertamente legata alla semiotica. D'altronde Latour declina il concetto in vari modi da displacement a translation, da delegation a shifting, fino a débrayage e embrayage⁶⁸. Latour si serve della teoria

⁶⁶ Lo studioso francese ricostruisce il complesso scenario che ha portato alla scoperta scientifica di Pasteur non semplicemente motivato dalla genialità dello scienziato ma dalla rete di alleanze da lui create. Benché avversato da buona parte della comunità scientifica che riteneva assurda la sua ipotesi secondo cui le malattie infettive potessero essere prevenute inoculando la malattia stessa, egli riuscì nell'intento di costruire il fatto scientifico attraverso l'aiuto di una serie variegata di alleati da igienisti a veterinari, da allevatori fino agli stessi batteri. Ogni volta che un nuovo alleato entra nella rete, il fatto scientifico o l'artefatto tecnologico subisce una ridefinizione per essere adattato agli interessi del nuovo sostenitore. Cfr. Latour Bruno, *Science in Action, How to Follow Scientists and Engineers through Society*, cit. (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, cit. pp. 110-184); Latour Bruno, «From Fabrication to Reality. Pasteur and His Lactic Acid Ferment» in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, cit., pp. 113-144.

⁶⁷ Callon Michel, «Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay», Law John (ed.), *Power, action and belief: a new sociology of knowledge?*, cit., p.213.

⁶⁸ A questo proposito si veda Latour Bruno, «Where Are the Missing Masses? The sociology of a Few Mundane Artifacts» in Bijker Wiebe and John Law (eds), *Shaping Technology/Building Society*, cit., pp. 225-258, «I will define this transformation (la porta in una parete che permette il passaggio n.d.s) of a major effort into a minor one by the words *displacement* or *translation* or *delegation* or *shifting*. I will say that we have delegated (or translated or displaced or shifted down) to the hinge the work of reversibly solving the wall-hole dilemma» p. 229. Nel glossario scritto da Latour e Akrich, «A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies» in Bijker Wiebe and John Law (eds), *Shaping Technology/Building Society*, cit., pp. 259-264, si propone una definizione di shifting out e shifting in (le traduzioni dei greimasiani débrayage, embrayage) definiti come «Any

dell'enunciazione per mettere in evidenza una serie di relazioni che si riferiscono ad altre relazioni. Latour definisce la traduzione

«In its linguistic and material connotations, it refers to all the displacements through other actors whose mediation is indispensable for any action to occur. In place of a rigid opposition between context and content, chains of translation refer to the work through which actors modify, displace, and translate their various and contradictory interests»⁶⁹.

Il concetto di traduzione pone l'accento su un altro termine cardine della ANT cioè quello di mediazione che identifica gli eventi e gli attori che emergendo riarticolano le relazioni da cui gli stessi eventi e attori nascono. Per chiarire meglio il concetto, Latour distingue tra mediazione e intermediazione. La prima «cannot be exactly defined by its input and its output»⁷⁰ ed è in grado di riarticolare le relazioni di cui è parte; nel secondo l'intermediario «is fully defined by what causes it»⁷¹ perciò si instaura una relazione semplice determinata dalle sue cause. L'intermediazione ha origine solitamente quando una serie di relazioni si concretizzano in una scatola nera, cioè come abbiamo visto in precedenza in un artefatto chiuso, funzionante che

displacement to another frame of reference that allows an actant to leave the ego. hic. nunc – shifting out – or to come back to the departure point – shifting in. For narratives there are three shiftings: actorial (from "I" to another actor and back), spatial (from here to there and back), temporal (from now to then and back); in the study of settings one has to add a fourth type of shifting, the material shifting through which the matter of the expression is modified (from a sign FASTEN YOUR SEAT BELT, for instance, to an alarm), or from an alarm to an electric link between the buckle and the engine switch, or conversely, from an electric current to a routinized habit of well-behaved drivers; the first direction is called shifting down (from signs to things) and the other shifting up (from things to signs)» p. 260.

⁶⁹ Latour Bruno, «Glossary» in id. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, cit., p. 311.

⁷⁰ Ibi, p. 307.

⁷¹ Ibidem

non ponendo problemi non viene ridiscusso⁷². Come sostiene Akrich⁷³ queste relazioni tendono a divenire trasparenti, invisibili, dando l'impressione di immediatezza⁷⁴. La centralità del concetto di traduzione nel pensiero dell'ANT appare evidente dallo stesso ruolo ad essa assegnato da Latour quando parla di sociologia delle associazioni identificando il sociale come «the name of a movement, a displacement, a transformation, a translation, an enrollment»⁷⁵.

3.2. Le critiche alla Actor-network Theory

La ANT è un approccio teorico con alle spalle ormai una storia quasi trentennale, con molte affiliazioni ma anche molte critiche che coprono una serie di aspetti. Nello specifico ci soffermeremo sulla tipologia dei rapporti che si generano tra i diversi attori dominati secondo la ANT dalla forza di persuasione di alcuni su altri, sugli aspetti di diffusione e fruizione degli artefatti scientifici e tecnologici, sulla critica al concetto di agency sviluppata dai cultural studies.

Gli studiosi ANT, e nello specifico Latour, propongono un modello della innovazione tecnologica e scientifica alternativo a quello

⁷² In questo senso si veda l'esempio del chiudiporta a pistone la cui funzione ma ancora meglio, la sua concreta esistenza, si manifesta solo quando si rompe. Cfr. Latour Bruno, «Where Are the Missing Masses? The sociology of a Few Mundane Artifacts» in Wiebe Bijker and John Law (eds), *Shaping Technology/Building Society*, cit., pp. 225-258.

⁷³ Akrich Madeleine, «Les formes de la médiation technique», *Réseaux*, 60, juillet-août, 1993, pp. 87-98.

⁷⁴ A proposito del concetto di immediatezza mediale si veda Bolter Jay David, Richard Grusin, *Remediation: understanding new media*, MIT Press, Cambridge 1999 (tr. it., *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e associati, Milano 2002).

⁷⁵ Cit., Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, pp. 64-65.

tradizionale che solitamente rileva come le innovazioni si sviluppino secondo un processo lineare, inerte e senza sollecitazioni. In realtà, afferma la ANT, questa interpretazione è applicabile soltanto in alcuni casi eccezionali (ad esempio ai pionieri o agli scienziati isolati) ma non può essere considerata il paradigma secondo cui valutare le innovazioni scientifiche e tecnologiche. Il processo descritto dalla ANT che permette la realizzazione di una qualsiasi scatola nera è segnato da una serie di controversie che sono superate attraverso un intreccio di relazioni basate su giochi di forza con i vari enunciati che devono affrontare le critiche degli scettici, che si devono dotare di un laboratorio all'altezza o addirittura migliore di quello dell'avversario che contestano.

Queste conclusioni, tuttavia, sono state avversate da una serie di critiche⁷⁶ che evidenziano l'esagerazione della capacità di controllo sull'intero processo da parte di alcuni attori che attraverso azioni di forza e di seduzione giungono a perpetrare i propri scopi. Secondo la ANT l'attore che agisce con una strategia di tipo machiavellico viene identificato come «any element which bends space around itself, makes other elements dependent upon itself and translates their will

⁷⁶ Isambert François-André, «Un 'programme fort' en sociologie de la science?», *Revue française de sociologie*, 26, 3 juil./sept., 1985, pp. 485-508; Thuillier Pierre, «La science existe-t-elle? Le cas Pasteur», *La Recherche*, 1985, pp. 506-511; McGuire E.J. and Trevor Melia, «Some Cautionary Strictures on the Writing of the Rhetoric of Science», *Rhetorica*, 7 (1989), pp. 87-99; Amsterdamska Olga, «Surely you are joking, Monsieur Latour!», *Science, Technology and Human Values*, 15(4), 1990, pp. 495-504; Collins H. M. and Steven Yearley, « Epistemological Chicken», in Pickering Andrew (ed.), *Science as Practice and Culture*, Chicago University Press, Chicago 1992, pp. 301-326; Boudon Raymond, *L'art de se persuader des idées fausses, fragiles ou douteuses*, Fayard, Paris 1990, (tr. it., *L' arte di persuadere se stessi*, Rusconi, Milano 1993).

into a language of its own»⁷⁷. Questo attore strategico, che non viene chiarito debba trattarsi di un essere umano, agisce in un contesto bellicoso, nel quale deve annodare alleanze, sciogliere quelle dei nemici, coinvolgere nuovi partners attraverso un lavoro di retorica e di seduzione. La ricostruzione proposta dalla ANT tende a semplificare la fase di razionalizzazione degli artefatti riducendola all'influenza strategica di un attore che è capace di fare valere il proprio punto di vista. L'incidenza dei rapporti di forza in questo modo provoca un impoverimento dell'idea stessa di innovazione tale da domandarsi, come si chiede Patrice Flichy, se

«è possibile analizzare l'innovazione esclusivamente in termini di rapporti di forza? Non esistono forse fattori che l'innovatore può controllare e altri sui quali non ha alcuna presa?»⁷⁸.

Inoltre, il principio della retorica del più forte non sembra poter trovare un proprio contesto di applicazione indiscriminatamente rispetto agli attori in gioco. È possibile mettere sullo spesso piano l'azione di seduzione promossa da Pasteur che cerca di ottenere finanziamenti da parte del ministro della pubblica istruzione francese per il suo studio sulla fermentazione del vino con quella che chiama in causa gli elettroni per il caso della pila a combustibile?

⁷⁷ Callon Michel, Bruno Latour, «Unscrewing the Big Leviathan: How Actors Macro-Structure Reality and How Sociologists Help to Do so», in Knorr-Cetina Karin, Aaron V. Cicourel (eds.), *Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro and Macro-Sociologies*, cit., p. 286.

⁷⁸ Flichy Patrice, *L'Innovation technique: récents développements en sciences sociales, vers une nouvelle théorie de l'innovation*, La Découverte, Paris 1995 (tr. it., *L'innovazione tecnologica: le teorie dell'innovazione di fronte alla rivoluzione digitale*, Feltrinelli, Milano 1996, p. 102).

La ANT si interessa di studiare con meticolosità il percorso che trasforma un enunciato in una scatola nera ma tralascia la fase successiva cioè quella legata alla diffusione, contrariamente alla metodologia dei costruttivisti sociali che mettono sullo stesso piano i costruttori e i fruitori. Tuttavia la partecipazione dei progettisti e dei fruitori allo sviluppo di un determinato artefatto non è, nella maggior parte dei casi paritaria, e comunque il tipo di intervento non risulta identico. Come sottolinea Flichy⁷⁹, con l'introduzione della figura del fruitore l'ipotesi dell'associazionismo generalizzato non è più applicabile in toto, o almeno non con l'ortodossia di Callon e Latour. Questo ragionamento trova una sua applicazione piuttosto evidente nello sviluppo del software open source che stabilisce per un verso un impianto circolare che non prevede barriere tra progettisti e fruitori e per l'altro un sistema fortemente regolamentato e contraddistinto da un alto grado di controllo⁸⁰.

Infine, come abbiamo già precisato nel corso di questo lavoro⁸¹, i cultural studies dialogano con la ANT vedendo in essa una metodologia utile al superamento della dicotomica relazione di causa effetto presente sia nel determinismo tecnologico che nel modellamento sociale della tecnologia. Tuttavia, specialmente il

⁷⁹ Cfr. Ibi, pp. 101-106.

⁸⁰ Per una introduzione generale al mondo del software open source e più in generale della cultura open source si veda Feller Joseph, Brian Fitzgerald, Scott A. Hissam, and Karim R. Lakhani (eds.), *Perspectives On Free and Open Source Software*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2005.

⁸¹ Cfr. capitolo 2, paragrafo 2.2.

versante americano dei cultural studies⁸² propone una rilettura critica della stessa ANT che riguarda sostanzialmente il concetto di agency e la sua componente politica. Macgregor Wise evidenzia come l'ANT tenda a consolidare strutture di potere già esistenti, descrivendo principalmente lo spazio del potere stabilito piuttosto che lo spazio di resistenza,

«actors who are likewise missed by the analyst, such as secretaries, workers (primarily female) in Third World sweatshops, and the like. These workers, like the maintenance crew or the physically challenged in the case of Latour's doorcloser, are often dismissed from the analysis, further compounding their marginal status. One reason for this might be the tendency in actor-network analyses to focus on the system builder, that is, a person in power, rather than an actor in a more subordinate or marginal position»⁸³.

Cioè, mentre la ANT non si preoccupa delle problematiche legate all'interpretazione, in modo pericoloso tende ad ignorare «violence of exclusion and those silenced by the network»⁸⁴. La ANT analizza l'agency senza una precisa sottolineatura delle sue differenze di distribuzione, in modo tale da risultare troppo omogenea. Macgregor Wise usa l'esempio del treno per illustrare come una rete è soggetta

⁸² Cfr., Macgregor Wise John, *Exploring Technology and Social Space*, Sage, London 1997; Slack Jennifer Daryl, «Contextualizing technology» in Dervin Brenda, Lawrence Grossberg, Barbara J. O' Keefe and Ellen Cartella (eds.), *Rethinking Communication. Vol. 2: Paradigm Exemplars*, Sage, Newbury Park, CA 1989, pp. 329-345; Slack Jennifer Daryl and Macgregor Wise John, «Cultural Studies and Communication Technology» in Lievrouw Leah A. and Sonia Livingstone, (eds.), *The Handbook of New Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs. Updated Student Edition*, cit., pp. 141-162; Star Susan Leigh, «Power, Technologies and the Phenomenology of Conventions: on being Allergic to Onions» in Law John (ed), *A Sociology of Monsters? Essays on Power, Technology and Domination*, *Sociological Review Monograph*, cit. pp. 26-56; Star Susan Leigh, «The Trojan door: Organizations, work, and the 'open Black Box'», *Systems Practice*, 5, 1992, pp. 395-410.

⁸³ Macgregor Wise John, *Exploring Technology and Social Space*, cit., p. 34.

⁸⁴ Ibi, p. 35.

a varie influenze con l'agency distribuita in accordo con le forze economiche:

«The assemblage [of engine driver, fuel, track, wheel, landscape etc.] is not a random configuration but is coded according to particular hegemonies such as the capitalist market, which influences which points will be connected and what the trains will carry...our vision is situated. We will never grasp the assemblages as a whole, nor should that be the objective of our analysis...Our analysis must resist totality and recognize that vision is partial»⁸⁵.

Con lo stesso presupposto, cercare di aggiungere una dimensione politica alla ANT, si muove Susan Leigh Star⁸⁶ evidenziando da un lato la valenza euristica della metodologia dell'ANT che facendo cadere la dicotomia tra umani e non umani, offre una assoluta libertà analitica ma dall'altro la superficialità in riferimento alla dimensione del potere, alla sua distribuzione e all'accesso.

L'attenzione alle forme di potere conduce i cultural studies ad esaminare i problemi legati alla tecnologia in rapporto all'agency e allo spazio sociale. Macgregor Wise si propone di aggiungere alla metodologia proposta dalla ANT «an ontology, a politics, and a sense of the formation of the social itself»⁸⁷. Egli identifica due tipologie di agency, quella corporea e quella incorporea: la prima prende il nome di tecnologia, la seconda di linguaggio. Entrambe sono fortemente

⁸⁵ Ibi, p. 58.

⁸⁶ Star Susan Leigh, «Power, Technologies and the Phenomenology of Conventions: on being Allergic to Onions» in Law John (ed), *A Sociology of Monsters? Essays on Power, Technology and Domination, Sociological Review Monograph*, cit.

⁸⁷ Macgregor Wise John, *Exploring Technology and Social Space*, cit., p. 58.

interrelate. Wise, rifacendosi al pensiero di Deleuze e Guattari⁸⁸ sulla tecnologia e il linguaggio, due fondamentali articolazioni della esistenza umana, definisce la tecnologia come un assemblaggio meccanico (il contenuto) e il linguaggio un assemblaggio dell'enunciazione (espressione), studiando il modo in cui questi ultimi si relazionano tra di loro nello spazio sociale cioè «the space created by the actions of multiple humans over the time»⁸⁹. In questo impianto teorico, lo spazio sociale degli individui, consiste sia di ciò che i soggetti manipolano direttamente da un punto di vista fisico (la tecnologia) sia di ciò che essi manipolano a livello incorporeo cioè il linguaggio. Questa correzione deleuziana alla ANT cambia la concezione di agency come data e introduce per essa una dimensione sia ontologica che politica

«The introduction of abstract machines is a corrective to Latour and actor-network theorists in that it is through the machines that actors are comprised, distributed, valued, lived, and connected. Agency is not given, but is distributed, differentiated, and territorialized. The resultant actor-network can then be examined and analyzed without falling back on the problematic notion of a rational network builder»⁹⁰.

Un campo disciplinare che particolarmente bene si adatta a questo tipo di analisi della tecnologia è l'area dei new media e nello specifico quella delle ICTs dal momento che questo settore incarna sia la tecnologia (un dispositivo) che il linguaggio (un contenuto diffuso).

⁸⁸ Deleuze Gilles and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Athlone, London 1987 (tr. it., *Mille piani: capitalismo e schizofrenia*, Istituto della enciclopedia italiana, Roma 1987).

⁸⁹ Macgregor Wise John, *Exploring Technology and Social Space*, cit., p. xiii.

⁹⁰ Ibi, p. 70.

Sovente nella letteratura sui new media viene proposta l'idea che le tecnologie siano incorporee⁹¹, tuttavia essendo presenti in modo sempre più pervasivo nello spazio sociale, esse indubitabilmente agiscono nell'ambito dell'agency corporea. Un'analisi della tecnologia da un punto di vista corporeo prevede di valutare la materialità delle stesse tecnologie e le connessioni con le infrastrutture fisiche. Ad esempio, le comunità virtuali da una parte mettono in gioco un'agency non corporea che riguarda lo scambio di idee, dall'altra un network di procedure corporee che devono essere tenute in considerazione dal momento che incidono sulle azioni e sul modellamento del network stesso⁹². E proprio in riferimento al cyberspace Macgregor Wise evidenzia come gli agenti tecnologici che partecipano alla sua costruzione siano spesso stati ignorati

«the computers, hardware, software, and wiring technologies themselves contribute to the shape, character, and inclusiveness of the group. Minimally, these constraints are economic (affording a computer, phone bill, and connection fee to a local Internet provider), spatial (literally having a room to put the computer in, or space in that room), and leisure-related (one must have the time to contribute)»⁹³.

Lo studioso americano porta avanti una analisi della tecnologia che tiene conto dei presupposti teorici della ANT, ma filtrati attraverso il pensiero di Deleuze per rendere possibile una analisi delle

⁹¹ Cfr., Mitchell William J., *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1995, Negroponte Nicholas, *Being Digital*, cit. (tr. it., *Essere digitali*, cit.).

⁹² Cfr. Harrison Teresa and Stephen Timothy, «Researching and creating community networks» in Steve Jones (ed.), *Doing Internet research: Critical issues and methods for studying the net*, Sage, London 1998, pp. 221-241.

⁹³ Macgregor Wise John, *Exploring Technology and Social Space*, cit., p. 73.

componenti di resistenza presenti all'interno dell'agency. La resistenza

«must take into account our own habits. Habits are not simply repeated action, not simply a repetition or the endless recurrence of the status quo because each iteration, each action, is unique... The difference of habit (a positive difference) is our foothold; it is our margin of maneuver»⁹⁴.

Il concetto non reintroduce la categoria dell'identità, ma invece è una funzione della rete e dipende secondo le categorie deleuziane su

«on vectors, lines of intensity, drawn across both language and technology and from them to other strata; opening technologies onto other technologies, other languages, other forms, and so forth»⁹⁵.

La teoria di Macgregor Wise rappresenta un tentativo di riconciliazione tra la ANT e l'attenzione ad uno spazio sociale. Invece di una descrizione neutrale delle reti, egli propone una ANT che consideri le ragioni e le motivazioni per una certa distribuzione della agency umana. Tuttavia, uno dei punti deboli di questa rivisitazione è data dal fatto che l'utilizzo della ontologia di Deleuze rende la teorizzazione troppo astratta, fallendo, in definitiva, in uno degli obiettivi che lo studiosi si propone: colmare le mancanze sulle implicazioni politiche dell'ANT.

⁹⁴ Ibi, p. 76.

⁹⁵ Ibi, p. 75.

3.3. After ANT?

Nonostante le critiche che hanno raggiunto la ANT da vari ambiti, probabilmente il lavoro teorico più valido di rivisitazione è venuto dalla stessa ANT che si interroga sui risultati ottenuti e su nuovi possibili slanci nella ricerca. L'opera che in modo più sistematico e ragionato colleziona questi sforzi è *Actor Network Theory and After*⁹⁶ edita da John Law e John Hassard che fornisce un panorama riguardo alle diverse interpretazioni della ANT e illustra alcune differenze ideologiche presenti all'interno delle varie linee di ricerca. Law nella introduzione alla collettanea fa una sorta di punto della situazione tracciando un quadro dello sviluppo storico della ANT che ne descrive i mutamenti avvenuti e le possibili ridefinizioni. La ANT, come abbiamo già evidenziato nel corso di questo lavoro, intesse dei rapporti con la semiotica e secondo Law può essere interpretata come una *semiotics of materiality* che

«takes the semiotic insight, that of the relationality of entities, the notion that they are produced in relations, and applies this ruthlessly to all materials – and not simply to those that are linguistic»⁹⁷.

Questo approccio semiotico evidenzia come gli attanti (sia umani che non umani) ottengono la loro forma come conseguenza delle relazioni in cui sono situati. Non solo. Evidenzia anche la loro performatività

⁹⁶ Law John and John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, Blackwell, Malden, MA 1999.

⁹⁷ Law John, «After ANT: complexity, naming and topology» in Law John and John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, cit., pp. 1-14, p. 4.

dal momento che «they performed in, by, and through those relations»⁹⁸. Uno degli sforzi dell'ANT è di capire in che modo una rete di elementi giunga ad una situazione di durata

«How is it that things get performed (and perform themselves) into relations that are relatively stable and stay in place»⁹⁹.

Questi due assunti possono considerarsi basilari per la actor-network theory che incarna una tensione e un intenzionale ossimoro tra un attore (il centro) e una rete (la periferia) che chiamano in causa una serie di problematiche legate all'assemblaggio del network. Ad esse gli studiosi ANT hanno risposto in vario modo soffermandosi chi su un machiavellismo ben esercitato, chi sulle difficoltà gestionali, chi su discorsi strategici. Queste argomentazioni promuovono una serie di questioni da quelle legate alle differenti posizioni di potere che hanno all'interno della Rete gli attori, a quelle legate ai legami tra attori: si tratta soltanto di ordini strategici oppure ne esistono altri di varia natura? Questi aspetti rivelano come uno dei maggiori motivi di controversia presenti all'interno della ANT sia sostanzialmente la sua apolicità, la sua tendenza ad ignorare le gerarchie della distribuzione e, facendo cadere la dicotomia tra umano e non umano, colonizzare the «undiscovered continent» of the Other¹⁰⁰ correndo il rischio di parlare di tutto indiscriminatamente e astoricamente.

⁹⁸ Ibidem

⁹⁹ Ibidem

¹⁰⁰ Cfr. Lee Nick and Steve Brown, «Otherness and the Actor Network: 'The Undiscovered Continent'», *American Behavioral Scientist*, 37, 6, (1994:May), pp. 772-790.

Queste sono le critiche "classiche" imputate all'ANT ma Law evidenzia come altre accuse possano essere avanzate riguardanti la sua stessa natura. Lo studioso evidenzia come la ANT progressivamente sia stata ridotta a una serie di etichette e di aforismi (rete, attore, traduzione ecc...) che ne hanno portato non solo a una progressiva semplificazione ma a una caduta della validità euristica¹⁰¹. Nel corso degli anni essa è stata convertita e utilizzata in un insieme di diverse pratiche all'interno di un eterogeneo panorama di discipline scientifiche che comprende i cultural studies, la geografia sociale, gli studi femministi in ambito STS. I tentativi di unificare la ANT in una unica teorizzazione con delle regole e dei credo specifici, applicabili in modo standard in più campi disciplinari risulta priva di alcun fondamento dal momento che

«only dead theories and dead practices celebrate their self-identity. Only dead theories and practices hang on to their names, insist upon their perfect reproduction»¹⁰².

L'impegno degli studiosi del post ANT è legato al modo di trovare degli strumenti per far sì che la complessità propria dell'ANT possa

¹⁰¹ Latour risulta essere ancora più radicale (per poi come si è visto più recentemente ritrattare in parte le sue affermazioni) affermando come la ANT non sia una teoria ma uno strumento per fare etnometodologia «For us, ANT was simply another way at being faithful to the insight of ethnomethodology: actors know what they do and we have to learn from them not only what they do, but how and why they do it. It is us, the social scientists, who lack the knowledge of what they do, and not they who are missing the explanation of why they are unwittingly manipulated by forces exterior to themselves and known to the social scientist's powerful gaze and methods». Latour Bruno, «On recalling ANT», » in Law John and John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, cit., pp. 15-25, cit., 19.

¹⁰² Law John, «After ANT: complexity, naming and topology» in Law John and John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, cit., p. 10.

essere praticata¹⁰³ per costruire una teoria in tensione, «a power-house of difficult and irreducible metaphors, metaphors which make complexity and resist simplicity»¹⁰⁴.

In uno studio più recente Law¹⁰⁵ porta ad una radicalizzazione ulteriore questo approccio parlando non più soltanto di After ANT ma di After Method e quindi di un ripensamento sui metodi di indagine delle stesse scienze sociali. Uno dei principali presupposti, se non quello fondante, su cui quest'ultime si poggiano è l'idea secondo cui la società sia in continuo cambiamento ed esse abbiano il compito di partecipare e di guidare questo cambiamento. Alla radice di questo ragionamento risiede il fatto di ritenere che esistano una serie di processi sociali già definiti che non aspettano altro di essere scoperti. Law contesta che questa forma mentis sia necessariamente giusta affermando che essa presuppone che il mondo possa essere schematizzato e spiegato attraverso una serie di patterns interpretativi ma «[r]egularities and standardisations are incredibly powerful tools but they set limits»¹⁰⁶. Egli invece descrive il mondo come «an unformed but generative flux of forces and relations that work to produce particular relations»¹⁰⁷. Il mondo in cui viviamo non

¹⁰³ Riguardo al tema della complessità come problema epistemologico si veda Law John and Mol Annemarie, «Complexities: An Introduction» in Law John and Mol Annemarie (eds.), *Complexities: Social Studies of Knowledge Practices*, Duke University Press, Durham (N.C.) 2002, pp. 1-22.

¹⁰⁴ Law John, «After ANT: complexity, naming and topology» in Law John and John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, cit., p. 11.

¹⁰⁵ Law John, *After Method: Mess in Social Science Research*, Routledge, London 2004.

¹⁰⁶ Ibi, cit., p. 6.

¹⁰⁷ Ibi, cit., p. 7.

può essere pienamente compreso come un insieme di specifici processi. Gli eventi e i processi sociali non sono semplicemente complessi perché (o almeno non soltanto per questo) sono tecnicamente difficili da identificare ma perché «they necessarily exceed our capacity to know them»¹⁰⁸.

Questa argomentazione non implica affermare l'incapacità allo studio del sociale, piuttosto si prefigge il compito ambizioso di riaffermare e rimodellare una serie di obiettivi di indagine empirici e teorici tali da definire il ruolo e la responsabilità delle scienze sociali in un mondo «an unformed but generative producer of realities»¹⁰⁹. Per realizzare questo progetto Law propone di modificare le tradizionali abitudini di analisi facendo venire meno alcuni presupposti su cui esse si fondano tra cui i desideri di certezza e di sicurezza, l'attesa di arrivare a delle conclusioni legate a principi di stabilità; le attese di universalismo spesso implicite nelle scienze sociali. La controproposta è quella di un metodo descritto come

«a risky and troubling process, it will take time and effort to make realities and hold them steady for a moment against a background of flux and indeterminacy»¹¹⁰.

¹⁰⁸ Ibi, cit., p. 6.

¹⁰⁹ Ibidem

¹¹⁰ Ibi, p. 10.

3.3.1. Lo "scioglimento" della ANT.

Il tentativo di rielaborazione della ANT trova a nostro avviso il suo versante più stimolante nell'opera di revisione dei concetti topologici da essa adottati come tratto distintivo della sua metodologia di indagine. La topologia si occupa di localizzare gli oggetti non secondo una serie di coordinate prestabilite, articolandoli secondo regole differenti in una varietà di sistemi coordinati. In questo modo la scelta non è limitata all'interno dei tre assi (x, y, z) propri della geometria euclidea ma propone sistemi alternativi di assi, suggerendo altri spazi. Per quanto la nozione di topologia, trasportata dal contesto matematico a quello delle scienze sociali, risulti alterata, tuttavia consente di evidenziare come

«'The social' doesn't exist as a single spatial type. Rather, it performs several kinds of space in which different 'operations' take place»¹¹¹.

La ANT si riferisce principalmente a due tipologie di spazio: le regioni e i networks. Le regioni si basano sul presupposto che il mondo abbia la forma di una superficie piatta che possa essere spezzata entro zone di varia grandezza; in questi spazi gli oggetti sono raggruppati insieme e i legami sono tracciati attorno a ogni gruppo. Nei networks gli elementi sono fortemente correlati, la distanza di un elemento dall'altro e la differenza tra gli elementi sono dettate dalle relazioni che tra di essi si instaurano. Accanto a queste tipologie di spazio è

¹¹¹ Cfr. Mol Annemarie and John Law, «Regions, Networks and Fluids: Anaemia and Social Topology», *Social Studies of Science*, Vol. 24, No. 4 (Nov., 1994), pp. 641-671, cit., p. 643.

possibile individuarne delle nuove che si fondano su una idea dello spazio fluido¹¹² nel quale né legami né relazioni marcano la differenza tra un posto e un altro, nel quale la variazione si instaura senza confini e la trasformazione avviene senza discontinuità.

Il sociale fa proprie topologie multiple, quella regionale che stabilisce nettamente i confini tra le aree, quella del network dove le similarità ineriscono con la stabilità sintattica e le differenze riflettono una diversità grammaticale, quella di spazio liquido per cui gli oggetti sociali presenti in esso attingono e in modo ricorsivo formano spazi fluidi che sono definiti attraverso una continuità liquida.

Lo spazio liquido presenta delle caratteristiche che lo differenziano sia dalle regioni che dai network. In primo luogo negli spazi fluidi quasi sempre i confini non sono chiari, non è possibile riconoscere nettamente e in modo definitivo il dentro dal fuori, un posto da un altro, la somiglianza e la differenza si manifestano in varie sfumature e colori. Gli spazi fluidi sono composti da combinazioni variegata più o meno vischiose. Questo significa, seconda caratteristica di uno spazio fluido, che può essere o non essere possibile separare un fluido entro le parti che lo compongono. E può essere o non essere possibile mescolarlo con i componenti di

¹¹² Mol Annemarie and John Law, «Regions, Networks and Fluids: Anaemia and Social Topology», *Social Studies of Science*, cit. Nel saggio viene introdotto il concetto di spazio liquido per studiare le differenze di trattamento dell'anemia da parte dei medici in Olanda e in Africa. Il concetto di oggetto fluido è stato applicato anche alla tecnologia e nello specifico attraverso la discussione di una pompa ad acqua, la Zimbabwe Bush Pump 'B' type. Cfr. de Laet Marianne and Annemarie Mol, «The Zimbabwe Bush Pump: Mechanics of a Fluid Technology», *Social Studies of Science*, cit.

un altro fluido. Perciò, uno spazio liquido è uno spazio di mescolanze. Esse possono talvolta essere separate, ma non sempre e non necessariamente¹¹³. La terza caratteristica di uno spazio fluido evidenzia le sue differenze rispetto al network. Quest'ultimo è segnato da una interdipendenza tra gli elementi che lo costituiscono, per cui, se si sottrae ad esso un elemento, le conseguenze è probabile possano essere disastrose. Ma in uno spazio fluido, invece, non vale lo stesso principio dal momento che

«there is no 'obligatory point of passage'; no place past which everything else has to file; no panopticon; no centre of translation; which means that every individual element may be superfluous»¹¹⁴.

Infine, l'ultima caratteristica riconoscibile dello spazio fluido mette in gioco il concetto di resistenza. In esso gli elementi non crollano facilmente, poiché la continuità non è legata né all'integrità del territorio, né all'azione di protezione e di salvaguardia di alcuni oggetti e dei loro legami come avviene in un network.

Il ragionamento fin qui avanzato, sembrerebbe avvalorare l'esistenza di una netta divisione tra le tre topologie in esame (regione, network, spazio fluido). Tuttavia, non è così. Law e Mol¹¹⁵ affermano che queste tre topologie hanno delle intricate relazioni, coesistono insieme. Quando una regione è creata, le differenze tra gli

¹¹³ Ad esempio una soluzione di zucchero può cristallizzarsi ma l'uovo e l'olio nella maionese si alterano in modo irreversibile quando sono mescolati.

¹¹⁴ Mol Annemarie and John Law, «Regions, Networks and Fluids: Anaemia and Social Topology», *Social Studies of Science*, cit.. p. 661.

¹¹⁵ Cfr. ibi, pp. 662-664.

elementi presenti al suo interno sono sopresse o dimenticate. Ma in uno spazio fluido tutte le variabili sono variabili perciò è sostenibile ipotizzare

«as if fluids are the 'others' of regions: that their elements are the noise, the unconscious, the deviance suppressed by regional order»¹¹⁶.

Inoltre, un network è composto da oggetti che sono contemporaneamente mobili e immobili, «immutable mobiles»¹¹⁷ con dei legami invariabili tra loro. Se i legami cominciano a modificarsi, un network può cominciare a dissolversi o a sciogliersi in uno spazio liquido.

Questo ragionamento porta ad una rivisitazione dell'ANT che da una parte si rifà ai concetti cardine della teoria stessa e dall'altra rimodella e cerca di rispondere alle critiche ad essa perpetrate e al suo utilizzo semplicistico sotto forma di facile etichetta. Lo studio degli spazi fluidi prevede contemporaneamente una attenzione a tre dinamiche: alle relazioni, alle attrazioni che permettono la nascita di un flusso, alle repulsioni che si manifestano quando un fluido incontra i suoi limiti e non assorbe più gli spazi circostanti e comincia ad evaporare, oppure quando incontra un liquido con cui non è possibile mescolarsi. La ANT del dopo ANT diventa, perciò, come afferma Latour «a theory of the space or fluids circulating in a non-modern

¹¹⁶ Cit. ibi, p. 663.

¹¹⁷ Latour Bruno, «"Postmodern? No, Simply Amodern!". Steps Towards an Anthropology of Science», *Studies in the History and Philosophy of Science*, 21, no. 1 (1991), pp. 145-171.

situation»¹¹⁸.

¹¹⁸ Latour Bruno, «On recalling ANT», in Law John and John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, cit., p. 22. Per il concetto di *amodernità* si veda Latour Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes: essai d'anthropologie symétrique*, La Découverte, Paris 1991 (tr. it., *Non siamo mai stati moderni: saggio di antropologia simmetrica*, Elèuthera, Milano 1995). In opposizione alle dicotomia soggetto/oggetto e natura/cultura, tipiche della modernità, la *amodernità* è contraddistinta da ibridi sociotecnologici e reti che consistono di attori sia umani che non umani.

Sezione II: Archeologie

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

1.1. Webcinema: indagine in Rete.

Il materiale audiovisivo presente in Rete costituisce un intricato e stratificato insieme di forme multimediali contraddistinte da una forte eterogeneità. Il reticolo di oggetti presenti rende complesso tracciare un quadro delle relazioni tra Internet e il cinema. Nel tentativo di offrire una sistematizzazione del quadro abbiamo svolto una ricerca empirica¹ con l'obiettivo di tracciare uno screen shot dei legami esistenti tra il cinema e la Rete. I dati che abbiamo ottenuto non

¹ Nel marzo 2007 abbiamo realizzato una ricerca sul campo, inserendo nel motore di ricerca Google (nella sua versione americana) due tipologie di termini appartenenti a due aree semantiche diverse: l'area cinema e l'area Rete. Queste due aree sono state poi ulteriormente specificate attraverso una serie di termini che sono denotativi delle stesse. Per quanto riguarda l'area semantica cinema i termini sono: *cinema, movies, film, videos*. Per quanto riguarda l'area semantica Rete sono *Internet, Web, Online*. La ricerca ha avuto due livelli di complessità: uno base e l'altro avanzato. Per base, intendiamo l'inserimento in Google dei termini cinema, movie, film, video; per ricerca avanzata intendiamo l'inserimento in Google dei termini appartenenti alle due aree semantiche prese in esame in modo da ottenere 24 coppie (si sono ricercati le due doppie combinazioni dei termini, ad esempio cinema online/online cinema) più un singolo termine nato dalla fusione di due termini (webcinema).

hanno la presunzione di essere esaustivi, ma ci consentono di tracciare il contesto nel quale il nostro lavoro si svolgerà.

Il primo elemento che emerge è la variegata tipologia di siti rilevati. La categoria che maggiormente ricorre è quella dei portali che permettono la visione di immagini in movimento (24 risultati, che possiamo suddividere in 13+11, 13 portali che consentono la visione di video, lo sharing e l'uploading², 11 che permettono la visione di film³). Seguono i portali sul cinema⁴ (15), cioè tutti quei siti che offrono informazioni paratestuali sul mondo del cinema, nuove releases, informazioni su attori, registi, gossip, materiale multimediale, immagini statiche, clip audio, video, trailer. La ricerca ha evidenziato inoltre una serie di siti etichettabili come portali di video musicali⁵ (7) e siti (6) di webtv o di canali di televisivi tradizionali che hanno anche un canale di broadcasting in Rete⁶. Sono presenti inoltre siti che non mostrano filmati ma si occupano di

² www.youtube.com, www.ifilm.com, www.worldtv.com, video.google.com, www.metacafe.com, www.stupidvideos.com, www.purevideo.com, video.search.yahoo.com, www.flurl.com, www.videovat.com, video.aol.com, www.gofish.com, www.sharkle.com. (ultima consultazione per tutti 22-10-08).

³ www.cinemanow.com, www.icinema.com, www.mouviz.net, www.onlinecinema.org, www.matrimonialbank.com/bollywood/bollywood-movies.html, www.internetmovies.com, www.movieflix.com, movies.lionhead.com, www.peekvid.com, emol.org, inetfilm.com. (ultimo accesso per tutti 22-10-08).

⁴ www.cinema.com, movies.go.com, movies.yahoo.com, movies.aol.com, www.hollywood.com, movies.ign.com, www.film.com, www.indiewire.com, www.cinemas-online.co.uk, www.homecinemachoice.com, www.cinema.de, www.movieweb.com, www.moviesonline.ca, www.cinemaspot.com, www.filmweb.pl. (ultima consultazione per tutti 22-10-08).

⁵ music.yahoo.com, www.mtv.com, www.pcplanets.com, music.aol.com, uk.launch.yahoo.com, www.findvideos.com, www.billboard.com.

⁶ www.channel4.com, www.abc.net.au, www.web62.com, www.veoh.com, www.getdemocracy.com, www.nbc.com.

tecnologia⁷ sia software che hardware che consente la creazione o la distribuzione di filmati attraverso la Rete. Rilevante è il numero di siti (11) che propongono contenuti legati all'ambito del cinema ma molto eterogenei tra di loro: manifesti cinematografici⁸, blog⁹, concorsi¹⁰ (*The Internet Movie Awards*) recensioni¹¹, un dizionario di termini cinematografici¹², festival cinematografici¹³. Infine, ci siamo chiesti la precisa identità dei siti che ricorrono nella nostra ricerca. Tenendo in considerazione le prime tre posizioni abbiamo al primo posto, in pari posizione, YouTube¹⁴ e Internet Movie Database¹⁵ con 9 risultati. Al secondo posto CinemaNow¹⁶ con 8 risultati, al terzo posto iFilm¹⁷ con 6 risultati.

Riflettiamo su i dati ottenuti dalla ricerca: essi evidenziano una eterogeneità¹⁸ di proposte che da un lato riproduce la stratificazione contenutistica della Rete attuale e dall'altro rileva come un

⁷ In questa categoria inseriamo i siti che si occupano sia di tecnologia hardware (per videocamere e computer) sia software (video tools, editing tools ecc.). I risultati sono www.cinemaworks.com, www.dts.com, www.adobe.com, www.coffeecup.com, www.easywebvideo.com.

⁸ *Dogma 2001*, www.neocinema.com

⁹ filmmonkey.vox.com

¹⁰ *The Skinnies Awards*, www.skinema.com, *The Internet Movie Awards*, www.internetmovieawards.com.

¹¹ Le colonne sonore dei film, www.musicweb-international.com

¹² home.snafu.de/ohei/ofd/moviedict_e.html

¹³ festival.sundance.org/2006

¹⁴ www.youtube.com

¹⁵ www.imdb.com

¹⁶ www.cinemanow.com

¹⁷ www.ifilm.com

¹⁸ Come si è potuto vedere la ricerca che abbiamo condotto non fa riferimento a modalità distributive peer to peer, che rappresentano allo stato attuale il canale di distribuzione principe di contenuti audiovisivi in Rete. Se Google perciò tende a nascondere questa tipologia di fruizione ci sono in realtà alcuni siti che abbiamo trovato nel corso della ricerca che chiaramente rimandano a forme di fruizione che sottendono una infrazione dei diritti di copyright dei contenuti. Ad esempio il sito www.matrimonialbank.com offre la possibilità di vedere in modalità free una serie di film di Bollywood. Il sito però specifica che i filmati sono ospitati su YouTube e sui loro server non è presente alcun file, tutelandosi in questo modo contro le violazioni del diritto sul copyright.

ragionamento che si sforzi di rispondere alla domanda cosa sia il cinema in Internet risulti essere scarsamente significativo da un punto di vista epistemologico per almeno tre ordini di motivi: le caratteristiche proprie dei new media, i processi di convergenza, le mutate condizioni dell'esperienza spettatoriale. In primo luogo i media digitali, come sottolinea tra i tanti Lev Manovich¹⁹, sono rappresentazioni numeriche, cioè sono formati da stringhe di codici binari. Questa loro proprietà li rende copiabili all'infinito senza una sostanziale perdita di qualità e facilmente manipolabili. In secondo luogo, la convergenza²⁰ delle piattaforme mediali e dei contenuti conduce alla fine dell'identificazione del medium con uno specifico supporto tecnologico e contemporaneamente alla fine della sua classificazione in virtù dei prodotti che distribuisce. Infine, muta l'esperienza di fruizione dei prodotti mediali e, nello specifico, del cinema con il potenziamento delle tecnologie video (dal Vcr al personal computer) e, negli ultimi anni, con la crescita dei dispositivi mobili e delle tecnologie wireless che rendono l'accesso ai contenuti mediali non più ancorato ad un luogo specifico ma ubiquo. A questo fenomeno, la liberalizzazione degli spazi di fruizione, se ne accompagna un altro legato al cambiamento del rapporto tra lo

¹⁹ Cfr. Manovich Lev, *The Language of the New Media*, The MIT Press, cit. (tr. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 46-70).

²⁰ Ci serviamo delle parole di Henry Jenkins, uno dei più influenti studiosi delle conseguenze sul piano sociale e culturale della digitalizzazione, per definire il termine convergenza vale a dire «the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behaviour of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want», cit., Jenkins Henry, *Convergence Culture*, cit., p. 2.

spettatore e il testo filmico (o se vogliamo allargare il discorso tra l'utente e prodotto culturale) in un paradossale processo che Mariagrazia Fanchi definisce di «snaturazione/naturalizzazione del film»²¹ che comporta da una parte la scomparsa di alcune delle caratteristiche originarie dell'esperienza cinematografica e dall'altro il costante appropriarsi dello spettatore del testo filmico, adattato ai propri ritmi e addirittura modificato e matrice di un possibile, nuovo prodotto culturale.

Dopo queste puntualizzazioni, la distinzione che abbiamo proposto all'interno dei siti che permettono la fruizione di immagini in movimento tra portali di video e portali di film risulta essere piuttosto fragile e artificiosa. Infatti, se concentriamo la nostra attenzione su YouTube, il sito che secondo la classifica che abbiamo stilato ricorre il numero maggiore di volte, abbiamo una rappresentazione caleidoscopica dei materiali audiovisivi presenti in Rete. Quest'ultimo è diventato in brevissimo tempo²² il maggiore archivio, per quanto effimero²³, di contenuti audiovisivi presenti in Rete, in continuo

²¹ Fanchi Mariagrazia, *Spettatore*, il Castoro, Milano 2005, p. 38.

²² *YouTube* nasce nel febbraio del 2005 ed è stato acquistato nel novembre del 2006 da Google per 1,65 miliardi di dollari. Un articolo del *Wall Street Journal* del agosto 2006 rivelava come *YouTube* ospitasse circa 6,1 milioni di video e avesse registrato 500000 user accounts. Cfr. Gomes Lee «Will All of Us Get Our 15 Minutes On a YouTube Video?», *The Wall Street Journal Online*, 3-8-2006, http://online.wsj.com/public/article/SB1156892981680489045wWyrSwyn6RfVfz9NwLk774VUWc_20070829.html (ultimo accesso 1-9-2008).

²³ Usiamo il termine effimero perché in realtà i contenuti presenti in YouTube non costituiscono un archivio permanente dal momento che possono essere rimossi dall'utente che ne aveva fatto l'upload, dagli amministratori del sito per violazioni di copyright, utilizzo di materiale che viola norme etiche e morali. Proprio su questo aspetto, i video rifiutati dalla piattaforma perché violazione del diritto d'autore, il MIT ha realizzato un progetto YouTomb (<http://youtomb.mit.edu>), un archivio web dove finiscono i video banditi dalla piattaforma;

equilibrio tra condivisione dei contenuti e violazione del copyright. Fianco a fianco, si trovano prodotti realizzati da broadcaster istituzionali (show televisivi, telegiornali, trailer, pubblicità, video musicali) il cui webcasting è permesso dal produttore; i medesimi prodotti sono presenti attraverso l'uploading realizzato dall'utente, non autorizzati dai produttori e quindi passibili di violazione del copyright²⁴; i contenuti amatoriali degli utenti; i contenuti che utilizzano YouTube come canale di distribuzione indipendente (il videoblogging), infine, la rielaborazione di contenuti realizzati dagli utenti che per lo più infrangono i diritti d'autore (ad esempio spoof videos e machinima). In questo ibridismo viene meno anche la sicurezza del referente a cui attribuire un determinato contenuto e in pratica lo statuto di veridicità delle immagini. Se, infatti, i contenuti digitali possono essere facilmente manipolabili, ibrida e proteiforme risulta essere non solo l'offerta contenutistica ma anche il suo stesso statuto, per cui attraverso azioni di mash-up, è comune trovare sui vari portali di videosharing filmati composti da spezzoni di film, di programmi televisivi e di video amatoriali. Questa tendenza si è "istituzionalizzata" nella diffusa pratica del *fake*. Pensiamo, ad esempio, a quello che per eccellenza è un genere che rimanda al

in una pagina in continuo aggiornamento vengono mostrati alcuni fermo immagine del video respinto, il motivo, l'autore della richiesta di oscuramento e il numero di giorni in cui il contenuto è stato visibile (e quante volte è stato visto) prima di essere estromesso dal sistema.

²⁴ L'ultimo caso di media corporation che ha fatto causa a YouTube per violazione del copyright è Mediaset che il 30 luglio 2008, presso il Tribunale di Roma, ha citato YouTube chiedendo un risarcimento di 500 milioni di euro per diffusione illecita di materiale audiovisivo coperto da diritto d'autore.

mondo cinematografico, il trailer: sempre più spesso capita di rintracciare nei portali di videosharing trailer creati dagli utenti che ricalcano trailer di film realmente in lavorazione e lungamente attesi, oppure di film ipotetici che i fan vorrebbero ma che non verranno mai realizzati, spesso seguiti di saghe cinematografiche o di film culto²⁵ oppure addirittura incroci che mescolano film diventati particolarmente rappresentativi nell'immaginario collettivo delle persone. Nella maggior parte dei casi i trailer sono il frutto di un lavoro di collage tra sequenze di film, spesso sono chiaramente riconoscibili come fake per la scarsa qualità del prodotto in altri casi, invece, il livello qualitativamente alto instilla il dubbio tra gli utenti sulla autenticità o meno del lavoro²⁶. D'altronde la tecnica del fake video trova dei canali di utilizzo anche tra le tecniche di marketing virale, quando per la valorizzazione di un prodotto si utilizzano dei video che giocano sulla difficoltà di attribuzione di un preciso referente²⁷. Il confondere e il fare cadere i confini tra autenticità e falsità, in realtà, sono delle caratteristiche che appartengono alla cultura immaginifica della Rete. I "fenomeni" che maggiormente si diffondono su YouTube sono quelli che fanno risaltare queste

²⁵ Ad esempio, tra i tanti, un possibile seguito per *Titanic* oppure un settimo capitolo della saga di *Star Wars*.

²⁶ In questi mesi sono molto popolari i trailer di *Avatar*, il nuovo, attesissimo film di James Cameron che dovrebbe uscire in sala nel 2009. I falsi trailer sono diventati così diffusi che è stato organizzato un festival per questo fenomeno, il Teaserland, [www. www.teaserland.com](http://www.teaserland.com) (ultimo accesso 30-9-2008).

²⁷ Qualche mese fa come marketing di lancio del film *Wanted* di Timur Bekmambetov è stato postato su YouTube un video, tra l'altro realizzato dal regista stesso della pellicola, che mostrava un impiegato impazzito che distrugge l'ufficio in cui lavora.

componenti: ad esempio qualche anno fa suscitò grande interesse il caso *Lonelygirl15*, una web series iniziata nel giugno del 2006 e conclusasi nell'agosto del 2008²⁸. La serie, almeno per il primo periodo, giocò sul fatto di non presentarsi come un prodotto di finzione ma come il diario di una teenager che attraverso una webcam parlava dei suoi comuni, quotidiani problemi.

Nel proteiforme ambiente di YouTube sono presenti delle zone che cercano di riproporre i canoni dell'esperienza cinematografica (aggiornata al tempo del digitale). Da qualche mese è attiva una sezione chiamata *Screening Room*²⁹ che permette di vedere filmati, generalmente cortometraggi, di produzioni indipendenti, nella maggior parte dei casi proiettati già a festival cinematografici. Questo esperimento offre una modalità di fruizione dei contenuti diversa rispetto a quella rizomatica, tipica di YouTube: esso cerca di ricreare la dimensione della sala cinematografica con uno spettatore più selettivo rispetto a quello standard del portale di videosharing, che decide non di saltare da un video all'altro ma che vuole fare parte di «the world's large theater».

Se YouTube propone un archivio vastissimo di materiale audiovisivo, i dati della nostra ricerca selezionano anche una serie di

²⁸ Per maggiori informazioni si veda Davis Joshua, «The Secret World of Lonelygirl», *Wired*, 14, December 2006.

²⁹ <http://it.youtube.com/ytscreeningroom>. Il servizio è iniziato nel giugno 2008. Attualmente (fine ottobre 2008) sono presenti 39 filmati: 32 cortometraggi, 5 mediometraggi e 2 lungometraggi. Inoltre, 4 video di riprese live di performance musicali e 7 video che potremmo definire didattico informativi dove si parla del web come canale di distribuzione per il cinema indipendente. 20 di questi film sono acquistabili in formato dvd attraverso il sito del regista o della casa di produzione.

siti che a pagamento, secondo diverse modalità, permettono la visione di film attraverso la Rete, ricalcando in forma digitale le modalità proprie della televisione a pagamento sia satellitare che via cavo. Il sito *Cinema.now*, che nella nostra classifica occupa il secondo posto, consente la visione di film, programmi televisivi e video musicali dalla Rete secondo tre modalità: l'acquisto³⁰, il noleggio³¹ per 24 ore, oppure la masterizzazione del prodotto in dvd³². Questa prassi chiama in causa una competenza tecnologica richiesta all'utente per scegliere tra le varie opzioni possibili. Questo aspetto ci porta a riflettere sull'ultimo tema che la nostra ricerca in Rete ha sollevato, cioè il ruolo della tecnologia nei confronti dei contenuti digitali e nello specifico nei confronti del cinema. I siti emersi che si occupano di tecnologia, sia hardware che software, sono piuttosto numerosi (5). Questa rilevanza evidenzia come la tecnologia sia strettamente legata al cinema (o più in generale ai prodotti culturali presenti in Internet) da due punti di vista: da una parte permette una costante deformazione dei contenuti e dall'altra ne disciplina la fruizione. Facciamo degli esempi. I vari mash-up presenti su YouTube sono resi possibili tramite software, spesso sospesi sull'incerto confine tra legalità e illegalità, che decriptano i dvd originali, che consentono cambi di formati, editing audio e video.

³⁰ Il prezzo dell'acquisto varia da \$19.95 a \$9.95.

³¹ Il prezzo varia da \$2.99 a \$3.99.

³² Il prezzo è compreso tra \$8.99 e \$14.99.

Contemporaneamente le pratiche di fruizione che abbiamo discusso di sopra sono rese possibili attraverso un'azione di regolamentazione promossa dalla tecnologia. La visione dei film attraverso *Cinema.now* avviene attraverso un software specifico che ne permette l'utilizzo soltanto per utenti del sistema operativo Windows. Altre restrizioni imposte dalla tecnologia possono riguardare l'ambito territoriale. Ad esempio, due lungometraggi³³, presenti nella *Screening Room* di YouTube, non sono visualizzabili sul territorio italiano. Questi casi sottolineano come la cultura digitale contemporanea sia profondamente percorsa da forze contrastanti che per un verso sollecitano la creatività e la comunicazione e per un altro impongono vincoli al flusso informativo. Nel corso di questo studio questa dinamica sarà più volte evidenziata.

1.2. Il webcinema oggi

Il nostro lavoro ha l'obiettivo di analizzare un fenomeno mediale, il webcinema, che fino ad ora ha ottenuto scarsa attenzione dagli studi accademici. Per introdurlo utilizziamo le parole di uno dei pochi studiosi che se ne sono occupati Nora Barry che lo definisce come «cinema created specifically for viewing on the Internet»³⁴. La

³³ *The Princess Of Nebraska* di Wayne Wang e *I Want To Be A Pilot* di Diego Quemada-Diez.

³⁴ Cit., Barry Nora, «Telling Stories on Screens: A History of Web Cinema» in Shaw John e Weibel Peter, (eds.), *Future cinema : the cinematic imaginary after film*, p. 544.

mappatura della Rete che abbiamo effettuato mostra una scarsa rilevanza del fenomeno nell'Internet attuale. I risultati ottenuti da Google sono 12,300, il numero minore tra i termini analizzati. Inoltre, la parola webcinema è presente all'interno di varie tipologie di sito: nei portali video streaming, uploading, sharing³⁵, nei siti tecnologici³⁶, con riferimento a case di produzione³⁷, un sito non più attivo³⁸. In realtà, come avremo modo di scoprire nel corso di questo lavoro, un solo sito che compare nella nostra ricerca presenta un forte legame con il webcinema: si tratta di iFilm³⁹, sito che, è stato tra i primi a permettere la visione in streaming di cortometraggi, diventando uno dei primi luoghi in cui, i filmmaker che intendevano sfruttare le nuove tecnologie digitali, potevano esporre i propri lavori e contemporaneamente sito che ha sancito la fine dello stesso webcinema. Da questa disamina emergono una serie di elementi inquadrabili in due ordini di idee: quantitative e identificative. Il termine webcinema ricorre in Rete scarsamente e quando ricorre trova una sua collocazione in un panorama molto vasto di siti. Se, come si è visto nel corso dell'indagine, l'attività di fruire immagini in movimento attraverso la Rete costituisce un'attività fortemente

³⁵ DailyMotion, www.dailymotion.com.

³⁶ *Ironclad Networks*, società che offre servizi di web hosting e di sviluppo siti, www.ironclad.net e Scout Project un gruppo di ricerca che realizza software per insegnanti, bibliotecari, scout.wisc.edu/Projects/PastProjects/new-list/99-04/99-04-26/0003.htm, scout.wisc.edu/Projects/PastProjects/new-list/98-08/98-08-04/0006.html

³⁷ *Norfilms*, una casa di produzione televisiva e cinematografica, specializzata in produzioni indipendenti www.norfilms.freeseve.co.uk/norfilms/index.htm

³⁸ www.webcinema.com.

³⁹ Come vedremo nel corso di questa trattazione iFilm è diventato Spiketv.

presente in Rete, il termine webcinema riconosce scarsamente questa pratica. Ulteriore conferma di quanto detto risulta dal fatto che tra i risultati di Google soltanto in un caso (*DailyMotion*) abbiamo un esempio di sito che svolge la funzione di permettere la visione di immagini in movimento.

1.3. Gli studi accademici

In questa sezione ci occuperemo degli studi accademici dedicati al webcinema. Li abbiamo distinti in due filoni: quello dei *film studies* e quello 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 degli studi di *digital art*, invece, troveremo qualche studio monografico. Questa area di studi è caratterizzata da un impianto ermeneutico meno rigido rispetto alle tradizionali discipline accademiche, con contributi teorici spesso realizzati da artisti o da individui che, in prima persona, si occupano della realizzazione di prodotti culturali.

1.3.1. Film studies

In che modo il rapporto tra immagini in movimento e Rete è stato messo a tema dai *film studies*? Detto diversamente, la teoria del cinema si è occupata del nostro oggetto di studio? Per cercare di rispondere a questa domanda occorre considerare lo specifico campo di studi che si è occupato di indagare il rapporto tra la teoria del film

e i new media. Si tratta di contributi nati tra la fine degli anni novanta e i primi anni del ventunesimo secolo. Questo periodo è caratterizzato da un'opera di ridefinizione degli ambiti di lavoro e della identità stessa dei film studies, in crisi a causa della diffusione di una serie di cambiamenti tecnologici e di pratiche di fruizione che evidenziano la fine del cinema come oggetto specifico di studio, dissolto in una corrente più vasta di media audiovisivi. Un segnale di questo clima di incertezza e di variazione è il cambiamento del nome della *Society for Cinema Studies* in *Society for Cinema and Media Studies*. Il dibattito, sotteso a questa ridenominazione, trova posto nelle pagine di *Cinema Journal*⁴⁰. A questo proposito Ann Kaplan afferma che il cambiamento di nome tiene conto delle

«new realities of a world of images and sounds that come to us from many sources and that are received in multiple sites⁴¹».

L'innovazione delle tecnologie audiovisive influenza fortemente la teoria del cinema in vari settori: per quanto riguarda la specificità, l'autorialità, la teoria dell'apparato, la spettatorialità, il realismo, l'estetica. I nuovi media tendono a rinnegare la specificità dei singoli media attraverso un costante lavoro di rimediazione dei media precedenti. Le immagini digitali comportano una deontologizzazione dell'immagine cinematografica come concepita da Bazin. Come

⁴⁰ *Cinema Journal*, Vol. 43, No. 3, Spring 2004.

⁴¹ Cit., Kaplan Anne E., «The State of the Field: Notes Toward an Article», *Cinema Journal*, Vol. 43, No. 3, (Spring, 2004), pp. 85-88, cit. p. 88.

sostiene Mitchell⁴², le immagini perdono la loro connessione con un supporto solido rivelando

«the fragility of our ontological distinctions between the imaginary and the real⁴³».

Inoltre, le nuove tecnologie rendono obsolete le teorie legate all'apparato poiché comportano una ridefinizione della situazione spettatoriale. Se le teorie classiche avevano come punto di riferimento il buio di una sala cinematografica e gli sguardi degli spettatori rivolti verso un unico, grande schermo, ora i nuovi media comportano una esperienza e un ambiente spettatoriale diversificati, dominati da un'ubiquità di piccoli schermi⁴⁴, schermi dinamici che gli spettatori, ora diventati utenti, possono plasmare, forgiando uno spazio e un tempo personali⁴⁵.

In questo contesto che come abbiamo avuto modi di tratteggiare sopra, senza alcuna pretesa di esaustività, appare molto eterogeneo e articolato, rintracciamo quattro orientamenti teorici e di ricerca.

Il primo orientamento che potremmo definire apocalittico-elittario⁴⁶, associa la morte del cinema o il suo declino all'introduzione di nuove tecnologie che comportano un radicale cambiamento sia

⁴² Cfr., Mitchell William J., *The Reconfigured Eye: Visual Thruth in The Post-Photogtaphic Era*, MIT Press, Cambridge, Mass. 2001.

⁴³ Cit. ibi, p. 225.

⁴⁴ Si veda tra gli altri Marchessault Janine and Susan Lord (eds.), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, University of Toronto Press, Toronto 2007; Friedberg Anne, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, MIT Press. Cambridge, Mass. 2006.

⁴⁵ Manovich Lev, «An Archeology of a Computer Screen» (1995), disponibile online all'indirizzo http://www.manovich.net/TEXT/digital_nature.html (ultimo accesso 3-7-2008).

⁴⁶ Lewis Jon (ed.), *The End of Cinema as We Know It: American Film in the Nineties*, New York University Press, New York 2001; Gledhill Christine and Williams Linda (eds.), *Reinventing Film Studies*, Arnold, London 2000.

dell'istituzione-cinema sia della sua fruizione, dalle sale cinematografiche allo schermo domestico. Susan Sontag in un articolo apparso sul New York Times nel 1996 sentenziava che

«Cinema, once heralded as the art of the 20th century, seems now, as the century closes numerically, to be a decadent art⁴⁷».

Il cinema perde la sua riconoscibilità come medium occhio del novecento⁴⁸, diversificandosi in una serie di prodotti audiovisivi la cui fruizione avviene attraverso un vasto numero di schermi di visione. I film

«some of which, are not exactly "films", can now be projected on screens in significantly revamped theaters in homes on big, highly resolved TVs with multichannel and multispeaker home entertainment setups, on little screens in minivans, and on home computers, or on private, personal viewers we can strap on like those telephones travel agents use⁴⁹».

Il secondo orientamento di ricerca apre la teoria del cinema agli studi di «cultura visiva⁵⁰». Questa etichetta serve a definire una rete di studi multidisciplinari che comprendono la storia dell'arte, la iconologia, i media studies e hanno, al centro del loro interesse, l'elemento della visione considerato come produttore di significato in un mondo, come quello contemporaneo, dominato da una cultura visiva che diventa

⁴⁷ Sontag Susan, «The Decay of Cinema», *New York Times*, 25 febbraio 1996, disponibile all'indirizzo <http://partners.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁴⁸ Casetti Francesco, *L'occhio del Novecento*, Bompiani, Milano 2005.

⁴⁹ Cit., Lewis Jon, «The End of Cinema as We Know It and I Fell...» in id., *The End of Cinema as We Know It: American Film in the Nineties*, cit., pp. 1-8, cit. p. 2.

⁵⁰ Evans Jessica and Stuart Hall (eds.), *Visual Culture: the Reader*, Sage Publications, London 1999; Mirzoeff Nicholas (ed.), *The Visual Culture Reader*, Routledge, London 1998.

«intervisuality, the simultaneous display and interaction of a variety of modes of visuality⁵¹».

Il terzo orientamento, risentendo dell'influsso dei cultural studies, si interessa da un lato alle innovazioni tecnologiche e dall'altro alla figura dello spettatore, sia per quanto riguarda il contesto di fruizione, sia per quanto riguarda le forme di esperienza che sono messe in gioco dai prodotti mediali⁵².

Infine, il quarto orientamento, che possiamo definire *teoria digitale*, promuove una sorta di congiunzione tra i linguaggi e le pratiche della scienza e dell'ingegneria e le discipline umanistiche e artistiche in modo tale da incoraggiare una riflessione sul cambiamento e sull'innovazione che non diventi una utopica esaltazione della potenzialità del nuovo ma che identifichi gli antecedenti storici dei media contemporanei e allo stesso tempo, si apra ad una rilettura e ad un riesame dei media più vecchi. Henry Jenkins⁵³ in una sorta di riaggiornamento del saggio di Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, traccia l'ambito di studi di questa teoria che

«may address anything from the role of CGI special effects in Hollywood blockbusters to new systems of communication (the net), new genres of entertainment (the computer game), new

⁵¹ Mirzoeff Nicholas, «The subject of visual culture» in id. (ed.), *The Visual Culture Reader*, Routledge, London 2002, pp. 3-23, cit. p. 3.

⁵² Marshall P. David (ed.), *New media cultures*, Arnold, London 2004; Willemsen Paul (ed.), *Hollywood: critical concepts in media and cultural studies*, Routledge, London 2004; Schatz Thomas (ed.), *Looks and frictions: essays in cultural studies and film theory*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1994.

⁵³ Jenkins Henry, «The Work Of Theory In The Age Of Digital Transformation» in Miller Toby and Robert Stam (eds.), *A Companion to Film Theory*, Blackwell, London 1999, pp. 234-261.

styles of music (techno) or new systems of representation(digital photography or virtual reality)⁵⁴».

All'interno di questo approccio la teorizzazione più influente è quella proposta da Lev Manovich in *I linguaggi dei nuovi media*⁵⁵, che benché accusata di determinismo tecnologico ha profondamente segnato gli studi sui new media tra la fine degli anni novanta e i primi anni del duemila. Essa si basa sul presupposto che esista uno specifico linguaggio dei nuovi media che risente principalmente delle influenze del linguaggio cinematografico secondo due punti di vista: da un lato utilizza la storia e la teoria del cinema per analizzare le modalità di sviluppo tecnologico e stilistico dei new media evidenziando la funzione svolta dal linguaggio cinematografico nelle interfacce di quest'ultimi, sia a livello di software, sia a livello culturale; dall'altro, mostra in che modo la computerizzazione abbia inciso sul linguaggio cinematografico e abbia fatto nascere nuove forme cinematografiche. Proprio a questo riguardo Manovich parla di «net.cinema, i film realizzati esclusivamente per la distribuzione su Internet⁵⁶». Il tema rimane, però, ristretto a questa affermazione e non ci sono successivi approfondimenti.

Il concetto di cinema che Manovich utilizza, appare piuttosto vago, riferendosi talvolta al linguaggio cinematografico, talvolta alla storia del cinema, talvolta proponendo una equazione tra cinema tout

⁵⁴ Cit., ibi, p. 236.

⁵⁵ Manovich Lev, *The Language of the New Media*, cit. (ed. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, cit.).

⁵⁶ Cit. ibi, pp. 355-356.

court e cinema hollywoodiano. Come sottolinea Klaus Bruhn Jensen⁵⁷, suscita dubbi la possibilità che il cinema, in qualsiasi accezione venga inteso, possa rispondere a tutte le tipologie di rappresentazione delle interfacce del computer. Infatti, se la GUI può chiaramente essere esemplificativa sia del cinema, che della televisione, che del video tuttavia «cinematography is hardly a sufficient principle when it comes to matters of, for example, the layout or navigation of a database⁵⁸». Da un punto di vista teorico, risulta alquanto approssimativo mettere sullo stesso piano del cinema, come veicoli sequenziali di significato all'insegna di caratteristiche comuni, il linguaggio verbale e le interfacce del computer. Questo apparentamento sembra scordare, i noti dibattiti all'interno della teoria del film sulla impossibilità di leggere il cinema come linguaggio⁵⁹.

Per quanto il pensiero di Manovich sollevi una serie di obiezioni rappresenta, tuttavia, una delle teorizzazioni che più compiutamente si interrogano sulla relazione tra cinema e new media. Altre prospettive di studio parallele agli studi del teorico russo risultano essere contraddistinte da una manifesta retorica del nuovo che come si è visto risulta essere connaturata agli studi sui new media. Se

⁵⁷ Jensen Klaus Bruhn, «Mixed media: from digital aesthetics towards general communication theory» in *Northern Lights*, Volume 5 (2007), pp. 7-24.

⁵⁸ Ibi, p. 13.

⁵⁹ Metz Christian, *Langage et cinema*, Librairie Larousse, Paris 1971 (tr. it., *Semiologia del cinema: saggi sulla significazione nel cinema*, Garzanti, Milano 1972).

entriamo nel campo dei web studies⁶⁰, cioè le discipline che si occupano di studiare in che modo il World Wide Web abbia trasformato il panorama mediatico contemporaneo, la teorizzazione sul cinema, per quanto scarsa⁶¹, è pervasa da questa prospettiva. La Rete è considerata un nuovo canale di distribuzione di contenuti in grado di ridefinire la filiera distributiva, contemporaneamente, e in modo paradossale, sia per il cinema mainstream sia per quello indipendente.

Nel primo caso il sito web diventa uno strumento che, affiancato alle usuali strategie di marketing, fornisce materiale paratestuale (trailer, screensaver, wallpaper, icone ecc...). Se la maggior parte dei siti di film della fine degli anni novanta, sono semplicemente degli strumenti di ausilio alla tradizionale campagna pubblicitaria, in alcuni

⁶⁰ Per una panoramica sulle competenze degli web studies si vedano Gauntlett David (ed.), *web.studies*, Arnold, London 2000 e Gauntlett David and Ross Horsley (eds.), *web.studies*, 2nd edition, Arnold, London 2004. Per una specifica ricostruzione delle fasi degli web studies si veda Silver David, «Looking Backwards, Looking Forwards: Cyberculture Studies 1999-2000» in Gauntlett David (ed.), *web.studies*, cit., pp. 19-30. L'autore propone una classificazione che riconosce tre passaggi generazionali: i popular cyberculture studies, i cyberculture studies e i critical cyberculture studies. Il primo momento, nato nei primi anni novanta, è legato per lo più a saggi, articoli di giornale, libri scritti da giornalisti particolarmente coinvolti nelle trame della Rete, articoli quasi di colore per raccontare una realtà ancora poco conosciuta. La seconda linea di studi si focalizza su due aspetti: le comunità virtuali e la ricerca sulle identità di rete e ha come teorici di riferimento Howard Rheingold e Sherry Turkle. La terza fase di studi allarga il respiro della ricerca e supera la semplice dicotomia comunità virtuali e identità di rete. Questa terza generazione di studi presenta al suo interno vari fuochi d'interesse che possono essere ricondotti a quattro aree di studio: l'analisi delle interazioni sociali, culturali ed economiche che si realizzano online; i racconti a proposito di queste interazioni; l'insieme dei fattori sociali, culturali, politici ed economici che rendono possibile o ostacolano l'accesso singolo e collettivo a queste interazioni; infine i processi di costruzione delle interfacce tecnologiche che rendono possibile l'interazione tra utente e network.

⁶¹ Testimonianza di questo disinteresse è il comportamento della rivista *Cinema Journal*. Per tutti gli anni Novanta e fino al 2004, non ci sono approfondimenti o articoli che s'interessano ai new media e alla Rete in particolare. La sola eccezione è costituita da un articolo apparso nel 1995 che illustra le possibilità che Internet può offrire agli studiosi di cinema, proponendo una breve panoramica degli strumenti forniti dalla Rete (email, Usenet, forum). Si confronti Deivert Bert, «Shots in Cyberspace: Film Research on the Internet», *Cinema Journal*, Vol. 35, No. 1, (Autumn, 1995), pp. 103-124.

casi, si possono rintracciare alcune strategie di marketing volte a valorizzare e a sfruttare le strategie di comunicazione peculiari della Rete. Due esempi sono significativi in questa direzione: *The Blair Witch Project* (1999) e *Matrix* (1999). Il primo ha costruito la propria strategia di marketing virale⁶² sfruttando la Rete attraverso una serie di siti nati un anno prima della distribuzione del film che hanno permesso la progressiva crescita di interesse nei confronti del film, fino ad una sua definizione come vero e proprio caso mediale⁶³. Il secondo, oltre a fornire gli usuali materiali paratestuali, metteva a disposizione delle comic strips realizzate da noti fumettisti, quali Neil Gaiman e Paul Chadwick, che offrivano nuove evoluzioni narrative all'interno dell'universo di *Matrix*⁶⁴. Lo sfruttamento della Rete come canale di distribuzione, è segnato da un lato dall'enfasi sulle difficoltà tecniche inerenti alla distribuzione di contenuti attraverso la Rete (la larghezza di banda, la compressione del file) dall'altro da previsioni, spesso segnate da entusiasmo e utopismo, sulle possibilità offerte dalle innovazioni tecnologiche che permetteranno una rapida distribuzione dei contenuti attraverso la Rete e che andranno a

⁶² Per una descrizione del marketing virale si veda il capitolo 3, paragrafo 3.5.

⁶³ Per ulteriori informazioni si veda Telotte J.P. «The Blair Witch Project: Film and the internet», in Mathijs Ernest and Xavier Mendick (eds.), *The cult film reader*, Open University Press, New York 2008, pp. 263-274.

⁶⁴ Per maggiori informazioni si veda Jenkins Henry, «Searching for the Origami Unicorn» in id., *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006, pp. 93-130.

sostituire le tradizionali modalità di broadcasting (ad esempio, dvd che si collegano al web, set box digitali per le televisioni)⁶⁵.

Per quanto riguarda la cinematografia indipendente le potenzialità della digitalizzazione, nello sgravio dalle difficoltà economiche e logistiche proprie delle produzioni cinematografiche, e della Rete, come nuovo canale di distribuzione, sono interpretate alla luce delle idee dell'avanguardia e della sperimentazione che utilizzano prima l'immagine elettronica e poi quella digitale, per trasformare radicalmente il regime dell'apparato cinematografico⁶⁶. Come afferma Gene Youngblood, autore del famoso *Expanded Cinema*⁶⁷ è necessario, oramai una ridefinizione del cinema che lo separi

«from its medium, just as we separate music from particular instruments. Cinema is the art of organizing a stream of audiovisual events in time. It is an event-stream, like music. There are at least four media through which we can practice cinema – film, video, holography and structured digital code⁶⁸».

1.3.2. Digital Art

Si tratta dell'approccio che considera il webcinema come una nuova forma di espressione artistica che, attraverso l'utilizzo delle

⁶⁵ Cfr. Roberts Graham, «Movie-Making in The New Media Age» in Gauntlett David and Ross Horsley (eds.), *web.studies*, 2nd edition, cit., pp. 103-113.

⁶⁶ Per una ricostruzione di queste fasi si veda Weibel Peter «Expanded Cinema, Video and Virtual Environments» in Shaw John, Weibel Peter, (eds.), *Future cinema: the cinematic imaginary after film*, Cambridge, London 2003, pp. 110-124.

⁶⁷ Youngblood Gene, *Expanded Cinema*, Studio Vista, London and Dutton & Co, New York 1970. Traduzioni parziali italiane in «L'altro video. Incontro sul videotape», *Quadro Informativo*, n. 44, 9th Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, 1973 e in Albertini Rosanna. e Lischi Sandra (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa 1988, 2nd edizione 2000. Per una lettura attualizzata del libro di Youngblood si veda il saggio di Sandra Lischi «In Search of Expanded Cinema», *Cinema & Cie*, no. 2, 2003, pp. 82-95.

⁶⁸ Cit. Youngblood Gene, «Cinema and the Code» in Shaw John, Weibel Peter, (eds.), *Future cinema: the cinematic imaginary after film*, cit., pp. 156-161, p. 160.

possibilità offerte dalle tecnologie digitali e dalla Rete, promuove una sperimentazione delle forme narrative dell'audiovisivo. In questa corrente di pensiero non si riscontrano dei veri e propri studi accademici, ma soprattutto, in ambito anglossassone, tesi di dottorato di cui abbiamo tenuto conto per lo sviluppo del lavoro⁶⁹. La maggior parte dei contributi teorici che si occupano di webcinema appartengono a persone che lavorano nel campo dei media digitali e che intrattengono con il mondo accademico rapporti saltuari. In questa corrente, fondamentale, per una sistematizzazione teorica, risultano gli scritti di Nora Barry⁷⁰ produttrice e curatrice di opere di digital media. Nel 1998 Barry lancia uno dei primi siti di webcinema e, più in generale di arte digitale interattiva, *The Bit Screen*. Inoltre, ha curato una serie di esposizioni per festival (ad esempio *Ars Electronica*) e musei (ZKM, *Zentrum für Kunst und Medientechnologie*). Come abbiamo ricordato all'inizio⁷¹, Barry definisce il webcinema come il cinema creato per una fruizione esclusiva attraverso la Rete. Poiché si tratta di un cinema pensato per un medium interattivo e digitale, caratterizzato da un flusso

⁶⁹ Ci riferiamo, nello specifico alla tesi di PhD di Simone Kurtzke intitolata *Webfilm Theory* e discussa a luglio del 2007 presso la Queen Margareth University di Edimburgo. La tesi è scaricabile all'indirizzo http://www.webfilmtheory.com/WebfilmTheory_SimoneKurtzke.pdf (ultimo accesso 3-7-2008).

⁷⁰ Oltre al testo citato in precedenza, «Telling Stories on Screens: A History of Web Cinema» in Shaw John e Weibel Peter, (eds.), *Future cinema : the cinematic imaginary after film*, cit., si veda anche Barry, Nora, «Digital Shanachies» in Gerfried Stocker and Christine Schlopf (eds.), *Takeover: Who's Doing the Art of Tomorrow*, Springer Verlag, Wien, 2001, pp. 102-105 disponibile online all'indirizzo http://www.aec.at/en/archiv_files/20011/E2001_102.pdf (ultimo accesso 3-7-2008).

⁷¹ Cfr. paragrafo 1.2.

informativo, «a digital, interactive, upstream-down-stream medium⁷²», presenta delle profonde differenze rispetto al cinema realizzato per essere fruito in sala o in televisione. La studiosa rileva quattro differenze cruciali. In primo luogo, il webcinema ha, come spettatore di riferimento, un fruitore solitario, seduto su una sedia di una scrivania che osserva i filmati che compaiono su schermi solitamente molto piccoli. Per questo motivo le storie sono usualmente brevi, lunghe non più di tre minuti. In secondo luogo, generalmente, i film sono realizzati da una unica persona che scrive la sceneggiatura, dirige, gira e fa il montaggio. Il terzo aspetto sottolinea come l'estetica dei film sia in stretta correlazione con i requisiti tecnologici. Dal momento che le connessioni alla Rete sono per lo più connessioni dial-up, le caratteristiche formali sono legate alle ristrettezze tecnologiche. In ultimo, le possibilità di interazione premesse dalla Rete, consentono agli autori di webcinema di sperimentare sul piano della narrazione interattiva. Il lavoro di Barry rivela la sua natura di trattazione ibrida tra teoria e pratica, tra mondo dell'accademia e mondo della produzione concreta di opere per il web.

Le stesse modalità si riscontrano in un'altro studio, tra l'altro realizzato in ambito italiano, *Webcinema. L'immagine cibernetica*⁷³ di Luca Barbeni, che evidenzia le caratteristiche linguistiche e narrative

⁷² Cit., ibi, p. 545.

⁷³ Barbeni Luca, *Webcinema. L'immagine cibernetica*, Costa&Nolan, Torino 2006.

distintive del webcinema. Il libro, si rifà agli studi della Barry, che ne scrive l'introduzione, e racconta le potenzialità narrative del webcinema, coniugando un discorso che lega questo fenomeno allo sperimentalismo della net art. Barbeni, nel suo lavoro, identifica le caratteristiche del webcinema rifacendosi da una parte all'analisi di Manovich sulle caratteristiche proprie dell'immagine digitale (rappresentazione numerica, modularità, autonomazione, variabilità, transcoding⁷⁴) e dall'altra lavorando sull'aspetto performativo che le immagini digitali promuovono, rielaborando il discorso sull'immersività di Janet Murray⁷⁵. L'autore, infine, offre una sorta di fenomenologia del webcinema attraverso un elenco di categorie esemplificatorie: webcinema lineare, webcinema game, webcinema ambiente, micro webcinema, webcinema realtime, webcinema chat, webcinema bottom up. Nella prima categoria⁷⁶ sono inserite le opere pubblicate su Internet, ma prive di peculiarità linguistiche legate alla Rete, che non si discostano dalla linearità delle opere cinematografiche o video tradizionali. Nella seconda categoria i lavori diventano dei giochi online⁷⁷, segnati dalla sperimentazione linguistica e narrativa e dall'alto grado di interattività dell'utente. Alla terza

⁷⁴ Cfr. Manovich Lev, *The Language of the New Media*, The MIT Press, cit. (tr. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 46-70).

⁷⁵ Murray, Janet H., *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1998.

⁷⁶ È analizzato il caso di 6168.org, www.6168.org (ultimo accesso 3-8-2008).

⁷⁷ Sono analizzati due casi: tulseluperjourney.com, www.tulseluperjourney.com e The Endless Forest <http://tale-of-fores.com/TheEndlessForest/> (ultimo accesso 3-8-2008).

categoria⁷⁸ appartengono i lavori che sfruttano le caratteristiche immersive della Rete e ricreano per gli utenti dei luoghi virtuali, alla quarta l'utilizzo delle potenzialità enciclopediche e accumulative della Rete al fine di realizzare video randomici⁷⁹, alla quinta⁸⁰ le opere che implicano la realizzazione di eventi (generalmente performance artistiche) in tempo reale su internet, alla sesta⁸¹ quelli che utilizzano la struttura della chat come forma di espressione e di comunicazione, alla settima⁸² le opere che implicano la produzione di contenuti attraverso canali non istituzionali o mainstream come possono essere i videoblog⁸³. Il lavoro di Barbeni rispecchia anch'esso la doppia influenza tra teoria e pratica riconoscibile nelle trattazioni di webcinema. Non a caso Barbeni è un giornalista e critico d'arte, ma anche un artista impegnato attivamente nella creazione di opere etichettabili come webcinema⁸⁴.

1.3.2.1. Webcinema/net art: quale relazione?

Il quadro che abbiamo fin qui tracciato è contrassegnato da una forte anarchia sia sul piano dell'identificazione che dell'interpretazione dell'oggetto webcinema che lo allinea con quella che regola la relazione tra arte e Rete, contraddistinta da una scarsa identificabilità

⁷⁸ *Island. 8081*, <http://www.8081.com/home>, (ultimo accesso 3-8-2008).

⁷⁹ *sign69.com*, www.sign69.com, (ultimo accesso 3-8-2008).

⁸⁰ *Wirefire*, <http://www.entropy8zuper.org/wirefire>, (ultimo accesso 3-8-2008).

⁸¹ *Foreplay*, non più disponibile online.

⁸² Il videoblog della *Notte della taranta*, <http://www.performingmedia.org/vlog/>, (ultimo accesso 3-8-2008).

⁸³ In realtà ormai la pratica del videoblogging ha sdoganato le mere pratiche bottom up ed è diventata una forma comunicativa propria anche dei canali di informazione tradizionali.

⁸⁴ È uno dei membri del gruppo torinese 8081. Per maggiori informazioni si veda <http://luca.8081.com>, (ultimo accesso 3-8-2008).

e da una eterogeneità di elementi. Tilman Baumgärtel⁸⁵ la definisce come

«a practically incomprehensible collection of the most varied data
– as is the Internet itself⁸⁶».

Se Internet alla fine degli anni sessanta nasce come gigantesco archivio testuale, negli anni successivi, fino ai nostri giorni, ha assunto l'aspetto di un contenitore sempre più variegato con materiale testuale, sonoro, iconico, video. L'arte in Rete ha la capacità di essere una sorta di vetrina che mostra l'evoluzione di Internet stesso, attraverso una serie di opere composte dalla mescolanza di diversi media insieme (filmati, suoni, grafica, animazione, fotografie, simulazione 3d). Probabilmente l'unico principio che regola l'arte in Rete è il fatto che qualsiasi cosa che può essere tradotta in bits e bytes può essere messa online.

Non è nostra intenzione, in questo lavoro, indugiare in una discussione sui rapporti tra arte e Rete per i quali esiste una letteratura ormai quasi ventennale segnata da profonde conflittualità e contraddistinta dall'uso di una serie di etichette (net art, web art, cyber art, digital art, software art, virtual art). La definizione, che più si conforma a delineare i rapporti con il webcinema, è probabilmente quella di Net Art che trova una sua nascita all'interno di accese

⁸⁵ Cfr., Baumgärtel Tilman, «Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media» in Weibel Peter and Timothy Druckrey (eds.), *Net-condition: art and global media*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2001, pp. 152-161.

⁸⁶ Ibi, p. 153.

discussioni nella mailing list Nettime⁸⁷ e che identifica l'arte presente in Rete nel periodo che stiamo trattando.

Luca Barbeni cerca di definire la natura del legame tra net art e webcinema sostenendo che quest'ultimo, in quanto forma di sperimentazione di nuovi linguaggi attraverso l'utilizzo delle tecnologie della Rete, rientra nel magma creativo della net art, che presenta al suo interno varie forme di sperimentazioni da mailing list, web ring, l'uso creativo dei *Moo*⁸⁸, di *CuSeeMe*⁸⁹, delle email e di tutti i protocolli e canali di comunicazione che caratterizzano la Rete⁹⁰. All'interno del contesto della net art il webcinema trova una differenziazione da due punti di vista, estetico e fruitivo. Per quanto riguarda il primo punto, i webfilm ricercano una spettacolarizzazione della forma che si allontana dal semplice gioco o *divertissement* (come l'esperienza degli etoy⁹¹) propri di molti lavori di net art. L'aspetto legato alla fruizione segna le maggiori differenze tra i due

⁸⁷ La stessa definizione di Net art incontra problemi di identificazione e intorno al suo contesto semantico nella mailing list Nettime, tra il marzo e il maggio 1997, si è sviluppato un intenso dibattito che portava sotteso due punti di vista opposti riguardo alla relazione tra arte e Rete: rete come nuovo modello per la distribuzione delle informazioni e rete come modello di relazione sociale. È tradizione attribuire la nascita del termine Net.art all'artista sloveno Vuk Kotic. Secondo quanto tramandato, quest'ultimo ricevette un'email infetta, in cui tutte le parole erano mischiate, e nel bel mezzo del testo, le parole "net" e "art" erano accanto l'una all'altra, così nacque l'espressione "net.art". Per maggiori informazioni sulla Net Art si vedano Wands Bruce (ed.), *Art of the digital age*, Thames & Hudson, New York 2004, Stallabrass Julian, *Internet art: the online clash of culture and commerce*, Tate Publishing, London 2003, Weibel Peter and Timothy Druckrey (eds.), *Net-condition: art and global media*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2001, Popper Frank, *From Technological to Virtual Art*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2007.

⁸⁸ MUD object oriented, sono sistemi interattivi, accessibili online, multiutenti, usati come realtà virtuali testuali.

⁸⁹ Cfr. 3.4.

⁹⁰ Come ricorda Barbeni, al festival Ars Electronica del 1999 nella categoria net art ha vinto il sistema operativo Linux.

⁹¹ <http://www.etoy.com> (ultimo accesso 1-9-2008).

fenomeni oggetto di discussione: la net art ha lavorato in modo tale da portare le proprie opere al di fuori del mero schermo del computer esponendole in mostre e musei mentre il webcinema è rimasto legato, in modo più marcato, al primigenio mondo della Rete. (per quanto, come si è visto in questo studio, ci sono stati dei tentativi di esposizione di webfilm al di fuori del contesto della Rete).

L'intento del nostro lavoro, non è quello di proporre un confronto tra net art e webcinema, o mettere dei paletti tra ciò che si può definire webcinema e ciò che, invece, è net art, ma sottolineare, all'interno di questo vasto contesto, la volontà da parte degli artisti di mettere al centro del proprio lavoro l'interazione con il pubblico e l'intervento del pubblico stesso attraverso le tecnologie. È indubbiamente vero che i net artisti contemporanei non sono stati i primi artisti ad impiegare i moderni mezzi di telecomunicazione per le loro opere⁹². L'avanguardia degli anni cinquanta e sessanta sperimenta le possibilità offerte dalla telecomunicazioni, artisti come Wolf Vostell e Nam June Paik, ad esempio, cercano di decostruire attraverso le loro opere il medium televisivo. Durante gli anni settanta e ottanta nasce una fitta rete di sperimentazione da parte della cosiddetta *Telecommunication art* con la realizzazione di concerti attraverso il telefono, performance utilizzando il fax,

⁹² Per una ricostruzione di come l'arte abbia utilizzato i mezzi di comunicazione si confronti Baumgärtel Tilman, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media* in Weibel Peter and Timothy Druckrey (eds.), *Net-condition: art and global media*, cit.

conferenze satellitari (ad esempio, nel 1977 è organizzata la *Two Way Demo* una conferenza via satellite, trasmessa anche in televisione, in cui una serie di artisti della costa est e ovest statunitense discutevano insieme sullo stato dell'arte).

Tuttavia, tra la fine degli anni ottanta e l'inizio degli anni novanta si assiste ad un cambiamento nel panorama artistico grazie alle possibilità comunicative offerte dallo sviluppo della tecnologie digitali e della Rete come canale di comunicazione sociale. Frank Popper⁹³ definisce questo momento come segnato dal passaggio dalla arte tecnologica all'arte virtuale. Il concetto di arte virtuale è declinato attraverso due linee di discussione, una tecnologica e una estetica.

La linea tecnologica percorre una direzione che comprende, sia opere generate attraverso i bits del computer che lavori multimediali online, passando attraverso opere offline multimediali e multisensoriali fino a installazioni digitali interattive. Questa arte, realizzata attraverso l'utilizzo di interfacce tra computer ed esseri umani (caschi di visualizzazione, schermi stereoscopici, generatori di suoni tridimensionali, data gloves, sensori di posizione) è capace di immergere completamente le persone dentro le immagini e di permettere una interazione con esse. Questa esperienza sensoriale è così intensa che in alcuni casi è possibile parlare di realtà virtuale,

⁹³ Popper Frank, *From technological to virtual art*, cit.

intendendo con virtuale che «we were in the presence not only of reality itself but also the simulation of reality⁹⁴».

La linea estetica traccia un filo rosso che mette in relazione le dinamiche delle relazioni interpersonali nella contemporaneità, l'identità del sé, la mediazione dei rapporti comunicativi attraverso le tecnologie fino a sollecitare una integrazione e una combinazione tra fattori umani e tecnologici. Inoltre, affronta una serie di temi, al di fuori del semplice ambito estetico, come quelli economici, politici, biologici e scientifici. L'inserimento di questi temi nel contesto estetico mostra la indeterminatezza dei lavori virtuali. Ciò consolida, quella che Popper ritiene sia la costante che maggiormente determina l'arte virtuale, cioè la sua apertura che si esercita sia dal punto di vista della creatività degli artisti sia dal punto di vista dei fruitori nelle loro azioni di scambio. Questo stato corrisponde

«to both the individual's and society's needs to come to terms with the flux and the virtual dynamism that characterizes our present situation⁹⁵»..

Popper definisce questa combinazione di componenti estetiche e componenti tecnologiche come *neocommunicability*,

«an event associated not only with radical technological changes – such as the latest computer developments and the wider use of the Internet and cell phones – but also with an aesthetic change that concerned artistic intercommunication on a wider and more personal scale⁹⁶».

⁹⁴ Cit., ibi, p. 2.

⁹⁵ Cit., Ibi, p. 4.

⁹⁶ Popper Frank, *From technological to virtual art*, cit., p. 313.

Questa idea, un nuovo tipo di comunicazione possibile a vari livelli (tra gli artisti, tra gli artisti e il pubblico e tra gli stessi fruitori delle opere) trova una sua sistematica definizione attraverso una serie di studi ormai divenuti classici da quelli di René Berger⁹⁷ a quelli di Mario Costa⁹⁸, tuttavia, se stringiamo il campo di osservazione ai lavori di arte virtuale presenti in Rete, centro del nostro lavoro, la definizione di *neocommunicability* diventa maggiormente complessa e stratificata comprendendo

«from online collaboration, sophisticated communication platforms, and situation-specific events, to e-mail discussion and online forums, to publicizing the corporate subversion of the democratic process⁹⁹».

1.4. Teoria e pratica in Rete.

In questa sezione terremo in considerazione la teoria presente sul web volta alla pratica, gli strumenti teorici offerti ai filmmaker che vogliono usare l'audiovisivo e il web come nuove forme di comunicazione. Questa teorizzazione segue due strade: guide pratiche per la realizzazione di filmati online e manifesti che promuovono una nuova estetica per il web.

⁹⁷ Berger Renè, *L' effet des changements technologiques*, Editions P.-M. Favre, Lausanne 1983.

⁹⁸ Costa Mario, *Estetica della comunicazione: come il medium ha polverizzato il messaggio: sull'uso estetico della simultaneità a distanza*, Castelvecchi, Roma 1999.

⁹⁹ Popper Frank, *From technological to virtual art*, cit., p. 314.

1.4.1. Le guide

La piattaforma online *plugincinema*¹⁰⁰, progetto di Ana Kronschnabl e Tomas Rawlings¹⁰¹ ha l'obiettivo della

«creation, distribution and exhibition of films on-line. We aim to provide all that is needed to create online films. Not only that be we are also involved in exhibiting, discussing, the equipment and software needed and examining the issues that surround the technology and practice of online filmmaking¹⁰²».

Il lavoro portato avanti attraverso la piattaforma è stato, poi, sistematizzato in un libro scritto dai due creatori del sito stesso intitolato *Plug in Turn On: A Guide to Internet Filmmaking*¹⁰³. Il testo rappresenta un manuale pratico per i registi interessati alla realizzazione e alla distribuzione di filmati attraverso la Rete. L'impianto teorico sotteso al testo emerge chiaramente già dall'introduzione scritta da Lev Manovich: i new media sono caratterizzati, sia a livello formale che a livello stilistico, da un nuovo linguaggio che li distingue dai media tradizionali. Kronschnabl e Rawlings, traendo il proprio orientamento teorico da questo presupposto, affermano che, il contesto che contraddistingue la produzione e la distribuzione di webfilm, è completamente diverso da quello del cinema offline. Il libro è suddiviso in due sezioni: *Thinking* e *Doing*. Nella prima sono passate in rassegna le conseguenze, sul

¹⁰⁰ <http://plugincinema.com> (ultimo accesso 3-8-2008).

¹⁰¹ Il sito nasce come parte del Phd di Ana Kronschnabl nel 1999 per essere come si legge nella sezione About «an early pioneer of digital and web creative technology».

¹⁰² <http://plugincinema.com/plugin/content/view/94/44> (ultimo accesso 3-8-2008).

¹⁰³ Kronschnabl Ana, and Rawlings Tomas, *PlugInTurnOn: A Guide to Internet Filmmaking*, Marion Boyars Publishing, London 2004.

piano giuridico ed economico, dell'espansione delle nuove tecnologie, con una particolare attenzione ai concetti di copyright e proprietà intellettuale e ai modelli di business promossi dalla Rete. Nella seconda parte si tracciano gli aspetti tecnici del filmmaking realizzato per la Rete, al fine di illustrare ai registri gli strumenti atti alla produzione e alla distribuzione di film online.

1.4.2. I manifesti

I manifesti cinematografici hanno una lunga tradizione all'interno della storia del cinema¹⁰⁴. Dal manifesto del cinema futurista di Marinetti al Dogma 95 di Von Trier, la loro funzione e il loro obiettivi sono stati sia estetici che contrassegnati da un forte ideologismo, promuovendo spesso un intento rivoluzionario come tentativo di rottura da un conservativo e reazionario cinema tradizionale. Perciò, nella maggior parte di casi, i manifesti, connotata al loro status, evidenziano una marcata critica, spesso venata di enfatico ideologismo, nei confronti delle cosiddette "convenzioni" cinematografiche, sia estetiche, che produttive, che distributive, proponendo un nuovo modello di cinema rivoluzionario rispetto al precedente, che utilizza l'estetica a fini sia culturali che politici.

Il libro di cui abbiamo riferito sopra, non è soltanto una guida per webfilmmaker ma offre anche un manifesto, chiamato *pluginmanifesto* che, secondo le intenzioni degli autori, equivarrebbe

¹⁰⁴ Castagna Alberto, *Manifesti del cinema*, F. Motta, Milano 2004.

ad una sorta di “Dogma95 per il Web”. Il ‘pluginmanifesto’ ha l’obiettivo di definire

«a definitive framework that filmmakers can use to produce films specifically for the Internet: to enable them to work with the medium and to see technological limitations as a creative catalyst¹⁰⁵».

Il manifesto presenta uno stile di scrittura simile a quello di Dogma95¹⁰⁶. Al centro risiede l’idea che Internet sia un nuovo medium e non semplicemente una piattaforma di visione. Il manifesto è strutturato in otto punti. In primo luogo si sottolinea come il webcinema sia privo di qualsiasi architrave estetica e formale e questo consenta una assoluta libertà di espressione dal momento che

«Freed from prescription, it is easier to see the other possibilities open to us in terms of form and structure as well as content¹⁰⁷».

Il secondo punto fornisce delle indicazioni più precise: a causa delle limitazioni tecnologiche, i webfilm devono avere una durata tra i 10 e 15 minuti¹⁰⁸. Le costrizioni legate alla tecnologia accomunano i webfilm, secondo gli autori del manifesto, alle prime pellicole del cinema delle origini che dovevano confrontarsi con i limiti imposti dalla tecnologia (ad esempio, la durata dei rulli delle pellicole). Al terzo punto si sottolineano le potenzialità artistiche dello sfruttamento di Internet come strumento che

¹⁰⁵ Cit., Kronschnabl Ana, and Rawlings Tomas, *PlugInTurnOn: A Guide to Internet Filmmaking*, cit., p. 80.

¹⁰⁶ Per un raffronto con l’originale testo di Dogma95 si veda <http://www.martweiss.com/film/dogma95.shtml> (ultimo accesso 3-8-2008).

¹⁰⁷ Cit., ibi, p. 81

¹⁰⁸ In realtà, come avremo modo di evidenziare nel corso di questo lavoro, la durata dei webfilm sarà decisamente più contenuta.

«provides more creative possibilities in terms of content since computers are a more interactive delivery platform¹⁰⁹».

La piattaforma del computer, secondo i principi degli autori, dovrebbe riportare ad una visione del film come forma d'arte, non solo come prodotto di consumo, conseguenza del predominio sul mercato della cinematografia hollywoodiana. Il webcinema può avvalersi di una serie di caratteristiche che incentivano una cinematografia innovativa e sperimentale: *l'immediatezza*, un modello di *filmmaking bottom-up*, e un *modello cooperativo*. Per immediatezza ci si riferisce alle nuove possibilità di produzione e di distribuzione svincolate dai tradizionali canali. Più in generale, possiamo riferirci al fenomeno della disintermediazione cioè all'utilizzo delle reti informatiche per la produzione-distribuzione-vendita di un prodotto culturale o di un servizio bypassando le filiere standard. Con modello di filmmaking bottom-up ci si riferisce al capovolgimento della tradizionale linea di realizzazione della gerarchia hollywoodiana. Gli autori sottolineano come la Rete solleciti un continuo processo creativo, al di fuori della gerarchizzazione produttiva e distributiva (topdown), che dà la possibilità agli autori di poter ottenere, durante la lavorazione del film stesso, nuovi stimoli e idee. Questo aspetto è correlato ad una strutturazione del filmmaking cooperativa che sfrutta le opportunità offerte dalla Rete per permettere ai filmmakers di

¹⁰⁹ Cit., Kronschnabl Ana, and Rawlings Tomas, *PlugInTurnOn: A Guide to Internet Filmmaking*, cit., p. 152.

«take advantage of the ease with which they can contact others and work with them on various projects despite the limitations of geography, as information such as text, images and footage can easily be transferred¹¹⁰».

Il manifesto di Kronschnabl e Rawlings, caratteristica propria, in realtà, della maggior parte dei manifesti artistici, presenta una struttura profondamente segnata dall'ideologia del nuovo, e ruota attorno alle proposte di un movimento cinematografico diverso dai precedenti, reso possibile dalle capacità di creazione e di democratizzazione offerte dalla Rete, secondo un assunto che ricorda le idee utopistiche di alcuni studiosi come Rheingold¹¹¹ che evidenziavano come la Rete avrebbe creato delle comunità virtuali nuove, decentralizzate e non gerarchiche. Secondo gli autori di questo manifesto, lo svincolamento, concesso dalla Rete, dalle tradizionali, gerarchiche forme di filmmaking proposte dallo studio system, porterebbe, automaticamente, a nuovi modelli espressivi e di forme, privi delle restrizioni stilistiche e narrative dei film tradizionali.

Tuttavia, è obbligo sottolineare come, l'interrogazione sui modi alternativi di produzione e di distribuzione cinematografici, non nasce ex novo con lo sviluppo delle tecnologie digitali e della Rete. La proposta di modelli alternativi al cinema hollywoodiano, in realtà, ha

¹¹⁰ Cit., Kronschnabl Ana, and Rawlings Tomas, *PlugInTurnOn: A Guide to Internet Filmmaking*, cit., p. 154.

¹¹¹ Rheingold Howard, *The Virtual Community*, Addison-Wesley, Reading, MA 1993 (tr. it., *Comunità virtuali: parlare, incontrarsi, vivere nel cibernazio*, Sperling & Kupfer, Milano 1994).

degli illustri predecessori dalla Nouvelle Vague francese¹¹² al cinema sperimentale¹¹³ di Maya Deren e Stan Brakhage a quello underground di Warhol fino a Dogma 95. Inoltre, il pluginmanifesto non fornisce una spiegazione adeguata su che cosa significhi sperimentazione e sul legame che intercorre tra quest'ultima e una presunta maggiore artisticità.

Una risposta al pluginmanifesto viene dalla stessa Rete ed è il manifesto¹¹⁴ di Steve Bennett. Scritto presumibilmente nel 2001, secondo l'intuizione di Kurtzke¹¹⁵, si sofferma su quattro aspetti che ineriscono al concetto di software e a quello di webfilm come software. Il punto di partenza è la differenziazione tra i webfilm e i film visti al cinema e in televisione attraverso due assunti: in primo luogo, i webfilm diversamente dai film tradizionali non sono oggetti fisici e quindi

¹¹² Riguardo alla Nouvelle Vague si vedano almeno Greene Naomi, *The French New Wave: a new look*, Wallflower, London New York 2007; Mary Philippe, *La nouvelle vague et le cinéma d'auteur: socio-analyse d'une révolution artistique*, Seuil, Paris 2006, Neupert Richard John, *A history of the French new wave cinema*, University of Wisconsin Press, Madison 2002, Marie Michel, *La Nouvelle Vague: Une école artistique*, Editions Nathan, Paris 1997 (tr. it., *La nouvelle vague*, Lindau, Torino 1999).

¹¹³ Reekie Duncan, *Subversion: the definitive history of underground cinema*, Wallflower, London New York 2007, Battcock Gregory (ed.), *The New American Cinema: A Critical Anthology*, Dutton, New York 1967. In lingua italiana si ricordano Aprà Adriano, *New American Cinema. Il cinema indipendente Americano degli anni '60*, Ubulibri, Milano 1986, Bertetto Paolo, *Il grande occhio della notte. Cinema d'avanguardia Americano 1920-1990*, Lindau, Torino 1992.

¹¹⁴ <http://plugincinema.com/plugin/content/view/173/27/>

¹¹⁵ Il manifesto non è datato ma riporta degli screen shot di Windows Media Player 6 e di Macromedia Flash4. Windows Media Player 6 è stato realizzato nel 1998, la sua versione 7 è stata rilasciata a metà del 2000, Macromedia Flash 4 è stato realizzato nel 1999, seguito da Flash 5 nel 2000. È un fatto piuttosto comune che le vecchie versioni dei software siano usate anche dopo la realizzazione delle versioni successive. Generalmente passano parecchi mesi prima che le nuove releases occupino il mercato. Ad esempio, il sistema operativo Windows XP, commercializzato a partire dall'ottobre 2001 ha impiegato più di 18 mesi per soppiantare le vecchie versioni del sistema operativo. Cfr., Kurtzke Simone, *Webfilm Theory*, p. 202, http://www.webfilmtheory.com/WebfilmTheory_SimoneKurtzke.pdf.

«the application/incorporation of moving images on computers and the web, exist in a different technical and experiential space than "film" and "television" do. The eventual purpose and implementation of them will likely be something quite different than those of film and TV».

In secondo luogo, il webcinema presuppone un cambiamento nel significato stesso di spettatorialità rispetto a quella cinematografica e televisiva. Secondo le parole di Bennet, esso permette il passaggio da un semplice viewer ad un user, sottolineando con questo termine la natura più interattiva della fruizione. Il secondo punto del manifesto esamina, in maniera più stretta, la relazione tra webfilm e applicazioni software. Bennet evidenzia come, rispetto alla natura lineare del film o del video, i webfilm rilevino un accesso non lineare ai dati. Egli amplia¹¹⁶ la definizione di software per includere tutte le forme di dati, audio e video, e sottolinea come il software design possa avere una rilevante influenza estetica sul cinema poiché

«Consider running video as one of many data formats within larger applications, dynamically drawing in music from one place, video from another, and so forth, so that the movie is delivered and assembled in use. Dramatic narratives can be built this way too, as can symphonies or documentaries or whatever categories one might wish to use (or expand on)».

Bennet ritiene che la Rete operi un'azione di profonda modifica nei confronti dei vecchi media. Questa constatazione rispecchia il punto di vista dei primi web studies, ad esempio quelli che si interrogavano sulle possibilità offerte dalla interattività alla narrazione, il cybertext e

¹¹⁶ È contestualizzare il discorso all'epoca in cui è stato scritto, poiché attualmente (maggio 2008) sono cadute le barriere che permettevano delle distinzioni tra un filmato visto in Rete e uno visto sul televisore. Oggi, è possibile vedere lo stesso filmato sul televisore, su un sito web, e su una serie di dispositivi mobili (telefonino, ipod, psp, ecc...).

le modalità che permettono ai software la creazione di storie online interattive¹¹⁷. La medesima impostazione mentale è sottesa alla teorizzazione sul webcinema che evidenzia come la tecnologia digitale e la Rete determinino le scelte formali ed estetiche dei webfilm. I webfilm interattivi risultano avere forti comunanze con le applicazioni web, specialmente quelli realizzati attraverso Macromedia Flash. Quest'ultimo, in origine, pensato per aggiungere elementi interattivi e immagini in movimento al web, è diventato presto uno strumento molto usato dai registi intenzionati a realizzare filmati per il web. L'utilizzo di Flash all'interno di un filmato consente cliccando in determinati punti di accedere a differenti, anche se in realtà predeterminati, punti del film stesso. L'invasione del software nella costituzione di un filmato segna il progressivo smussamento tra i webfilm e il software stesso. Il terzo punto analizzato nel manifesto di Bennet è il concetto di interattività e come essa sia legata strettamente all'utilizzo del computer e di Internet. Diversamente da quanto affermato nel pluginmanifesto, la durata dei webfilm non è influenzata dalle limitazioni dovute alla scarsità delle connessioni a banda larga e ai problemi di compressione, ma la loro brevità è una diretta conseguenza delle attese psicologiche dell'utente rispetto proprio all'interattività che rappresenta la proprietà essenziale dei

¹¹⁷ Landow George, *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, John Hopkins University Press, Baltimore 1997; Aarseth Espen, *Cybertext – Experiments in Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997; Montfort Nick, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, MIT Press, Cambridge, Mass 2003.

computer e della Rete. In realtà, questa affermazione non risulta essere supportata a livello teorico dal momento che in modo vago l'autore parla di «already a good body of evidence» e di «User studies reveal» senza argomentare. Nell'ultimo punto del manifesto, Bennett giunge ad una conclusione, affermando che, evidenziare i codici espressivi del webcinema, la scarsa risoluzione, l'alta compressione, il frame piccolo come limitazioni, equivale a comparare i film realizzati per il web con quelli che si fruiscono al cinema o in televisione. Questo approccio non considera l'intrinseca novità dei film realizzati per la Rete dal momento che, invece di paragonare i webfilm al cinema o alla televisione, bisognerebbe sottolineare la specificità del nuovo mezzo cioè l'interattività che consente ai film,

«[to] be composed on the fly (via software applications) from elements accross [sic] an array of servers at distant ends of the planet in direct response to user interaction and/or various other data structures, filters, and commands».

Se Bennet non fornisce esempi che supportino il suo punto di vista, tuttavia, il suo discorso sui nuovi metodi di trasmissione di file digitali, legge con preveggenza una metodologia comunicativa che attualmente si sta sempre di più sviluppando (si pensi a BitTorrent). Le conclusioni del suo manifesto sottolineano la dicotomia tra una passività di visione propria dei vecchi media (cinema e televisione) rispetto ad un modo attivo di usufruire dei prodotti culturali tipico di Internet

«computers in general, and much of what the web is now, is about being "productive" or "creative" - 2 things that few would associate with the activity of current TV viewers, but which will become important features of applications (and of web-enabled devices themselves!) using video and other media on computers and over computer networks».

Il manifesto di Bennett evidenzia in che modo il contesto e la fruizione del computer e della Rete incidano sulla produzione e sul consumo di webfilm. Riassumendo, nel manifesto vengono sottolineate le qualità precipue proprie di Internet e dei computer che influenzano l'aspetto formale del webcinema. Questo ragionamento è supportato dall'utilizzo di una serie di dicotomie viewer/user, passivo/attivo, TV e cinema/computer che hanno come fondamento il presupposto per cui esiste una netta differenziazione tra new media e old media. Questo punto di vista si riallaccia al discorso sull'idea di nuovo che circonda l'ambito teorico dei computer e della Rete durante tutti gli anni novanta, con l'enfasi rivolta alle potenzialità dell'interattività come possibile sdoganamento della figura dell'utente da semplice recettore passivo di contenuti ad attivo partecipante delle proprie scelte di fruizione.

In realtà, come sempre di più attestano gli studi contemporanei, i new media hanno mantenuto molte caratteristiche dei vecchi media rendendone di fatto impossibile un'assoluta distinzione. Inoltre, la netta separazione tra un' fruizione passiva, caratteristica degli utenti dei media analogici e una attiva, propria dei media digitali, è superata da uno scioglimento di questi rigidi confini e da un'indagine

che presuppone la fruizione mediale, contemporaneamente, attiva e passiva. Infine, il rilievo che viene dato nel manifesto all'ambito software, con i webfilm che divengono una subcategoria di quest'ultimo, per quanto permanga nel ragionamento un'enfatizzazione sul ruolo della tecnologia come fonte di cambiamento, trova negli ultimi anni una crescente attenzione nei cosiddetti software studies.

Il terzo manifesto analizzato, *Dogma2001*, trae chiaramente il nome dal manifesto *Dogma95* scritto da Lars von Trier e Thomas Vinterberg. È una sorta di decalogo rivolto ai webfilmmaker¹¹⁸. L'autore considera i webfilm come una nuova e unica tipologia di film e afferma che, poiché il medium che permette la fruizione dei filmati è la Rete, sono necessarie nuove regole.

«The Internet has severe bandwidth limitations, there's a lot fighting for the viewer's attention, and there is a significant community aspect unique to the medium which should be taken into account¹¹⁹».

Il primo punto evidenzia come la durata di un webfilm non debba essere superiore ai cinque minuti, mentre la seconda regola postula come, nei primi dieci secondi del filmato, debba accadere qualcosa di interessante. Questi due punti si concentrano sulla tipologia di fruizione che presenta delle diversità rispetto all'ambito di visione proprio del cinema e della televisione, con l'utente che

¹¹⁸ Sconosciuto è l'autore del manifesto.

¹¹⁹ www.neocinema.com (ultimo accesso 3-8-2008).

contemporaneamente tiene sotto controllo una serie di applicazioni sullo schermo del proprio computer (email, le finestre del browser, e dei programmi). È necessario, perciò, strutturare il filmato in modo tale da attirare l'attenzione dell'utente. Dal punto tre al punto cinque del manifesto, l'autore focalizza il proprio discorso sulle componenti tecnologiche e sulle implicazioni formali sottese a quest'ultime. Si sollecita l'uso dei più comuni plug-ins quali RealPlayer, Windows Media Player, Flash e QuickTime, mentre le dimensioni del frame devono essere comprese tra i 320x240 e i 640x480 pixels e il linguaggio filmico adottato deve essere conforme alle dimensioni dello schermo. Il sesto punto propone un confronto tra le tecnologie di distribuzione del webcinema: lo streaming o il download¹²⁰. Viene preferita quest'ultima modalità perchè consente una qualità maggiore del filmato. È interessante rilevare come il manifesto ponga l'attenzione esplicitamente sui problemi legati alla proprietà intellettuale sottolineando come gli autori possano «[to] Put a copyright notice on it [n.d.s il webfilm] and let it go». Il punto sette invita gli spettatori, attraverso gli opportuni software di visione, a fruire i filmati raddoppiando la grandezza del frame e suggerisce ai filmmaker di utilizzare una buona compressione in modo tale da ridurre al minimo la perdita di qualità provocata dal raddoppiamento del quadro di visione. Il punto otto evidenzia il concetto di cultura

¹²⁰ Si tornerà a parlare nel dettaglio di queste due diverse tipologie di trasmissione nel capitolo 3 di questa sezione.

condivisa propria della Rete, sottolineando come, ogni sito che esibisce webfilm, dovrebbe avere per ogni singolo film un url che rimandi direttamente allo stesso. Infine, gli ultimi due punti, vertono sui crediti dei filmati che devono occupare una singola inquadratura alla fine del film e contenere un indirizzo email.

In definitiva, questo manifesto rappresenta una buona guida di riferimento per i webfilmmaker. La sua brevità, e l'esplicito richiamo al manifesto di Dogma95, suggeriscono l'intento di creare un contesto ideologico segnato dalla logica della condivisione caratteristica del medium Internet. Questo orientamento trova una sua attuazione, secondo l'autore, attraverso alcune modalità: il download dei film, il link del film, l'indirizzo email del regista del filmato. Diversamente dai manifesti precedenti, non si fa riferimento al carattere pionieristico del webcinema, tuttavia come il pluginmanifesto, si evidenzia come gli aspetti tecnologici (l'hardware, il software, la disponibilità di banda) incidano sull'estetica dei filmati. Il manifesto, scritto nel 2001, non è più stato aggiornato per cui, attualmente, risulta essere piuttosto datato soprattutto per quanto riguarda il discorso sulle restrizioni tecnologiche e sugli strumenti possibili per la creazione di una cultura della condivisione. Nonostante questo, esso, oltre a fornire una guida schematica ed essenziale, fornisce un vivido ritratto del webfilmmaking dei primi anni del ventunesimo secolo.

1.5. La teorizzazione sul webcinema: una valutazione.

Il panorama teorico che abbiamo tracciato evidenzia degli approcci molto diversi tra di loro che riproducono l'ibridismo stesso dell'oggetto che analizzano. Gli studi accademici si interessano di webcinema lungo un arco temporale che copre il periodo dalla fine degli anni novanta fino ai primi anni del duemila secondo uno sguardo multidisciplinare, consono all'analisi dei fenomeni legati alla Rete. All'interno dei film studies lo sviluppo tecnologico e i cambiamenti nelle modalità di fruizione dei prodotti audiovisivi conducono ad una ridefinizione e ad un allargamento del campo di interesse. In particolar modo all'interno dell'orientamento che abbiamo definito teoria digitale, la relazione tra cinema e Rete trova qualche sollecitazione nel lavoro di Manovich e in una serie di ipotesi, pervase dall'elogio del "nuovo", su come la Rete rivoluzionerà il cinema sia quello mainstream che quello indipendente. In realtà, gli studi più interessanti e accurati, le uniche vere e proprie monografie, non rientrano nel campo della teoria del film ma negli studi che si occupano dei rapporti tra arte e Internet. Questi studi accademici, per quanto piuttosto caleidoscopici, tuttavia 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.

La teorizzazione più articolata nei confronti del nostro oggetto di studio proviene direttamente dalla Rete, dai manifesti che mescolano teoria e pratica. Kronschnabl e Rawlings sostengono nel loro pluginmanifesto che le nuove tecnologie permettano la nascita di un nuovo, democratico movimento che si presenta come valida alternativa alla predominanza hollywoodiana. Il manifesto di Bennett sottolinea, invece, come la vera novità che definisce il rapporto tra le immagini in movimento e la Rete sia la fine dell'etichetta cinema e il suo scioglimento nella categoria del software. L'anonimo autore di Dogma 2001 asserisce che Internet rappresenti una piattaforma peculiare di esibizione con specifici requisiti. Da un punto di vista estetico, i tre manifesti portano avanti differenti posizioni. La maggiore diversità risiede nella lunghezza dei filmati. Kronschnabl e Rawlings sottolineano come la forma e la lunghezza dei filmati sia fortemente decisa dalle limitazioni tecnologiche come la velocità di connessione e l'attrezzatura, sia hardware che software a disposizione. Bennett, invece, afferma che la brevità dei filmati è correlata al contesto di fruizione del mezzo, caratterizzato da una partecipazione attiva dell'utente rispetto a quella passiva del cinema e della televisione. Il manifesto Dogma 2001 considera, sia le restrizioni tecnologiche che il contesto di fruizione, giungendo alla conclusione che entrambi gli aspetti incidano sulla lunghezza del film. Mentre i manifesti in modo concorde rilevano come la miglior forma di

espressione del webfilm sia il cortometraggio, manca in tutti e tre un'approfondita discussione riguardo gli aspetti stilistici e formali. Le problematiche stilistiche risultano correlate con quelle tecnologiche, e l'unico atto di attenzione nei confronti dell'estetica emerge quando gli autori si interrogano sulle azioni di negoziazione nei confronti dei limiti tecnologici. Per esempio, Dogma 2001 consiglia ai registi di fare accadere qualcosa di interessante nei primi dieci secondi del filmato, al fine di attirare l'attenzione dello spettatore. In realtà, questa raccomandazione non riguarda esclusivamente i filmati realizzati per la Rete ma è valida per qualsiasi tipologia di cortometraggio, dal momento che quest'ultimo ha una struttura narrativa caratterizzata dalla condensazione degli eventi. Perciò, come un webfilm, anche un corto non destinato alla fruizione in Rete, necessita di catturare fin da subito l'attenzione dello spettatore. Comunque, il contesto di visione proprio della Rete più agevolmente sollecita la dispersione dell'attenzione da parte dell'utente, perciò il bisogno di attirarla immediatamente è più pressante per i webfilm. Il problema della cattura dell'attenzione, secondo l'opinione di Bennett, implica anche che la durata dei film debba essere limitata, un aspetto che, contrariamente Kronschnabl e Rawlings attribuiscono al contesto tecnologico (le limitazioni di larghezza della banda). Proprio in riferimento a questo ultimo elemento, sia il pluginmanifesto che Dogma 2001 sostengono che l'obiettivo stilistico ed estetico dei

webfilm sia mantenere la velocità di trasmissione dei dati bassa, in modo tale da facilitare le operazioni di distribuzione e di trasmissione. Perciò i manifesti propongono di valutare le restrizioni tecnologiche addirittura come suggerisce Kronschnabl nella fase di preproduzione. In particolare, nel pluginmanifesto, gli autori propongono di incorporare i limiti della banda e usarli per creare uno stile fondato su questi limiti. Questo punto di vista si allinea con gli obiettivi, sottesi a questo manifesto, diretti alla nascita di un nuovo, originale movimento cinematografico.

Anche i contributi teorici provenienti direttamente dalla Rete presentano una evidente delimitazione cronologica, già riscontrata negli studi accademici, che coincide con il periodo pre e immediatamente successivo allo scoppio delle dotcom. Tutti e tre i manifesti sono percorsi da una palese retorica del nuovo e paradossalmente, per quanto in essi si enuncino una serie di soluzioni per la realizzazione di webfilm, rimangono molto ideologici e disancorati dal confronto con una concreta esemplificazione, da una valutazione che coinvolga delle reali attuazioni. Nonostante queste debolezze di fondo, è apprezzabile l'attenzione riposta alle componenti tecnologiche, aspetti di cui terremo in considerazione nel corso del lavoro, e che spesso i film studies, adottando un atteggiamento troppo speculativo, non considerano in modo adeguato.

1.6. Metodologia

Il nostro lavoro sul webcinema parte da due presupposti emersi nel corso di questa disanima iniziale: nel quadro attuale della Rete il webcinema appare sostanzialmente scomparso¹²¹, con poche tracce ancora individuabili; la scarsa teorizzazione, sia offline che online, se ne occupa in un arco temporale a cavallo tra la fine del 900 e i primi anni del nuovo millennio e identifica un fenomeno molto ibrido, difficilmente etichettabile. Queste premesse ci consentono di spiegare la metodologia che verrà adottata per studiare il nostro case history. In primo luogo adotteremo un approccio storico con il quale cercheremo di ricostruire il panorama in cui il webcinema nasce e si sviluppa. Per ricostruire questo contesto abbiamo utilizzato come strumento di supporto la *WayBackMachine* presente all'interno del sito *dell'Internet Archive*¹²², un servizio che

«[...] allows people to visit archived versions of Web sites. Visitors to the Wayback Machine can type in a URL, select a date range, and then begin surfing on an archived version of the Web. Imagine surfing circa 1999 and looking at all the Y2K hype, or revisiting an older version of your favorite Web site. The Internet Archive Wayback Machine can make all of this possible»¹²³.

La ricerca di informazioni attraverso questo mezzo comporta una serie di limitazioni. Spesso i siti¹²⁴ contenuti nei server dell'archivio non sono la copia esatta dei siti originali. Mentre, nella maggior parte

¹²¹ I siti che la ricerca empirica ha rilevato sono spesso nati verso la fine del Ventesimo secolo, e non più aggiornati.

¹²² www.archive.org (ultimo accesso 30-10-2008).

¹²³ <http://www.archive.org/about/faqs.php> (ultimo accesso 30-10-2008).

¹²⁴ I siti archiviati sono, comunque, numericamente molto rilevanti, nel 2006 l'archivio conteneva quasi 2 petabytes di dati (equivalente a 2 quadrilioni di bites).

dei casi, il semplice linguaggio html viene riprodotto, spesso mancano i contenuti dinamici in javascript, dhtml o quelli visivi e sonori (le immagini, i video, l'audio). Soprattutto, in questo ultimo caso, l'assenza è dovuta in parte alle difficoltà di archiviazione di questi dati, in parte alla grandezza dei file. Inoltre, la *WayBack Machine* non consente il recupero del contenuto di tutti i siti scomparsi dalla Rete, poiché esso dipende dall'attività di indicizzazione automatica di nuovi siti dalla Rete attraverso un web crawler¹²⁵. Nonostante le limitazioni, questo strumento ha rappresentato un prezioso alleato nel tentativo di riscoprire un fenomeno che, come abbiamo sottolineato nella nostra indagine empirica, sembra essere stato dimenticato dalla stessa Rete.

Il punto di vista storico, volto a fornire un'archeologia dei rapporti tra la Rete e le immagini in movimento, è stato associato ad un approccio che si rifà alle scienze sociali (in modo particolare, sociologia della scienza e della tecnologia) e nello specifico a uno dei filoni di ricerca che cercano di confrontarsi con la complessità delle relazioni tra tecnologia e società cioè quello del modellamento sociale della tecnologia. Quest'ultimo, come si è visto¹²⁶, presenta numerosi filoni di ricerca: abbiamo deciso di adottare quello della *Actor-Network Theory* (ANT). Per una descrizione di questo approccio si rimanda alla parte generale, qui ci interessa spiegare le motivazioni

¹²⁵ Un web crawler è un software che analizza i contenuti presenti sul Web in un modo metodico e automatizzato, in genere per conto di un motore di ricerca.

¹²⁶ Confronta sezione I, capitolo 3.

che ci hanno spinto ad adottarlo. Gli studi sui media denunciano spesso uno scarso interesse nei confronti degli aspetti tecnologici e dei processi di innovazione. Questa carenza risulta particolarmente critica per gli studi sui new media che si occupano di un contesto sempre di più segnato dalla rottura di alcune tradizionali forme tecno-sociali dei media a causa della pervasività della digitalizzazione che permette contemporaneamente la diffusione del medesimo medium su più piattaforme e la convergenza su una unica piattaforma di molteplici media.

La ANT offre la possibilità di considerare da un lato gli aspetti legati agli effetti della tecnologia dall'altro la centralità della figura dell'utente come potenziale innovatore. Essa segue l'agire di una serie di attori all'interno di un network riflettendo metodologicamente sulla natura eterogenea nei media digitali, senza necessariamente prescrivere una teoria stabile o sottoscrivere una Grand Theory. Inoltre, si concentra sulla materialità. Spesso i media e cultural studies, riflettendo sulla dimensione politica del sociale, escludono la realtà materiale. Allo stesso modo, la teoria post-strutturalista, utilizzando la categoria dell'identità come principale unità d'analisi, nega le proprietà e le caratteristiche delle identità non umane. Nella ANT, invece, l'assenza di un approccio centrato sull'uomo e sul sociale permette una discussione sugli attori non umani oltre la cornice dell'uso sociale della tecnologia. Questo cambiamento rende possibile

l'inclusione di fattori materiali senza ricorrere né al costruttivismo sociale, né al determinismo tecnologico. Partendo dal presupposto che i media digitali siano materiali e che la loro materialità sia più visibile, attiva e influente di quella dei media analogici, la ANT, con la sua teoria dell'agency degli artefatti tecnologici, risulta essere molto adatta alla nostra ricerca: i media digitali stimolano una relazione nella quale l'agency si alterna tra tecnologia e individui e passa attraverso una serie di network in cui entrambi gli attori sono incorporati. Infine, la ANT è uno strumento di analisi capace di incorporare la variazione. I media digitali sono contraddistinti dalla rapidità del cambiamento e, di conseguenza, dalla loro costante instabilità. I fattori di competizione all'interno dei network includono attori economici, politici, tecnologici e geografici, e ciascuno di essi deve continuamente arruolare co-attori e tessere forme di alleanza al fine di iterare la propria stabilità e così mantenere il proprio potere. La ANT fornisce dei mezzi per investigare i veloci cambiamenti, l'instabilità e l'eterogeneità propria del network dei media digitali.

Nello specifico, il webcinema sarà studiato evidenziando i network di attori eterogenei, umani e non umani, entro cui si muove. In primo luogo indagheremo il network di attori che determina la produzione e il consumo di webcinema, indicando gli attori tecnologici quali l'hardware, il software, 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 del webcinema, distinguendo tra spazio online e spazio offline. Questa separazione, tuttavia come mostrerà l'analisi, non è netta e prevede una caduta delle barriere e una ibridazione tra i due spazi. Infine, l'ultima parte di questo 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 formali del webfilm. I tre network che declineremo non rappresentano tre differenti ed indipendenti unità di analisi, ma sono parte di una rete complessiva di cui il webcinema rappresenta un nodo.

In definitiva, attraverso l'analisi del nostro case history, solleciteremo la complessa relazione esistente tra dimensione tecnologica e dimensione sociale. Se, infatti, i media digitali per un verso concedono dei momenti di apertura nei confronti della innovazione, per l'altro tendono alla stabilizzazione e alla definizione di determinati modelli d'uso. L'elasticità nella modellizzazione della tecnologia e le chiusure e i vincoli, dalla stessa imposte, appartengono alla medesima dinamica processuale che dipende da un lato dalle possibilità di utilizzo che le tecnologie offrono e dall'altro

dalle relazioni che si instaurano tra tecnologie, soggetti e il contesto simbolico e concreto di fruizione.

2. LA PRODUZIONE E IL CONSUMO DI WEBCINEMA.

2.1. Attori tecnologici di produzione e di consumo.

2.1.1. Hardware

Le componenti hardware del computer sono fondamentali nel lavoro di produzione dei webfilmmakers. Non è nostro obiettivo in questo lavoro offrire delle indicazioni tecniche dettagliate in merito all'hardware e al software¹ necessari per realizzare filmati per la Rete, tuttavia forniremo una panoramica atta a dimostrarne il ruolo cruciale. I webfilm sono creati per mezzo del computer, solitamente secondo due modalità. La prima prevede la realizzazione di webfilm con una risoluzione di 720x576 pixels, cioè quella standard per i film, successivamente compressa per permetterne la trasmissione

¹ Per maggiori informazioni rimandiamo alla tesi di Simone Kurtzke scaricabile all'indirizzo http://www.webfilmtheory.com/WebfilmTheory_SimoneKurtzke.pdf (ultimo accesso 3-7-2008).

attraverso il web; la seconda, invece, prevede filmati già realizzati con una risoluzione più contenuta (solitamente 320x240 pixels), cioè quella tipica per l'esibizione di filmati in Rete. I requisiti di sistema necessari per la produzione di webfilm sono molto simili a quelli utilizzati per qualsiasi filmato digitale (cortometraggi, live action o animazioni in 2D e 3D). Tuttavia, la scelta dell'hardware ha delle ricadute importanti su numerosi aspetti della produzione, dal momento che non tutti i componenti hardware permettono l'utilizzo dei medesimi software. Ad esempio, solo alcune schede di cattura-video (chiamate *FireWire*, cioè le schede che consentono il trasferimento del girato dalla camera digitale all'hard-disk del computer) sono compatibili con i software (ad esempio *Adobe Premiere*) che consentono di manipolare il filmato. La grandezza della RAM è un altro aspetto da tenere in considerazione, specialmente per le azioni di rendering delle immagini in movimento con la creazione di effetti speciali con *Adobe Premiere* o di immagini 3D con *3D Studio Max*. Infine, un ultimo aspetto rilevante è legato alla capacità dell'hard-disk, dal momento che i filmati, soprattutto quelli che prevedono girato in live action, occupano una grande quantità di spazio (un'ora di filmato può occupare circa 25Gb dello spazio dell'hard disk): più quest'ultimo sarà spazioso, maggiore potrà essere il numero di file video importati nel computer. La guida al webfilmmaking

di Ana Kronschnabl e Tomas Rawling fornisce questi consigli inerenti all'hardware necessario per i webfilm:

«A fast processor and plenty of RAM (1.70 GHz-M and 512 megabytes of RAM or greater). A large harddrive [sic] for storage (40 Gigabytes or more, with 72,000 RPM or more). A harddrive [sic] is the component of a computer that acts as the permanent storage space. Capture Card (PCI capture card. Some laptops have built-in capture capability). A capture card is the name given to a device, often installed inside the computer, that provides an extra port which the complementing device (in this case a DV camera) can plug into. This may be already installed in your computer. FireWire or IEEE 1394 (comes as standard with most computers). This would be the type of port suggested. You should be looking for a computer with this port already installed or the capture card (above) capture this port) DV capture software (Premiere, Final Cut Pro, VirtualDubMod, Blade etc.)²».

In conclusione, gli aspetti legati all'hardware risultano cruciali nella produzione di webfilm. In primo luogo, il software, per funzionare correttamente, richiede dei requisiti hardware minimi. Alcuni software come *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere*, *Macromedia Dreamweaver*, indispensabili per la realizzazione di filmati, offrono prestazioni migliori se accompagnati da un adeguato settaggio dell'hardware, superiore a quello richiesto per le operazioni di un utente ordinario non impegnato in un lavoro di produzione video. In secondo luogo, la giusta interazione tra componenti hardware è fondamentale. Se una scheda di cattura video non è compatibile con il software di montaggio non si potranno trasferire i file video sul computer. Infine, la scelta delle componenti hardware quali la velocità del processore,

² Cit., Kronschnabl Ana and Rawlings Tomas, *PlugInTurnOn: A Guide to Internet Filmmaking*, cit., p. 115.

la capienza dell'hard-disk, la capacità della RAM, influenzano direttamente la produzione dal momento che, una deficienza in questi elementi limita, o danneggia seriamente, le possibilità creative di un regista. Per quanto riguarda il versante del consumo, invece, l'aspetto legato all'hardware non risulta essere così cruciale, come invece lo sono il software utilizzato (i media players e i plugins) e le modalità di trasmissione (la capacità della banda a disposizione).

2.1.2. Software: formati e media player

La produzione e il consumo di webcinema sono caratterizzati da due agenti software: i *formati* e i *media player*. Questi due elementi sono rilevatori della relazione esistente tra attori di produzione e di consumo e software e dell'interdipendenza di quest'ultimo con una rete più ampia di dinamiche socioeconomiche.

Per formato si intende la codifica in cui le informazioni sono assemblate in un file. I formati³ più comuni per i webfilm sono: .wmv (Windows Media), .mov (Movie), .rm (RealVideo), .mp4 (Mpeg-4) e .swf (Flash). Il media player è uno strumento software che consente la riproduzione di file audio e video su un computer o in Internet. Possono essere di due tipologie: stand-alone player (un programma installato sul computer e che permette la riproduzione di contenuti audiovisivi), plug-in player (un player che amplifica le capacità di un

³ Per una panoramica completa di tutti i formati si veda Kurtzke Simone, *Webfilm Theory*, http://www.webfilmtheory.com/WebfilmTheory_SimoneKurtzke.pdf.

browser consentendo di vedere i file video direttamente nelle pagine web). I media player solitamente sono gratuiti e scaricabili dalla Rete.

A questo punto prima di entrare nel dettaglio dell'analisi sono necessarie alcune precisazioni. Come si è detto, in questa parte del lavoro tracciamo un quadro che cronologicamente si estende dalla seconda metà degli anni novanta ai primi anni del ventunesimo secolo. Lo stato attuale (maggio 2008) dei players presenti in Rete risulta essere piuttosto diverso da quello che forniremo di seguito. La diffusione del formato Flash⁴, software prodotto dalla Macromedia Inc, in grado di creare animazioni interattive, riveste un ruolo fondamentale per la diffusione dei filmati sul Web⁵. (come vedremo, anche per il webcinema, la sua introduzione comporta dei cambiamenti rilevanti). Attualmente, secondo le ricerche della Adobe⁶, *Adobe Flash Player*⁷ è utilizzato da più del 98% dei computer

⁴ Flash nacque nel 1995 con il nome di *FutureSplash Animator* e fu venduto l'anno seguente dalla sua casa di produzione, la Future Wave, alla Macromedia che lo rinominò Flash. Per ulteriori informazioni su questo animation software si vedano Gay, Jonathan, «Good Software Design and the Evolution of Flash» *Techtv.com*, 20-4-2001, www.g4tv.com/techtv/vault/features/27579/Good_Software_Design_and_the_Evolution_of_Flash.html (ultimo accesso 3-7-2008); Rourke Chris, «A Usable Future for Flash?», *User Vision*, 2001-2001, www.uservision.co.uk/usability_articles/usability_flash.asp (ultimo accesso 3-7-2008); Nielsen Jacob, «Flash: 99% Bad.» *Jacob Nielsen's Alertbox*, 29-10-2000, www.useit.com/alertbox/20001029.html (ultimo accesso 3-7-2008); Silverman Jason, «Animators Overrun Sundance Online», *Wired News*, 20-12-2001, www.wired.com/entertainment/music/news/2001/12/49258, (ultimo accesso 3-7-2008).

⁵ <http://grafica.html.it/articoli/leggi/470/flv-il-formato-piu-adatto-per-i-filmati-del-web>; <http://curia.europa.eu/jurisp/cgi-bin/form.pl?lang=EN&Submit=rechercher&numaff=T-201/04> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁶ <http://www.adobe.com/solutions/broadcast/webvideo/>

Nel 2005 la Adobe Systems ha acquisito la Macromedia con il relativo pacchetto di software. Per maggiori informazioni si veda Graham Jefferson, «Adobe buys Macromedia in \$3.4B deal», *USA TODAY*, 18-4-2005, www.usatoday.com/money/industries/technology/2005-04-18-adobe-macromedia_x.htm?csp=34 (ultimo accesso 3-8-2008).

⁷ La versione corrente di Flash Video Player è la 9, disponibile per i sistemi operativi Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Solaris e Pocket PC. L'estensione di Flash Video è flv,

collegati ad Internet diventando *de facto* il player per la fruizione di video sul Web. Flash video lavora con i maggiori sistemi operativi secondo varie modalità: con *Adobe Flash Player*, con altri player come *MPlayer*, *VLC* e *QuickTime*, come web browser plugin. Tutti i maggiori portali di streaming video usano il formato flash (*YouTube*, *Google Video*, *Yahoo! Video*, *DailyMotion*, ecc.).

Circoscrivendo il nostro studio alla periodizzazione temporale indicata, si individuano tre players: *Microsoft Windows Media Player*⁸, *RealNetworks RealPlayer*⁹ e *Apple QuickTime Player*¹⁰ a cui sono rispettivamente collegati i seguenti i formati per la riproduzione di file video per la Rete: .wmv, .ram e .mov. Poiché non tutti i formati sono supportati da tutti i media players l'opzione di un formato di encoding, piuttosto che di un altro, rappresenta una scelta cruciale¹¹. Proponiamo due esempi per chiarire il concetto. *Raiclick*¹², il sito della Rai che permette di rivedere in streaming una serie di contenuti video

l'ultima release del player prevede il funzionamento anche con H.264 video e HE-AAC audio. Inoltre i contenuti Flash Video possono essere inseriti all'interno dei files SWF.

⁸ Windows Media Player è un software gratuito della famiglia dei media player, che riproduce file audio e video su personal computer con sistemi operativi Microsoft Windows. La prima versione è del 1998 per Windows 98 seconda edizione, ultima edizione è Windows Media Player 11 disponibile per Windows Vista. Per maggiori informazioni sulle versioni del player si veda <http://www.windows-media-player-updates.com/windowsmediaplayerhistory.html> (ultimo accesso 3-8-2008).

⁹ La prima versione di RealPlayer fu introdotta nel 1995, l'ultima Real 11 nel 2008. Rappresenta il primo player in grado di riprodurre contenuti audio e video sul web in modalità streaming.

¹⁰ QuickTime è un formato che può racchiudere video, audio, immagini virtuali e altri tipi di informazioni multimediali come per esempio un filmato Flash. QuickTime 1.0 per Mac OS, la prima release del visualizzatore venne rilasciata nel dicembre del 1991, nel 1994 venne prodotta la prima versione compatibile con il sistema operativo Windows. La attuale versione è, Quick Time 7.5, rilasciata nel 2008.

¹¹ Cit., Kronschnabl Ana e Rawlings Tomas, *PlugInTurnOn: A Guide to Internet Filmmaking*, cit., p. 37.

¹² http://www.raiclicktv.it/raiclickpc/secure/list_strillo.srv?id=155 (ultimo accesso 3-8-2008).

e audio andati in onda sulle tre reti (telegiornali, fiction, intrattenimento, reportages giornalistici, eventi sportive) utilizza come visualizzatore *Windows Media Player*¹³. Di contro, la maggior parte dei file audio e video presenti all'interno del sito della *BBC*¹⁴ sono riprodotti usando *RealPlayer* il cui formato non è compatibile con *Windows Media Player*. Perciò, un utente per fruire i contenuti di entrambi i siti, dovrà avere installati entrambi i software sul proprio computer.

La competizione tra i formati disegna uno scenario caratterizzato da evidenti implicazioni di natura economica. Si pensi ai casi di streaming audio e video di grandi eventi live relativi al mondo dello sport e della musica. Ad esempio, nel 2001 *RealNetworks* pagò 20 milioni di dollari per l'esclusività del proprio formato proprietario nel broadcasting delle partite di baseball del campionato statunitense¹⁵ e promosse perfino una causa legale contro una divisione della Major League Baseball che non utilizzava il formato *.rm*¹⁶. Questa battaglia sui formati¹⁷ coinvolge anche la vendita di prodotti digitali attraverso gli store online anche se, come è stato evidente in questi ultimi anni,

¹³ Per un approfondimento sui requisiti tecnici si veda www.raiclick.it/raiclick_web/requisiti_tecnici.html (ultimo accesso 3-8-2008).

¹⁴ www.bbc.co.uk

¹⁵ Hu Jim, «Real Catches Baseball Deal at a Price», 2001 [online], http://news.com.com/Real+catches+baseball+deal--at+a+price/2100-1023_3-254825.html?tag=nl (ultimo accesso 3-8-2008).

¹⁶ Hu Jim, «Real Hits Major League Baseball with Lawsuit», 2004 [online], http://news.com.com/2100-1023-5171852.html?tag=cd_top (ultimo accesso 3-8-2008).

¹⁷ Fried I. and Kawamoto D., «EU upholds Penalties against Microsoft» 2004 [online] http://news.com.com/EU+upholds+penalties+against+Microsoft/2100-1014_3 (ultimo accesso 3-8-2008).

una filosofia di commercio, incentrata sulla difesa di un formato e dei diritti digitali troppo rigida, non giova al sistema di vendita. Due esempi sono significativi di un diverso orientamento nella gestione dei contenuti digitali nelle vendite online: *Rhapsody* e *iTunes Store*. Il primo di proprietà di *RealNetworks*, nasce nel 2001 e rappresenta il primo servizio di musica in streaming on demand che dà accesso, attraverso un pagamento mensile, ad un vasto repertorio di musica proveniente da cataloghi di varie etichette (EMI, BMG, Warner, Sony). Il servizio offre anche la possibilità del download dei files ma solamente nel territorio statunitense; il formato di riproduzione è Real Audio, il regime di gestione dei diritti digitali è molto restrittivo, con l'utilizzo del sistema di criptaggio per le canzoni scaricate, *Helix DRM*, che non ne permette la riproduzione su ipod. Queste limitazioni ricadono pesantemente sulla performatività del servizio. Il secondo, *iTunes Store* di proprietà di Apple, nato nel 2003, basa la sua filosofia di vendita su una gestione dei DRM più liberale: il sistema utilizzato, chiamato *Apple FairPlay*, consente la copia delle canzoni scaricate su cd, la condivisione su un numero massimo di cinque computer, la riproduzione esclusivamente su ipod (questa specifica è stato uno dei motivi del successo dello store e del lettore mp3). Uno studio realizzato dall'*NPD Group*¹⁸, rileva come, a gennaio 2008, lo store on-

¹⁸ Bangeman Eric, «Apple passes Wal-Mart, now #1 music retailer in US», *Ars Technica*, 2 aprile 2008, <http://arstechnica.com/news.ars/post/20080402-apple-passes-wal-mart-now-1-music-retailer-in-us.html>, (ultimo accesso 3-8-2008).

line possieda il 19% del mercato della musica negli USA, rendendo per la prima volta *iTunes*, un negozio online, il primo competitore del mercato musicale statunitense.

Il quadro tracciato mostra un'eterogeneità nei formati che spinge i webfilmmaker a fare l'encoding dei propri lavori in almeno due formati. La maggior parte dei siti che permettono la visione di webfilm offrono la possibilità di selezionare almeno due players. Ad esempio, *AtomFilms*¹⁹ fornisce la opportunità di vedere i film con *RealPlayer* e *Windows Media Player* e in alcuni casi con *QuickTime*. Perciò, la visione dei filmati online prevede che gli utenti, dispongano sul proprio computer, di tutti e tre i players maggiormente in uso.

Attualmente, (primavera 2008) *Windows Media Player* deve il suo primato al fatto di essere di default presente all'interno del sistema operativo Windows. Poiché il 90% dei computer possiede come sistema operativo Windows, di conseguenza il 90% dei computer ha in dotazione *Windows Media Player*. Così da una parte, quest'ultimo è il player più popolare e, contemporaneamente, è il player che pone i vincoli maggiori sui contenuti che si possono fruire. Nel 2000, gli utenti che utilizzavano come player *Windows Media Player* erano il 57%, mentre gli utenti che utilizzavano *RealPlayer*

¹⁹ Per maggiori informazioni rispetto ad *AtomFilms* si veda il capitolo 3. Si ricorda che i riferimenti che stiamo facendo coprono l'arco temporale fino al 2001. Attualmente se si guarda il sito si nota come la fruizione dei video sia fatta attraverso un flash player. Come dicevamo in precedenza, l'attuale leader nella proposta di filmati in streaming.

erano il 73% (fonte dei dati *PC Data*²⁰). Secondo i dati *ZDNet Research*²¹, nel 2004 il mercato era occupato da *Windows Media Player* per il 38.2%, *QuickTime Player* per il 36.8%, *RealPlayer* per il 24.9%. Infine, i dati di una survey realizzata da Research and Markets su CDN (Content Distribution Network) Growth and Market Share Shifts nel periodo 2002 – 2006²² testimoniano come, nel 2006, *Windows Media Player* rimanga dominante come player, usato per il 50.8% del video streaming, seguito da *Flash* per 21.9%, *AOL Media Player* per l'11%, *RealPlayer* per il 9.3% e infine *Quicktime* per il 2%. Questi dati mostrano la progressiva occupazione del mercato da parte del player di Microsoft. Questo dominio ha comportato per l'azienda di Bill Gates una serie di diatribe con ripercussioni in sede legale. È storia recente (settembre 2007) la definitiva condanna da parte del Tribunale di Primo Grado della UE nei confronti di Microsoft a pagare 497 milioni di euro per violazione delle norme anti-trust comunitarie per concorrenza sleale dovuta all'integrazione di *Windows Media*

²⁰ Per maggiori informazioni si veda <http://builder-news.com.com/2009-1023-238221.html>, (ultimo accesso 3-8-2008).

²¹ I dati si trovano citati nella tesi di Simone Kurtzke, p. 143.

²² Per ulteriori informazioni si veda «Media Player Format Share for 2006 Confirms Windows Media Remains Dominant with A 50.8% Share of Video Streams Served, Followed By Flash At 21.9% - 'CDN Growth and Market Share Shifts: 2002 – 2006», *Business Wire*, Dec 18, 2006, [online] http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_2006_Dec_18/ai_n16912185/pg_1, (ultimo accesso 3-8-2008).

Player nei sistemi operativi Windows, una strategia che di fatto ha alterato la competizione nel settore dei player multimediali²³.

Una delle soluzioni più plausibili per affrontare l'incompatibilità tra i vari formati e la frammentazione del mercato dei media player sarebbe l'adozione di un unico formato standard. Quest'ultimo potrebbe essere un formato aperto, supportato da tutti i player, sul modello del formato mp3 per i file audio. In realtà, una simile tipologia di formato già esiste, l'Mpeg-4 (mp4). Esso nasce nel 1998 ad opera della *Moving Picture Experts Group* (MPEG). Quest'ultima è un'associazione di centinaia di ricercatori provenienti da aziende tra loro diverse, che lavorano insieme per la realizzazione di standard aperti come MPEG-1, MPEG-2 e MPEG-3²⁴. L'obiettivo del formato mpeg-4 è quello di ottimizzare il flusso dei video attraverso la Rete, in modo tale da combattere i formati proprietari sviluppati dai vari media player. In opposizione alla strategia propria degli altri formati, l'mpeg-4 è caratterizzato da una assoluta interoperabilità che ne consente l'utilizzo, non soltanto per quanto riguarda la Rete, ma anche per altre piattaforme come la televisione satellitare e gli apparecchi wireless. Lo scopo di questa duttilità è ottenere un formato che consenta facilmente di sviluppare contenuti multimediali attraverso piattaforme e che possa funzionare con tutti i player come

²³ Per il testo della sentenza si veda <http://curia.europa.eu/jurisp/cgi-bin/form.pl?lang=EN&Submit=rechercher&numaff=T-201/04> (ultimo accesso 3-8-2008).

²⁴ Per ulteriori informazioni si veda The MPEG Industry Forum Homepage, <http://www.m4if.org/>, (ultimo accesso 3-8-2008).

avviene per il formato mp3. Quali vantaggi si possono riscontrare nell'adozione di un formato non proprietario? In primo luogo, uno standard comune elimina la necessità dell'operazione di encoding del file video in più di un formato, con un risparmio di tempo e di denaro sia per i produttori di contenuti sia per i provider. In secondo luogo, l'utilizzo di un singolo formato permetterebbe una diffusione maggiore dei contenuti mediali, senza alcuna restrizione determinata dal formato stesso. Infine, dal momento che lo standard comune è sviluppato da un gruppo di ricercatori provenienti da diverse aziende piuttosto che da una sola, questa tipologia di formato risulta più protetta dai mutamenti imprevedibili di un mercato instabile: un formato comune, supportato da tutti i players, è potenzialmente più stabile per il suo uso universale e la sua interoperabilità. Inoltre, ogni sviluppo successivo dello standard mpeg può risultare compatibile con le versioni precedenti del formato, impedendo ai contenuti mediali di non essere più fruibili in futuro. Il maggiore ostacolo ad una capillare diffusione del formato mpeg-4 è rappresentato dal fatto che il player più diffuso, *Windows Media Player*, non supporta il formato. Mentre, RealNetworks e Apple Computer ne permettono l'utilizzo, Microsoft ha deciso di rimanere fedele al suo formato proprietario. Il rifiuto, al supporto del formato mpeg-4, è giustificato sostenendo la superiorità della propria tecnologia di compressione video rispetto al formato

mpeg²⁵, tuttavia dietro a questa opposizione non si può non scorgere la volontà di protezione del monopolio del mercato dei player costruito dall'azienda di Bill Gates in questi anni.

2.2. Attori tecnologici di trasmissione

2.2.1. Lo streaming

Lo sviluppo effettivo dei filmati trasmessi attraverso la Rete nasce con il *media streaming*,

«a method of transmitting online audio and video files for immediate playback, in which playback begins even before all the file's data packets have traveled over the Internet to the users's computer. [...] Streaming media can be delivered from Web or intranet media servers, across broadband channels such as cable and digital subscriber (DSL) lines, or via satellite and can be received and played on everything from PCs and laptops to cellular phones and personal digital assistants (PDAs)²⁶».

Guardare filmati (e ascoltare file audio) in modalità streaming implica, una volta scaricato il programma di riproduzione, dopo qualche secondo di caricamento, cominciare subito a vedere parte del filmato riprodotto²⁷. Questa prima fase serve al programma per stimare la velocità di trasferimento e creare una memoria tampone

²⁵ «MPEG-4 – The Media Standard: The Landscape of Advanced Multimedia Coding», *Broadcastpapers Pty Ltd* (2002), [online] <http://www.broadcastpapers.com/data/MPEG4-MediaStandard01.htm>, (ultimo accesso 3-8-2008), Batchelder Robert, «Commentary: MPEG-4 is Streaming Video», *Viewpoint Gartner*, 5-10-2001, <http://news.cnet.com/2009-1023-274012.html> (ultimo accesso 3-8-2008).

²⁶ Featherly Kevin, «Streaming media» in Jones Steve (ed.), *Encyclopedia of new media: an essential reference to communication and technology*, Sage Publications, Thousand Oaks, CA 2003, pp. 424-427, cit. p. 424.

²⁷ Senza l'uso dello streaming, ad esempio, per vedere riprodotto l'inizio della sequenza di un file di 500KB, con un flusso dati di 4KB/s, i tempi di attesa sono stimati oltre i due minuti.

(detta buffer) che renda la riproduzione quanto più fluida possibile in rapporto alla velocità di cui dispone il sistema operativo della macchina a disposizione. Lo streaming, perciò, consente velocità di riproduzione e possibilità di fruire di file audio e video quasi in tempo reale.

In realtà, come precisa Kurtzke²⁸, si dovrebbe fare una distinzione tra *RTSP streaming* (Real Time Streaming Protocol) e *HTTP streaming* (Hypertext Transfer Protocol). Con il primo termine ci si riferisce allo streaming in senso proprio come da definizione, con la seconda dizione si intende un contenuto che necessita del download completo prima della sua fruizione o che si può riprodurre mentre sta ancora avvenendo il download (ed è chiamato *progressive download*²⁹). La differenza più significativa, tra queste due modalità di trasmissione, consiste nel fatto che con HTTP streaming il contenuto riprodotto dal player viene completamente scaricato dal server all'hard disk dell'utente.

Lo streaming trova una sua prima applicazione, agli inizi degli anni novanta, come metodo di trasmissione di informazioni che consentiva al testo di apparire più velocemente sulla pagina Web. Questa innovazione, introdotta dal browser Netscape, permetteva ai primi navigatori della Rete di poter leggere le parti testuali degli

²⁸ Cfr. Simone Kurtzke, p. 153.

²⁹ Ultimamente sono stati immessi sul mercato dei players che consentono di salvare sul proprio computer i contenuti trasmessi in Rete via streaming. Pensiamo, ad esempio, alla versione Pro (a pagamento) di QuickTime.

articoli nell'attesa di veder completamente visualizzate le immagini presenti nella pagina e con fatica caricate dalle connessioni tramite modem. Nel 1994, grazie all'apporto di Rob Glaser³⁰, il significato del termine streaming subisce una ridefinizione in metodo per la compressione e la distribuzione di file audio e video che ne consenta la riproduzione mentre il processo di trasmissione dei pacchetti dei file non ha ancora raggiunto la sua destinazione finale. Nel luglio del 1995 vede la luce *RealAudio Player 1.0*, primo programma di riproduzione di file in streaming, che guadagna velocemente un alto numero di utenze.

RealAudio è il motore di una nuova fase di sviluppo di Internet: la Rete diventa qualcosa di diverso da un insieme di forme testuali e immagini fisse e si approssima all'universo visivo e sonoro che rappresenta lo standard contemporaneo. Il primo medium a sfruttare questa tecnologia è la radio con la nascita sia delle prime stazioni radio in Rete sia della trasmissione via Internet dei contenuti delle radio standard³¹. Sebbene le fasi iniziali di sviluppo di *RealAudio* furono caratterizzate da alcune reazioni di disappunto legate alla debolezza del segnale, tuttavia fu subito evidente la rivoluzione che il sistema avrebbe portato. Se in precedenza un file .wav della durata

³⁰ Per un ritratto della figura di Robert Glaser si veda Rothenberg Randall, «Rob Glaser, Moving Target», *Wired*, 7-8-1999, e Greene Jay, «Rob Glaser Is Racing Upstream», *Business Week*, 3-9-2001.

³¹ Per un panorama delle radio online si vedano Meduni Enrico, *Il mondo della radio: dal transistor a Internet*, Il mulino, Bologna 2001, Bonini Tiziano, *La radio nella rete: storia, estetica, usi sociali*, Costa & Nolan, Milano 2006, Oei Rafael, *Riding the bandwidth: producing for digital radio*, Marshall Cavendish Academic, Singapore 2005.

di 30 secondi impiegava circa 7 minuti per essere riprodotto da un modem 14.4kbps, lo stesso file in streaming impiegava 10 secondi. La Microsoft di Bill Gates si accorse delle potenzialità del software e comprò nel 1997 il codice sorgente per 30 milioni di dollari, e ne spese altri 30 per ottenere il 10% delle azioni della Progressive Networks³². Ma l'alleanza ebbe una breve durata in quanto Microsoft nel 1998 sviluppò un proprio player, *Windows Media Player 6.1*, distribuito insieme al sistema operativo Windows 98 seconda edizione³³ e, come abbiamo visto, diventando, in breve tempo, il leader del mercato dei players.

Tra la fine degli anni novanta e l'inizio del XXI secolo, lo streaming subisce una serie di critiche inerenti la sua effettiva validità e la sua penetrazione³⁴. Nel gennaio del 2001 uno studio della *Jupiter Media Metrix* indicava che l'uso dello streaming aveva subito un arresto durante il 2000. Il fatto era principalmente attribuito alla scarsa diffusione delle linee broadband. Questo scetticismo iniziale è stato pienamente sconfitto dalla diffusione avuta da questa

³² Nel novembre del 1999 8.9 milioni di persone, il 12.1% degli utenti Internet, utilizzavano Real Player, 5.4 milioni di utenti, il 7,4%, QuickTime della Apple, Windows Media Player, 2,4 milioni di utenti, il 3,2%. Un anno dopo la situazione aveva subito un profondo cambiamento con RealPlayer che mantiene sempre il predominio con il 28%, ma quasi raggiunto da Windows Media Player 24%, e QuickTime invece precipitato al 4%. (fonti Nielsen/netRatings). Molte persone, naturalmente, hanno tre players (e anche di più) sui loro computer e il loro utilizzo dipende dal formato che i siti web utilizzano per la diffusione dei contenuti. Molti siti propongono lo streaming sia con RealPlayer che con Windows Media Player dando la possibilità all'utente di scegliere.

³³ La visione del filmato avviene dopo il download di una parte del video che l'utente può scegliere di mettere in pausa mentre il download è in corso, finché l'intero file non sia stato salvato sull'hard disk.

³⁴ Mowrey Mark A., «Streaming Bleeds Cash», *Internet News for Internet Business*, 25-9-2000.

tecnologia. Secondo uno studio della *AccuStream iMedia Research*, il numero di video in streaming presenti in Rete è cresciuto dell'80.7% nel 2004 per un totale di 14.2 miliardi di video in streaming. Sempre secondo i dati di un report della *AccuStream iMedia Research*, la visione di video online sia in streaming che in download progressivo attraverso siti appositi è cresciuta del 50,3% nel 2007 fino a giungere a 33,5 miliardi di video.

2.2.2 La banda larga

Come riportano i dati citati sopra, esiste una stretta connessione tra l'espansione della banda larga e lo sviluppo dello streaming.

Precisiamo cosa s'intende per banda larga

«any Internet connection rate of 200kbps (kilobytes per second) or higher. In common use, however, broadband means connection speeds greater than the "narrowband" that is 56kbps³⁵».

L'incremento delle connessioni broadband è parallelo alla crescita di filmati video fruibili attraverso il web. Secondo i dati del *Pew Internet & American Life Project* agli inizi del 2007 il 47% degli adulti statunitensi possedeva una connessione domestica a banda larga con una crescita del 5% rispetto al medesimo periodo nel 2006. Tra le persone che utilizzano Internet a casa il 70% ha una connessione a banda larga, mentre il 23% usa una connessione dial-up. Una ricerca

³⁵ Cit., Senft Theresa M., «Broadband» in *Enciclopedia of new media*, cit., pp. 38-40, p. 38.

dell'ECTA³⁶ (European Competitive Telecommunications Association) del settembre 2007, segnala come per la prima volta la percentuale di penetrazione della banda larga nei 15 paesi UE sia del 19.9% comparabile con quella degli Stati Uniti (19.6%) e del Giappone (20.2%)³⁷. Contemporaneamente sempre un report del *Pew Internet & American Life Project* del marzo 2007 riporta che il 57% degli utenti adulti statunitensi guarda o scarica contenuti video dalla Rete e che il 19% compie abitualmente questa azione tutti i giorni. Questi dati mostrano la stretta correlazione esistente tra la fruizione di contenuti video in streaming e la connessione broadband.

Le statistiche riportate sopra riflettono il quadro della situazione contemporanea, ma se facciamo un salto indietro nel tempo, al periodo di contestualizzazione storica del webcinema, si noterà come la sua esperienza e la sua fruizione siano profondamente influenzate dalla banda larga. La differenza fondamentale tra *rtsp streaming* e *l'http streaming* risiede nella relazione tra banda larga e qualità dei webfilm. Nel caso del *rtsp streaming* la qualità del film dipende in toto dalla capacità di banda dell'utente. Nel caso dell'*http streaming* la qualità del filmato è indipendente dalla connessione ma è condizionata dal tempo. Se un utente con una connessione a 56k decide di fare il download di un filmato di 5 MB, impiegherà per

³⁶ www.ectaportal.com

³⁷ In questo quadro di crescita preoccupante risulta essere la posizione dell'Italia al 13 posto con una percentuale di penetrazione del 16.5%.

l'azione circa 30 minuti. La qualità del filmato, tuttavia rimarrà incondizionata, mentre il tempo costituirà un fattore maggiormente decisivo. La tecnologia del *rtsp streaming*, invece, richiede l'utilizzo di una banda larga per una riproduzione video di qualità. Inoltre, queste due metodologie di trasmissione dati, comportano un diverso l'impatto sul traffico del network. Con un filmato fruito in *rtsp streaming*, la congestione del network inciderà in maniera direttamente proporzionale sulla qualità del filmato e, renderà per l'utente, l'utilizzo della banda larga quasi indispensabile.

Riassumendo possiamo affermare che la banda larga sia un fattore decisivo per il consumo di webfilm. Unitamente a ciò, risulta fondamentale anche la metodologia di trasmissione utilizzata. Nel *http streaming* la banda larga non incide sulla qualità del film condizionando solamente i tempi di attesa per la visione, perciò, secondo questa modalità di trasmissione, la connessione non ha una diretta incidenza sulla qualità del film visto e tutti gli utenti possono guardare lo stesso film, indipendentemente dalla velocità della connessione. Nel *RTSP streaming* si verifica l'opposto: la portata della banda risulta essere un fattore decisivo per la qualità del film, dal momento che il film non è immagazzinato sull'hardisk del computer ma è in streaming in accordo con le prestazioni del computer e della sua velocità di connessione alla Rete. Questo significa che ogni

utente, per certi versi, opera una coproduzione del film che sta guardando.

2.3. Digital Divides

Gli attori tecnologici, di cui abbiamo parlato in questo capitolo, la banda larga, seppure con forti differenze tra zone del pianeta³⁸, e l'rtsp streaming come metodologia di trasmissione di contenuti audiovisivi, contraddistinguono il panorama attuale della Rete. Tuttavia, i dati che abbiamo riportato nel corso del capitolo, non devono oscurare l'esistenza di una serie di fattori economici, politici, geografici, sociali e culturali che profondamente influenzano e condizionano gli aspetti tecnologici. Internet e le ICTs da un lato permettono nuovi modi di partecipazione e di interazione, dall'altro allargano dei divari già esistenti «further blocking access to those

³⁸ Secondo il rapporto annuale dell'Agcom 2008, i Paesi industrializzati dell'Asia presentano la più elevata percentuale di penetrazione dei servizi broadband con il 24%; seguono Europa Occidentale e Nord America (USA al 21%), rispettivamente con il 23% ed il 22%. In termini di volumi complessivi, Stati Uniti e Cina rappresentano i mercati broadband di più ampie dimensioni, coprendo insieme il 40% del totale delle linee mondiali (la prima con quasi 73 milioni di accessi, la seconda con 66 milioni di sottoscrizioni); segue l'area europea, con la sola Germania che raccoglie oltre 20 milioni di utenti. Per quanto riguarda il panorama italiano la situazione non è molto incoraggiante. Secondo uno studio commissionato dall'Agcom, curato da Between sulla diffusione della banda larga, a marzo 2008 gli utenti italiani sono soltanto 10,7 milioni (dato che mette l'Italia tra gli ultimi posti in Europa, superata da Spagna e Slovenia). Questa scarsa diffusione in realtà mette in luce altre problematiche più profonde: da un lato il contrasto tra città medio-alte provviste di offerte economiche, competitive e piccoli comuni dove quando esiste la copertura di rete, il piatto delle offerte è monocorde; dall'altro tra coloro che posseggono un computer (e che per lo più hanno la banda larga) e chi no (secondo fonte Eurostat solo il 49% degli abitanti italiani possiede un pc). Per il rapporto dell'Agcom si veda <http://www2.agcom.it/default.aspx?message=viewdocument&DocID=2565> (ultimo accesso 5-12-2008).

already without access³⁹». La partecipazione è strettamente correlata all'accesso e all'uso delle tecnologie digitali, ciò nonostante, questi ultimi non sono distribuiti secondo criteri di equità. Questa condizione di differenziazione è conosciuta come "digital divide"⁴⁰ sebbene, come suggerisce Tredinnik⁴¹, sarebbe meglio usare il termine «digital divides» che meglio evidenzia la catena di elementi, intrecciati tra di loro, che determinano una frattura tra chi può fruire di queste tecnologie e chi ne è escluso.

In primo luogo persistono delle forti differenze infrastrutturali in varie zone del pianeta nella distribuzione delle reti di comunicazione. Sebbene Internet possa essere considerato un sistema di comunicazione globale, esso non è distribuito uniformemente. La sua densità distributiva è più elevata in zone quali gli USA, l'Europa Occidentale e alcune parti dell'Asia orientale, mentre è molto bassa nell'intero continente africano⁴². La densità della rete di

³⁹ Rice Ronald E. and Caroline Haythornthwaite, «Perspectives on Internet Use: Access, Involvement and Interaction» in *Handbook of New Media*, pp. 92-113, cit. p. 93.

⁴⁰ Stover Sharon, «Remapping the digital divide», *The Information Society*, 19 (4), 2003, whole issue; Cooper M. and Kimmelman G., *The Digital Divide Confronts the Telecommunications Act of 1996: Economic Reality versus Public Policy*, DC: Consumer Union, Washington 1999, [online] www.consunion.org/other/telecom2-0299.htm, (ultimo accesso 3-8-2008); Hoffman D. and Novak T., «Information access: bridging the racial divide on the Internet», *Science*, 280 (5362), 1998, pp. 390-391.

⁴¹ Cfr. Tredinnik Luke, *Digital Information Culture: The individual and society in the digital age*, Chandos Publishing, Oxford 2008, p. 121 e sgg.

⁴² Secondo i dati del 2004 dell'ITU (International Telecommunication Union), l'85% degli utenti di Internet vive in paesi sviluppati. La percentuale rappresenta soltanto il 22% del totale della popolazione mondiale. I paesi ad alto reddito hanno una percentuale di linee telefoniche ogni 100 abitanti superiore di oltre 14 volte quella dei paesi africani, una percentuale di computer 35 volte superiore e un accesso alla Rete 300 volte maggiore. Per una attenta disamina di questi dati e più in generale per un approfondimento sulla disponibilità delle telecomunicazioni e sull'accesso ai servizi di informazione nei paesi sviluppati e in quelli in via di sviluppo si veda Hudson Heather E., «Universal Access to the Information Infrastructure» in Lievrouw L. A. and Livingstone Sonia, (eds.), *Handbook of new media: social shaping and social consequences of ICTs*, Sage, London 2006, pp. 307-325.

comunicazione della telefonia mobile è più elevata nelle zone economicamente più ricche e bassa nelle zone in via di sviluppo. Le maggiori linee di comunicazione e i collegamenti satellitari tendono a connettere i paesi sviluppati ai loro corrispettivi. La distribuzione diseguale delle infrastrutture digitali crea delle disuguaglianze nell'accesso alla "autostrade digitali": più i contenuti digitali sono diffusi rapidamente nelle zone sviluppate del mondo, meno lo sono in quelle in via di sviluppo.

Di uguale importanza, sono le differenze, su scala globale, nei livelli di utilizzo di Internet e nella accessibilità della tecnologia. Il numero di computer disponibili per ogni persona e l'integrazione di questa tecnologia nella vita di tutti i giorni costituiscono due elementi che indicano il benessere di una nazione. La mappa dell'accesso alla Rete riflette, più o meno, la diffusione del potere economico e politico nel mondo⁴³. La distribuzione diseguale, sia delle risorse che delle infrastrutture, evidenzia come, globalmente, alcune culture, tradizioni, valori abbiano un peso maggiore rispetto ad altri. Attraverso il dominio su i nuovi strumenti di partecipazione, i paesi sviluppati affermano i propri valori nella sfera digitale. La massiccia presenza di certi valori e tradizioni contribuisce al loro rafforzamento, trasformandoli in canoni di riferimento. Questo risultato, benché non sia necessariamente voluto, è un riflesso delle ineguali forme di

⁴³ Si veda nota sopra.

accesso ai nuovi meccanismi di potere propri dell'epoca digitale. Una esemplificazione di quanto detto è costituita dalla distribuzione linguistica dei contenuti digitali. Sebbene uno scenario preciso del fenomeno sia di difficile definizione, il 40% circa dei contenuti web è scritto in inglese e, perciò, soltanto accessibile ai conoscitori della lingua. Il 20% circa è scritto in una delle altre maggiori lingue europee (francese, tedesco, spagnolo, italiano e portoghese), mentre tutti gli altri linguaggi coprono all'incirca 1/3 dei contenuti⁴⁴. La mancanza di una varietà linguistica riflette, e contemporaneamente rinforza, la disuguaglianza partecipativa nella cultura digitale. La diversa distribuzione delle tecnologie digitali minaccia di circoscriverne i vantaggi economici al solo mondo sviluppato. In questo senso, alcuni studiosi come Castells⁴⁵ e Negroponte⁴⁶ sostengono come l'unico modo per affrontare questa sperequazione sia rappresentato dalla concentrazione delle risorse nell'incremento delle infrastrutture comunicative e educative nei paesi in via di sviluppo.

⁴⁴ Paolillo John et al, *Measuring Linguistic Diversity on the Internet*, UNESCO, Paris 2005 disponibile all'indirizzo www.uis.unesco.org/template/pdf/cscl/MeasuringLinguisticDiversity_En.pdf (ultimo accesso 1-9-2008).

⁴⁵ Castells Manuel, *The Internet Galaxy: Reflections of the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press, Oxford and New York 2001 (tr. it., *Galassia internet*, Feltrinelli, Milano 2006).

⁴⁶ Negroponte Nicholas, *The \$100 Laptop: The Next Two Billion People to Go Digital*, 24th Annual Morgenthau Memorial Lecture, 2005 disponibile all'indirizzo <http://www.cceia.org/resources/publications/morgenthau/5283.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

I diversi livelli di partecipazione, in realtà, sono un problema che interessa non soltanto il digital divide tra le nazioni ma anche quello all'interno della singola. Le zone metropolitane e quelle suburbane godono di un accesso migliore alla Rete rispetto a quelle rurali: i servizi broadband sono concentrati nelle aree metropolitane, i punti di accesso WiFi tendono a coprire i centri urbani. Alcune di queste differenze, semplicemente, sottolineano la legge della domanda e della offerta, ma in qualche caso, mostrano come i costi di fornitura dei servizi siano di solito maggiori in quelle aree dove la densità di popolazione è più bassa. Questo trattamento si oppone a quella che, si auspica, dovrebbe essere una politica di uniformità nella somministrazione della fornitura del servizio. Inoltre, la concentrazione dei servizi digitali in alcune aree geografiche, ne favorisce i settori educativi e di formazione professionale, potenziandone il capitale umano e, di conseguenza, rendendo alcune zone più appetibili al mercato del lavoro⁴⁷. In definitiva, una distribuzione differenziata delle infrastrutture tecnologiche può avere l'effetto di escludere dai vantaggi economici e culturali alcune aree geografiche, conducendo ad una concentrazione dell'industria e dei servizi nelle zone urbane.

⁴⁷ McNutt, J., «Ensuring social justice for the new underclass: community interventions to meet the needs of the new poor» in Ebo Bosah(ed.), *Cyberghetto or Cybertopia: Race, Class and Gender on the Internet*, Praeger, New York 1998, pp. 33-44.

Le barriere che ostacolano la partecipazione all'età digitale non sono solo di natura infrastrutturale, ma riflettono, anche, differenze socioculturali⁴⁸: il reddito, il sesso, l'età, il genere, la classe sociale, il livello di istruzione, sono tutti fattori correlati ai livelli di accesso e di utilizzo delle tecnologie digitali. L'accesso, perciò, è ostacolato anche da ineguaglianze sociali che generalmente si applicano su già esistenti linee di potere e di controllo. In conclusione, possiamo affermare come la reale natura del digital divide non sia tecnologica «but a matter of the distribution of opportunity and power within society⁴⁹».

Quanto detto ci porta ad evidenziare come siano passibili di attacco molti studi, sia culturali che mediali, sui new media, caratterizzati da una impostazione contraddistinta da uno strisciante determinismo tecnologico. Come ricorda David Morley⁵⁰, rifacendosi al pensiero di Raymond Williams, lo sviluppo tecnologico non segue un corso naturale o pre-ordinato in cui la capacità intrinseca di una tecnologia si manifesta in accordo rispetto a qualche logica interna,

⁴⁸ Ad esempio ci sono numerosi studi inerenti alle minoranze etniche, quali afroamericani e ispanici non bianchi, su come più difficilmente posseggano computer e abbiano meno accesso alla Rete rispetto ai bianchi e agli asiatici. A questo riguardo si veda Neu C.R., Anderson R.H. and Bilkson T.K., *Sending Your Government a Message: E-mail Communication between Citizens and Government*, Rand, Santa Monica, CA 1999. Per una recensione di questi studi si veda Rice Ronald E. and Caroline Haythornthwaite, «Perspectives on Internet Use: Access, Involvement and Interaction», in Lievrouw L. A. and Livingstone Sonia, (eds.), *Handbook of new media: social shaping and social consequences of ICTs*, Sage, cit., pp. 92-113.

⁴⁹ Cit. Tredinnik Luke, *Digital Information Culture: The individual and society in the digital age*, cit., p. 124.

⁵⁰ Cfr. Morley David, *Media, modernity and technology: the geography of the new*, Routledge, London 2006, cit., pp. 240-247.

ma è il risultato contingente di una lotta sociale, tra interessi differentemente potenti, rispetto all'applicazione delle tecnologie.

2.4. Conclusioni

Se riferiamo questo discorso al nostro oggetto di analisi, rileveremo come la relazione che si instaura tra produzione, consumo e attori tecnologici (hardware, software, trasmissione) sia correlata e influenzata da altri fattori quali quelli infrastrutturali, economici, geografici, culturali. La possibilità di avere una esperienza di fruizione ottimale dei webfilm dipenderà dalla tipologia di connessione disponibile per l'utente e quest'ultima deriverà dal contesto geografico e sociale. Inoltre, un altro fattore decisivo rispetto al webfilmmaking è rappresentato dal background di conoscenze e di competenze che i registi devono avere per realizzare webfilm. Questo aspetto evidenzia come il divide si possa manifestare non soltanto tra chi ha accesso alla Rete e chi no, ma anche all'interno degli stessi utenti della Rete e in generale delle tecnologie digitali, tra chi riesce a sfruttarne al meglio le opportunità e i vantaggi e chi, invece, si trova in condizione di disparità. DiMaggio e Hargittai etichettano questo fenomeno come *Digital Inequality*⁵¹ e distinguono cinque termini di divario nell'uso della Rete. Il primo fattore riguarda i mezzi tecnici che

⁵¹ DiMaggio Paul and Eszter Hargittai, 'From the 'Digital Divide' to 'Digital Inequality': Studying Internet Use as Penetration Increases', Center for Arts and Cultural Policy Studies, Princeton University, Working Paper Series No. 15, 2001.

consentono l'accesso alla Rete come l'hardware, il software, la velocità di connessione. Ad esempio, come si è visto, una connessione veloce gioca un ruolo fondamentale nell'accesso a determinati contenuti web quali ad esempio i video in streaming. Conseguentemente, la disponibilità o meno di mezzi tecnici adeguati, definisce le stesse possibilità offerte dalla Rete, ampie per chi ha un equipaggiamento adatto⁵², più ristrette per chi non ne è dotato. Il secondo fattore si riferisce a come l'autonomia degli utenti possa andare incontro a limiti e controlli (ed es. l'accesso a Internet in posti pubblici come biblioteche o università può essere soggetto a delle restrizioni temporali, a sistemi di monitoraggio che non permettono l'accesso a determinati siti, all'impossibilità di installazione di software aggiuntivo o all'utilizzo di sistemi di scambio peer-to-peer). Il terzo fattore di ineguaglianza riguarda la competenza dell'utente. Con questo punto gli autori evidenziano come, lo sfruttamento ottimale delle risorse messe a disposizione dalla Rete, sia direttamente proporzionale alla capacità del navigatore di saper trovare i contenuti stessi. Il quarto fattore è legato alla possibilità o meno di avere assistenza (in una biblioteca da parte di personale specializzato, a scuola da parte degli insegnanti, sul posto di lavoro

⁵² Facciamo solo una breve considerazione. L'equipaggiamento più idoneo è segnato da quella che potremmo definire la filosofia del costante update. Se è vero che per accedere nel migliore dei modi a tutte le possibilità offerte dalla cultura digitale bisogna avere i mezzi tecnici adeguati è anche vero che essi devono essere costantemente aggiornati. Soprattutto per quanto riguarda il software è particolarmente vero, con la necessità continua di aggiornare le applicazioni (e in certi casi interi sistemi operativi) per poter accedere ai contenuti.

da parte di figure professionali, ecc.) durante l'utilizzo della Rete. Il supporto e l'aiuto, secondo gli autori, costituiscono degli incentivi per incoraggiare l'utente verso la crescita della propria competenza. Il quinto e ultimo aspetto riguarda gli scopi che gli utenti si prefiggono di ottenere attraverso la Rete, suddivisi tra educativi e consumistici (in realtà, questa distinzione risulta essere piuttosto attaccabile dal momento che, nei contenuti e nell'utilizzo stesso della Rete, è difficile tracciare una linea di demarcazione netta tra ciò che è puramente educativo e ciò che è puramente consumo).

Tornando al nostro oggetto di analisi, come si è visto nel corso del capitolo, specialmente nei primi anni, la produzione di webcinema è segnata da una lotta tra scarsa capacità di banda, e difficile compatibilità tra hardware (ad es. schede video) e software (ad es. editing). Questa situazione prevede un lavoro di negoziazione tra questi fattori che può essere messo in pratica, soltanto, attraverso un sapere specifico. Questo comporta che la produzione di webfilm spesso richieda una competenza specialistica in campo informatico tale che sia escludente nei confronti di chi non ne è in possesso. Se è vero che i webfilmmaker possono trovare in Rete degli strumenti di supporto, di aiuto, di educazione, tuttavia sono indispensabili delle conoscenze prelieve che spesso devono essere molto specifiche.

3. LA DISTRIBUZIONE E L'ESIBIZIONE DI WEBCINEMA.

3.1. La produzione e la distribuzione di prodotti culturali in Rete.

I settori legati alla distribuzione e alla esibizione dei filmati realizzati per il web rappresentano gli ambiti in cui i new media maggiormente si discostano dai media tradizionali. Il ferreo controllo della riproduzione e della circolazione, rappresenta la forma distintiva di organizzazione della produzione culturale all'interno dell'era contemporanea¹. Nell'industria cinematografica, la distribuzione

¹ A questo riguardo si veda il modello del diamante culturale teorizzato da Wendy Griswold in *Cultures and Societies in a Changing World*, Pine Forge Press, Thousand Oaks, Calif. 1994 (tr. it, *Sociologia della cultura*, Il Mulino, Bologna 1997). Secondo Griswold gli elementi che costituiscono il diamante culturale sono i creatori, l'oggetto culturale, i ricevitori e il mondo sociale. I creatori «possono essere la gente comune che per prima articola e comunica un'idea, gli artisti che modellano una forma, gli inventori di un nuovo gioco o di un nuovo gergo. Un particolare oggetto può avere un singolo creatore, come l'autore di un romanzo, o più creatori, come tutte le persone elencate nei titoli di coda di un film» p. 30. L'oggetto culturale «[è] un significato condiviso incorporato in una forma. In altre parole, è una espressione significativa che è udibile, o visibile, o tangibile, o che può essere articolata. [...] Si noti che lo status di oggetto culturale è il risultato di una decisione analitica che noi compiamo in quanto osservatori; non è qualcosa di intrinseco all'oggetto stesso» pp. 26-27. I ricevitori sono coloro che «ricev[ono], ascolt[ano], legg[ono], comprend[ono], pens[ano], pubblic[ano], partecip[ano] e ricord[ano] [gli oggetti culturali]» p. 30. Infine, il mondo sociale è identificato con «i modelli e i bisogni economici, politici, sociali e culturali che caratterizzano un particolare punto nel tempo» p. 30. Si veda anche la rilettura del modello proposta da Fausto Colombo in *Introduzione allo studio dei media*, Carocci, Roma 2003, pp. 85-91.

costituisce un perno fondamentale². I maggiori distributori cinematografici come Warner Bros., Paramount, Disney/Buena Vista, Columbia, Twentieth Century Fox e Universal hanno un enorme potere e un attivo coinvolgimento nel controllo del processo di produzione di un film attraverso una serie di aspetti che comprendono azioni di influenza sullo script, decisioni sul cast, scelta del finale del film, strategia di marketing per promuovere il film fino al vero e proprio finanziamento del film stesso³. Generalmente i distributori intervengono nella distribuzione di una pellicola in tutti i settori di vendita, scegliendo quando un film "uscirà" nei vari ambiti del mercato, al cinema, in home video, in pay tv, in televisione ecc⁴.

La Rete ridefinisce i modelli produttivi e distributivi dei prodotti culturali. Non è nostra intenzione proporre un panegirico riguardo le potenzialità di liberalizzazione della conoscenza offerte da Internet. Questa prospettiva ha caratterizzato molti studi sui new media negli anni novanta che inneggiavano alla Rete come luogo per una

² Per una panoramica riguardo le forme di distribuzione dello studio system hollywoodiano si vedano McDonald Paul and Janet Wasko (eds.), *The Contemporary Hollywood Film Industry*, Blackwell, Malden, MA, Oxford 2008; Gomery Douglas, *The Hollywood Studio System: a History*, British Film Institute, London 2005; Miller Toby [et al.], *Global Hollywood 2*, British Film Institute, London 2005; Bordwell David and Kristin Thompson, *Film Art: an Introduction*, McGraw-Hill, New York [etc.] 2003, (tr. it. *Cinema come arte*, Il Castoro, Milano 2003); Wasko Janet, *How Hollywood Works*, Sage, London 2003; Miller Toby [et al.], *Global Hollywood*, British Film Institute, London 2001; Bordwell David, Janet Staiger and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge, London 1996; Wasko Janet (ed), *The Studio System*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 1995; Wasko Janet, *Hollywood in The Information Age: Beyond the Silver Screen*, Polity Press, Cambridge Oxford 1994.

³ Cfr., Wasko Janet, *How Hollywood Works*, cit., p. 84.

⁴ Per dare un'idea di questo controllo basta pensare che i distributori stipulano dei contratti con gli esercenti che garantiscono un pagamento minimo del 70% dei biglietti venduti nella prima settimana. Cfr. McDonald Paul and Janet Wasko (eds.), *The contemporary Hollywood film industry*, cit.,

democratizzazione delle idee. Questo atteggiamento, in realtà, in modo strisciante sta investendo anche una serie di studi contemporanei pervasi dalla proposta di un nuovo modello culturale caratterizzato da una successione di etichette quali cultura partecipativa, blogosfera, wiki, condivisione, e racchiuso sotto il termine ombrello di *Web 2.0*⁵.

Torneremo in seguito a toccare questo argomento, quello che ci interessa ora è evidenziare come, al di là di valutazioni troppo euforiche, il sistema dei new media attui un mutamento nei modelli comunicativi che ha come conseguenza un cambiamento nelle modalità di produzione e di distribuzione dei contenuti informativi e culturali. Lull usa l'espressione "push and pull" culture per definire l'epoca contemporanea⁶. Con *push* si riferisce a tutte quelle influenze culturali che diventano parte della vita delle persone in modo più o meno implicito, senza che necessariamente ci sia la consapevolezza e il consenso dal parte delle persone. Il prodotto di queste influenze (ad esempio le lingue, gli orientamenti spirituali e religiosi, i valori sociali fondamentali, i tipi di cibo) è la società in cui viviamo. Con *pull* si intende la natura dinamica della comunicazione contemporanea e il ruolo del sé come agente attivo di costruzione culturale, che cerca una accresciuta personalizzazione dell'esperienza culturale attraverso

⁵ Si veda sezione I, capitolo 1.

⁶ Cfr., Lull James, *Culture-on-Demand. Communication in a Crisis World*, Blackwell, Malden, MA 2007, pp. 80-103.

la creatività individuale e la scelta, una cultura on-demand. Parlare di una cultura, contemporaneamente *push* e *pull*, significa dirigere l'attenzione verso l'incerto bilanciamento tra bisogni collettivi e individuali, ognuno dei quali è stato plasmato dai contrasti e dalle contraddizioni proprie dell'età dell'informazione. Internet è un esempio calzante di questa logica. La Rete offre un modello distributivo *push* quando forzatamente fa comparire sul desktop dell'utente finestre pop-up, spam nella casella di posta, spyware oppure indirizzi sponsorizzati promossi da Google, o homepages degli store online, personalizzate secondo gli interessi dei consumatori. Parallelamente, propone un modello *user-driven* in cui il fruitore attira a sé i contenuti, in cui gli utenti possono relazionarsi tra di loro come nel caso della chat, dell'istant messaging, dei MUD o dei MMORPG, in cui i consumatori producono contenuti (blog) o ne manipolano altri già esistenti creando dei remix (mash-up, machinima).

È indubbio che la logica *pull* evidenzia un progressivo offuscamento del confine tra produttore e consumatore e solleciti quel fenomeno etichettato come *disintermediazione*, la progressiva perdita di rilevanza dei distributori e dei venditori di contenuti come figure intermedie tra i produttori e i consumatori. Questo termine è stato spesso usato per interpretare tout court le nuove forme di produzione e di distribuzione dei contenuti nel sistema dei nuovi media. In realtà, il panorama appare più complesso e stratificato. Da una parte dopo lo

scoppio delle dot.com, si riassume a fenomeni di *reintermediazione*⁷, dall'altro si stanno confondendo i confini tra le pratiche di distribuzione *grassroots* degli utenti e quelle dei produttori dell'industria culturale. Rispetto a questo aspetto ci sono molteplici esempi. Il più celebre è *YouTube*, che sebbene sia di continuo soggetto a cause legali da parte dei produttori culturali⁸, tuttavia ha stretto accordi con molti di loro, ad esempio CBS, Sony BMG Music Entertainment, Universal Music Group, BBCNews, Warnerbrosrecords in modo tale da potere fare il webcasting dei contenuti di cui sono proprietari. Un altro tentativo di istituzionalizzare una pratica che nasce in Rete da parte degli utenti è l'adozione della tecnica del file-sharing⁹ per la distribuzione di contenuti. Ad esempio, nel 2008 la CBC è stato il primo pubblico broadcaster in Nord America a permettere il download di un intero show televisivo (*Canada's Next Great Prime Minister*) attraverso l'utilizzo di *BitTorrent*¹⁰. Nell'ambito

⁷ «The Dot-com Bubble-Burst and Disintermediation» [online] http://www.internetnews.com/bus-news/article.php/6_554641 (ultimo accesso 3-7-2008).

⁸ Nel 2007 *Viacom* ha citato in giudizio *YouTube* per 1 miliardo di dollari per infrazione del diritto di copyright, sostenendo che sul sito sono stati caricati circa 160000 clip di materiale non autorizzato. Si veda per maggiori informazioni «Viacom will sue YouTube for \$1bn», *BBC News*, 13-3-2007, [online] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/6446193.stm> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹ Per un'accurata documentazione sui sistemi di file sharing si veda il sito del *DANSS lab* della Hebrew University of Jerusalem all'indirizzo <http://www.cs.huji.ac.il/labs/danss/p2p/resources.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁰ Per informazioni specifiche sul funzionamento della tecnologia BitTorrent si vedano Cohen Braham, «Incentives Build Robustness in BitTorrent» in *Proceedings of the First Workshop on the Economics of Peer-to-Peer Systems*, Berkeley, CA, June 2003, scaricabile online all'indirizzo <http://citeseer.ist.psu.edu/rd/64801791%2C579364%2C1%2C0.25%2CDownload/http%3AqSqqSqwww.sims.berkeley.eduqSqresearchqSqconferencesqSq2peconqSqpapersqSq4-cohen>, (ultimo accesso 3-7-2008), Pouwelse, J.A.; Garbacki, P.; Epema D.H.J. e H.J. Sips, «A Measurement Study of the BitTorrent Peer-to-Peer File-Sharing System» [online] <http://citeseer.ist.psu.edu/rd/19532239%2C661986%2C1%2C0.25%2CDownload/http%3Aq>

dei videogiochi, alcuni di grande diffusione come *World of Warcraft* o *Metal Gear Online* utilizzano il protocollo torrent per inviare ai propri utenti le patches dei giochi.

3.2. Modello di analisi

Il nostro caso di analisi, il webcinema, prende in considerazione un arco temporale (dalla metà degli anni novanta ai primi anni del ventunesimo secolo) caratterizzato da una situazione in progress divisa tra l'entusiasmo per la Rete da parte delle nascenti dot.com e atteggiamento sospettoso e diffidente sulle potenzialità del mezzo da parte dei tradizionali broadcaster. In questo panorama il webcinema offre una serie di soluzioni nel campo della distribuzione e dell'esibizione che insieme riflettono le debolezze di molte dot.com della fine degli anni novanta e, contemporaneamente, anticipano delle scelte che accompagneranno, negli anni successivi, la produzione e la distribuzione di contenuti in Internet.

Come in parte abbiamo già evidenziato, il webcinema è un oggetto fluido, ibrido ed eterogeneo. Questa natura appare con particolare chiarezza nelle fasi di distribuzione e esibizione dei filmati, contraddistinte da una dinamica processuale che fa cadere i confini

netti tra le due azioni (e in alcuni casi anche con quella della produzione). Per studiarne l'agire le mettiamo in relazione a due fattori: uno di tipo topologico, l'altro formale. Lo spazio di azione lo intendiamo come fluido, secondo la definizione propria della ANT¹¹, definito da un insieme di elementi sia separati tra di loro, sia mescolati insieme. Esso è rappresentato principalmente dalla Rete che definiamo come spazio online e da uno spazio fisico che definiamo come offline, dal momento che sebbene Internet sia il luogo di naturale origine e fruizione del webcinema, tuttavia, anche al di fuori di questo ambito, esso ha trovato delle forme di distribuzione e di esibizione. 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, tra il digitale e il concreto, tra i bit e i luoghi della realtà. Infine, ci interroghiamo sulle forme che la distribuzione, agendo in uno spazio sia online che offline, assume. Il webcinema ha degli esiti diversi: distinguiamo tra contenuti distribuiti ed esibiti esclusivamente online secondo varie tipologie, e contenuti che trovano una forma sia di distribuzione che di esibizione al di fuori della Rete attraverso supporti analogici e digitali, attraverso festival o attraverso dispositivi mobili.

¹¹ Cfr. Sezione I, capitolo 3.3.1.

Spazio	Azione	Forma
online	produzione+distribuzione+esibizione	homepages
online	distribuzione+esibizione	portali video
online	esibizione	festival
offline	distribuzione+esibizione	vhs e dvd
offline	esibizione	festival
online-offline	esibizione	festival
online-offline	distribuzione+esibizione	dispositivi mobili

Nella tabella di sopra proponiamo un prospetto della metodologia che adotteremo. Nello spazio online le azioni di distribuzione e di esibizione assumono tre forme: le homepages dei filmmakers, i portali video e i festival. La prima forma, che in realtà chiama in causa anche l'agire produttivo, comporta la *convergenza* di tutta la filiera realizzativa di un prodotto culturale (produzione-distribuzione-esibizione). La seconda prevede l'unione della attività di distribuzione con la quella di esibizione: i portali web offrono ai filmmaker queste due funzioni. La terza forma, il festival online, propone l'attività di esibizione dei filmati.

Nello spazio offline le azioni di distribuzione e di esibizione assumono due forme: quella dei festival cinematografici e quella della fissazione su supporto fisico dei webfilm attraverso vhs e dvd. I festival cinematografici diventano una vetrina di esibizione di filmati che originariamente sono stati pensati per la Rete e che sono

proiettati nelle sezioni dei festival che promuovono la sperimentazione legata ai media digitali. La distribuzione per mezzo di vhs e dvd è realizzata dagli stessi filmmakers tramite il proprio sito o attraverso qualche store online, oppure dai portali video che espongono i filmati e ne hanno i diritti di distribuzione.

Infine, l'ultimo spazio è contraddistinto da una mescolanza tra l'online e l'offline. In questo spazio, le attività di distribuzione e di esibizione assumono due forme molto diverse tra di loro: quella dei festival e quella dei dispositivi mobili. I festival, inseriti in questa categoria, si interessano a promuovere le potenzialità artistiche e comunicative dei media digitali, hanno una sede fisica (spesso itinerante) e offrono online una serie di sperimentazioni che ibridano varie discipline artistiche (proprio in questi festival si vedono i primi esempi di webcinema). I dispositivi mobili (telefonini di terza generazione e PDA) forniscono un canale sia distributivo (promosso da portali video e qualche volta da festival) sia espositivo a metà tra l'online e l'offline, perchè consentono la fruizione di webfilm, appositamente realizzati per questi dispositivi secondo appunti la duplice modalità online/offline.

3.3. Lo spazio online

3.3.1. Le homepages

La convergenza completa dei ruoli del produttore, del distributore e dell'esercente avviene quando i webfilm vengono distribuiti attraverso le homepages dei loro autori. Questa modalità rappresenta il modo più semplice di distribuzione: è necessario soltanto fare l'upload del film sul hosting server del sito. Con questa metodologia, il film, generalmente, è trasmesso in http streaming e quindi può essere scaricato sull'hard-disk del computer di ogni singolo utente. Questa soluzione valorizza la figura autoriale del filmmaker che mette in esibizione sul proprio sito il completo repertorio delle proprie opere che non comprendono, solitamente, soltanto lavori di webcinema. Questa tendenza, che trova una sua esplicitazione in ambito europeo, lavora maggiormente sulla riconoscibilità e sulla visibilità attraverso la promozione dell'autorialità. In questo senso, offre una vivida testimonianza Michaël Borras con il sito *Systaime*¹² attraverso il quale l'autore mette in mostra la sua poliedrica attività artistica che prevede lavori di webcinema, videoarte, video virali, net art. Questa eterogeneità è un caratteristica peculiare degli artisti europei, il cui lavoro, come vedremo, accentua i labili parametri di confine tra webcinema e arte digitale. Inoltre, molti artisti decidono di

¹² www.systaime.com (ultimo accesso 3-7-2008).

esibire i propri lavori in siti comuni che diventano espositori di intere collezioni (ad esempio la collezione *Bechamel*¹³ di Sophie Estival e Guillaume Joire; *Moccu*¹⁴ di Jens Schmidt e Bjorn Zaske; *Analogiks-Indians*¹⁵ capeggiato da Erwan Defachelles e Fred Fauquette; la collezione *Holott*¹⁶ di Pierre Wayser e Catherine Ginape). Questa strategia di esposizione segue due logiche: l'ammortizzamento dei costi di gestione dello spazio web e l'aumento del parco di opere da mostrare.

3.3.2. I portali video

Le forme di distribuzione e di esibizione di webcinema che costituiscono i modelli più usati, e quelli che permettono una più ampia circolazione di filmati sono i portali video. Attualmente (primavera 2008) ne sono presenti moltissimi in Rete in grado di offrire una quantità assolutamente eterogenea di contenuti video: cortometraggi, giochi, trailer, video virali, animazioni. Proponiamo una breve ricostruzione storica che mostrerà come lo sviluppo dei portali web sia parallelo allo sviluppo del webcinema e come la sua progressiva perdita di riconoscibilità in Rete sia direttamente correlata con la crescita esponenziale dei portali video.

¹³ www.bechamel.com/v3/bechaki.htm (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁴ www.moccusite.com/start.php (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁵ www.analogiks-indians.com il sito non è più attivo. Per una ricostruzione della sua attività si veda il materiale archiviato dall'Internet Archive.

¹⁶ <http://www.holott.org/> (ultimo accesso 3-7-2008).

Cercare di tracciare un quadro delle prime sperimentazioni legate al rapporto tra immagini in movimento e la Rete comporta una distinzione iniziale tra contenuti che vedono in Internet un nuovo canale di distribuzione e contenuti creati appositamente per quest'ultimo. Nella prima categoria trovano posto i siti che consentono il broadcasting di contenuti. In questo senso, il web viene utilizzato o come canale alternativo di distribuzione oppure come canale da affiancare alle tradizionali forme di distribuzione. Il primo tentativo di usare la Rete come canale di broadcasting avviene nel 1992 con *MBONE* (Internet Multicast Backbone), una struttura che permetteva la trasmissione di audio e video in tempo reale in tutto il mondo in modalità multicast¹⁷. Il 18 novembre del 1994 i Rolling Stones permisero la trasmissione di circa 20 minuti del loro *Voodoo Lounge Tour* attraverso MBONE. A partire dalla seconda metà degli anni Novanta, cominciarono a svilupparsi progetti volti a usare la Rete come un nuovo canale distributivo e questa fase di sperimentazione trova un suo riconoscimento teorico con la nascita del termine *webcasting* cioè la distribuzione di contenuti mediali via streaming¹⁸.

¹⁷ Per maggiori informazioni riguardo alla tecnologia MBONE si veda Kevin Savetz, Neil Randall, and Yves Lepage, «MBONE: Multicasting Tomorrow's Internet, John Wiley & Sons Inc», 1996 [online] <http://www.savetz.com/mbone/> (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁸ Il termine webcasting nasce nella prima metà degli anni Novanta ad opera di un gruppo di pionieri dello streaming di contenuti in Rete: Mark Cuban della *Audionet*, Howard Gordon di *Xing Technologies*, William Mutual di *ITV.net* e Peggy Miles di *InterVox Communications*. Per una ricostruzione della fase aurorale del webcasting si veda Peggy Miles, Dean Sakai, *Internet Age Broadcaster* (2nd ed.), National Association of Broadcasters, Washington DC 2001.

I primi esperimenti in questa direzione sono siti piuttosto eterogenei che presentano una mescolanza tra contenuti medializzati propri di altri media e distribuiti attraverso il web (trasmissioni radiofoniche, live show tv) e contenuti appositamente realizzati per il web. In questa fase aurorale, il webcinema trova le sue prime forme di manifestazione, anzi possiamo affermare che, i webfilm, rientrano nella cerchia dei primi contenuti specifici creati per la Rete. Di seguito, forniamo alcuni esempi di siti che, in questa fase pionieristica, offrono webcasting di contenuti (*InterneTV*, *Digital Entertainment Network*, *Pseudo*), esibizione e promozione di webcinema, (*The New Venue*, *The Bit Screen*), filmati, video, cortometraggi molto eterogenei tra di loro e identificabili come i primi portali video (*AtomFilms* e *iFilm*). La maggior parte di questi siti non sono più attivi o non più aggiornati¹⁹, contemporaneamente rappresentanti della fase archeologica del Web e dello scoppio della bolla delle dot.com. Costituiscono due eccezioni *AtomFilms* e *iFilm*, che sebbene al momento in cui si sta scrivendo (primavera 2008) presentino degli assetti societari diversi rispetto alla loro nascita, costituiscono due esempi significativi di aziende sopravvissute alla bolla della net economy dei primi anni del ventunesimo secolo.

Infine due precisazioni. Non rappresenta una casualità il fatto che tutti gli esempi che citiamo si riferiscono a siti statunitensi: i siti,

¹⁹ *Digital Entertainment Network*, *InterneTV*, *The Bit Screen* non sono più online, *The New Venue* non è più aggiornato dal 2001.

oggetto d'indagine, mettevano a disposizione contenuti fruibili attraverso una connessione che non doveva essere inferiore ai 56k, e gli utenti statunitensi disponevano mediamente di connessioni alla Rete più veloci di quelle degli altri paesi. Le informazioni sui siti in questione, che come si diceva sono ormai offline, provengono dalle pagine presenti nell'*Internet Archive*.

3.3.2.1. InterneTV, Digital Entertainment Network, Pseudo.

*InterneTV*²⁰ è stata la prima stazione di broadcasting presente in Rete capace di fornire una programmazione in grado di coprire l'arco delle 24 ore. Gli ideatori sono stati Jay Ashcraft e Rob Campanell. Il primo, dirigente alla *KVR-TV* di Austin, utilizzando il client per videoconferenze *CU-SeeMe*²¹, permise la messa online della prima stazione televisiva studentesca. Il secondo, aveva prodotto uno show chiamato *Siberia* per lo *U-Network* della Brown University, un network nazionale delle televisioni dei college. Nel 1995 si incontrarono alla *KVR-TV* e nacque il progetto di *InterneTV*. Il sito venne messo online a partire dalla fine del 1996 e rimarrà attivo fino alla fine del 2004. Fin da subito il progetto perseguiva due obiettivi²²: la trasmissione di

²⁰ www.internetv.com. Il sito non è più attivo e le informazioni a riguardo si sono ricavate attraverso l'*Internet Archive*.

²¹ Per maggiori informazioni riguardo a questo software si veda <http://www.sattlers.org/mickey/CU-SeeMe/index.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

²² Citando le parole di Ashcraft «It was the first-ever online video site, before even audio was being done, and it's more than what a lot of other people are doing. We never settled for one type of thing, that is, we employ RealPlayer, Microsoft MediaPlayer, VIVO, etc. And of course we were not just music, we also did film trailers, live performances, and original content. Anything anybody else was doing, we were doing it first», Savlov Marc, «Austin Chronicle Casting the Net», *WeeklyWire*, 21-6-1999, [online] http://weeklywire.com/ww/06-21-99/austin_screens_feature1.html (ultimo accesso 3-7-2008).

prodotti culturali attraverso il Web, come trailer, video musicali, performance artistiche; la creazione di contenuti appositamente realizzata per il web (ad esempio cortometraggi e web series). I contenuti venivano riprodotti attraverso una serie di players (*VDOLive*²³, *VivoActive*²⁴, *Vosaic*²⁵) antesignani nel permettere lo streaming audio e video attraverso la Rete. Il sito rimarrà in funzione fino alla fine del 2004 con proposte molto eterogenee tra di loro: eventi live tv come le news della CBS o della BBC, video musicali, trailer di film, canali di webradio e programmi realizzati per il web.

In questo lavoro di sperimentazione nascono i primi esempi di webcinema. Come puntualizza Nora Barry²⁶, i primi webfilm sono riscontrabili a partire dal 1997 nella forma delle *web soap*. Tra i primi contributi in questo senso si ricordano: *Austin*, *Chemical Generation*, *PLUR*²⁷, *Bartenders*²⁸. Ci soffermiamo sulle prime due. *Austin*²⁹ (1997)

²³ «America Online Chooses VDOLive; Showcasing Internet Video and to be Available to All AOL Members», *Business Wire*, 13-3-1997, http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_1997_March_13/ai_19201176 (ultimo accesso 3-7-2008).

²⁴ Si tratta di un formato di streaming audio/video con estensione .viv creato dalla *Vivo Software*, società acquistata nel 1997 dalla *RealNetworks* che integrò la tecnologia sostituendo il formato .viv con quello .rm.

²⁵ Chen Zhigang, Tan See-Mong, Campbell Roy H., Li Yongcheng, «Real Time Video and Audio in the World Wide Web», [online], <http://choices.cs.uiuc.edu/Papers/New/vosaic/vosaic.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

²⁶ Cfr. Barry Nora, «Telling Stories on Screens: A History of Web Cinema» in Shaw John e Weibel Peter, (eds.), *Future cinema: the cinematic imaginary after film*, Cambridge, cit., p. 545.

²⁷ *Plur* (1997) di Todd Porter e Jay Ashcraft, è un documentario sulla musica e sulla cultura techno e house. Precede *Austin* come realizzazione ed era un progetto progetto del U-Network. In origine creato per essere distribuito su videotape, una volta nate le web series, è stato distribuito attraverso *InterneTV*.

²⁸ Mediometraggio del 1999 della durata di 32 minuti sulla vita e le relazioni sentimentali dei baristi di un rock club di Austin. Gli autori sono Rob Campanell and Jay Ashcraft.

²⁹ Lo script della websoap *Austin* fu scritto da Rob Campanell e da Irit Sofer, assistente alla programmazione KVRT.

di Tara Veneruso³⁰, può essere considerata la prima web soap, della durata complessiva di circa un'ora (66'43") suddivisa in 15 episodi di una lunghezza variabile dai 3 ai 5 minuti³¹. Tutti gli episodi, al fine di permetterne una fruizione in streaming ottimale erano a loro volta suddivisi usualmente in clip video di 1 o 2 minuti circa. La soap racconta le vicende sentimentali e lavorative di un gruppo di ragazzi di Austin e il luogo principale di svolgimento della vicenda è l'appartamento condiviso da i protagonisti. I personaggi sono 10 (Monica, Steve, Jennifer, Aimee, Sean, Dustin, Karen, Laura, Ed, Megan). La websoap intende, non soltanto proporre una sperimentazione della Rete come canale di trasmissione di contenuti, ma anche sollecitare l'interazione con il pubblico. Questo avviene secondo due modalità: la creazione di una community con l'utilizzo di una chat, la partecipazione diretta del pubblico allo sviluppo della storia attraverso la scelta dei personaggi da mantenere nel plot e il ruolo che dovranno svolgere. *Chemical Generation*³² (1998) è una web soap in sei episodi in cui si raccontano le vicende di una serie di personaggi legati alla cultura rave e in particolare al fandom online.

³⁰ Questi lavori pionieristici sono caratterizzati dalla forza creativa di Tara Veneruso, regista, sceneggiatrice e produttrice, si veda il sito della sua casa di produzione per maggiori informazioni, www.flamingangelfilms.com. La ringraziamo per la disponibilità con cui ci ha fornito informazioni preziose riguardo alla lavorazione e alla produzione delle web soap, lavori che non sono più disponibili in Rete.

³¹ Il primo episodio dura 5'05", il secondo 5'10", il terzo 3'03", il quarto 4'55", il quinto 4'72", il sesto 3'53", il settimo 3'80", l'ottavo 4'96", il nono 3'37", il decimo 4'17", l'undicesimo 3'75", il dodicesimo 4'31", il tredicesimo 5'78", il quattordicesimo 6'72", il quindicesimo 3'59".

³² Scritto da Rob Campanell, Stephen Henrik, Tohao Nguyen, prodotto da Tara Veneruso e Rob Campanell, direttori della fotografia Andrew Kemler e Dave Linstrom, musica di JonathanTea, montaggio di Tara Veneruso, diretto da Tara Veneruso.

Ogni episodio è ambientato in una città diversa (Austin, San Francisco, Denver, Chicago, Toronto, New York) anche se in realtà l'intera serie è stata girata in due giorni a Los Angeles³³. I due personaggi protagonisti sono Lucas in arte DJ Deepfog (Jordan Mahome) e Vanessa (Minae Noji), il primo dj, la seconda studentessa universitaria. Si conoscono virtualmente attraverso una chat di musica rave, *Vrave*, per poi incontrarsi di persona e iniziare una breve e tormentata relazione che li porterà in un viaggio lungo le coste del nord America. La ricostruzione dell'ambiente rave secondo quanto afferma Campanell³⁴, sceneggiatore e produttore, ha tenuto in forte considerazione il mondo online della musica rave.

*Digital Entertainment Network*³⁵, lanciato nel 1996 e chiuso nel febbraio del 2000³⁶, si è distinto per la pubblicazione di alcune serie prodotte per il web, indirizzate ad un pubblico giovane. Tra di queste spicca la serie di documentari intitolati *confiDENTial* che illustravano

³³ Come si trova scritto nelle note di produzione forniteci da Tara Veneruso «"Chemical Generation" was shot in Los Angeles over an amazing two day period with 12 locations with excitement heightening when the cast and crew were almost knifed in downtown LA. The hip club "The Union" on Sunset Blvd. was used to tape the club, cafe, and bar scenes. Other locations included the desolate downtown for the nighttime urban scenes. Those scenes are what Director Tara Veneruso called "renegade filmmaking." Equipped with a digital camera, hand held lights and an audio boom, the cast and crew scampered about downtown doing their best to avoid both police and threatening individuals».

³⁴ Nelle note di produzione si legge come Rob Campanell «was assembling the writing team for "Chemical Generation", he went looking for people from the online rave community. He posted to all the rave culture mailing lists around the world. "Rave culture is similar all around world." says Campanell "I think it's because the music is not lyrically driven. A DJ can seamlessly mix a record from Europe, the Americas, Australia, and South Africa, one after the other and not disrupt the groove."».

³⁵ <http://www.den.net/> (ultimo accesso 3-7-2008). Da pochi mesi il sito è tornato online con una homepage in cui si annuncia a breve l'inserimento di varie tipologie di materiale video (trailer, show, interviste).

³⁶ Grover Ronald and Richard Siklos, «Digital Entertainment Network: Startup or Non-Starter?» *BusinessWeek*, 15-11-1999, www.businessweek.com/1999/99_46/b3655182.htm (ultimo accesso 3-7-2008).

temi quali i disordini alimentari, la violenza nelle scuole e l'abuso di droghe attraverso la testimonianza in prima persona di una serie di giovani. All'interno di questo progetto, e in collaborazione con la Ford, nasce una serie documentaristica in quattro episodi intitolata *confiDENTial D.U.I.*³⁷ che mostra le conseguenze della guida sotto l'influenza di alcol e droga.

Infine, ultima tappa della nostra ricostruzione dei primi siti di webcasting, *Pseudo*³⁸, che sebbene ancora attivo, condivide con gli altri siti che stiamo analizzando un destino tormentato e segnato da continui cambiamenti. La prima forma di *Pseudo* nacque alle fine del 1993 con il nome di *Jupiter Interactive*, fondata da John Harris. La società firmò un contratto con *Prodigy*, uno dei primi online service, con gli obiettivi di svecchiarne la grafica e il funzionamento delle chat room e di creare un canale chiamato *Pseudo*. Rapidamente quest'ultimo diventò il servizio più trafficato dell'intero sito. Il successo fece rinominare nel 1994 la *Jupiter Interactive* in *Pseudo* che con l'espansione della Rete e delle tecnologie di streaming audio e video, diventò una vera e propria compagnia di broadcasting, da annoverarsi tra i primi esempi di net-tv³⁹. Tra il 1998 e il 2000 *Pseudo* produsse e trasmise più di 50 shows televisivi, con una

³⁷ Per ulteriori informazioni si veda «Digital Entertainment Network, Inc. (DEN) and Ford Motor Company Join Forces To Promote a Safe and Sober Holiday Season», 23-12-1999, [online] <http://www.theautochannel.com/news/press/date/19991222/press004895.html>, (ultimo accesso 3-7-2008).

³⁸ <http://pseudo.com>, (ultimo accesso 3-7-2008).

³⁹ Il motto del sito era «TV You Won't See On TV».

percentuale di oltre 200 ore di programmazione originale ogni mese. Il target di riferimento era quello giovanile, con una particolare attenzione alle sue sottoculture e una proposta contenutistica di alternanza e di differenziazione rispetto al broadcasting mainstream annoverando: *Quakecast*, programma live di due ore in broadcasting con tecnologia Real Audio riguardante il fenomeno culturale, all'epoca emergente, legato al videogioco *Quake*, la trasmissione nel 1999 della diretta dell'atterraggio su Marte della *Mars Polar Lander*, la copertura della Convention nazionale repubblicana nel 2000. Nel 2001 *Pseudo*, causa bancarotta, fu acquistata dalla INTV cambiando nome in *Pseudo Entertainment*⁴⁰.

3.3.2.2. The Bit Screen e The New Venue.

I siti che meglio descrivono ed esibiscono il fenomeno del webcinema sono *The Bit Screen* e *The New Venue*, il primo non è più reperibile online, il secondo, ancora online, ma non più aggiornato. Come si diceva sono siti che non sono riusciti a superare lo scoppio della bolla delle dot.com e che, tuttavia, rappresentano (anche in virtù della loro sparizione) uno specchio veritiero del webcinema.

*The Bit Screen*⁴¹, attivo tra il giugno del 1998 e il giugno del

⁴⁰ Per ulteriori informazioni si vedano Blair Jason, «Assets of Pseudo.com Are Sold to New York Internet Company», *NYTimes*, [online], 24-1-2001, <http://www.nytimes.com/2001/01/24/business/24CNDPSEUDO.html?ex=1215316800&en=31b0d617a47616e2&ei=5070> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁴¹ www.thebitsscreen.com. Come nei casi precedenti le informazioni sono ricavate dall'Internet Archive.

2001, è stato uno dei primi siti-vetrina di webcinema. Fondato da Nora Barry, ne rispecchiava il punto di vista che, come si è visto, tende a evidenziare come le potenzialità offerte dalla Rete e dalle nuove tecnologie concorrano alla nascita di nuove forme di narrazione. Il sito sottolineava questo carattere di novità enfatizzando come

«The Internet's a new medium, and it demands new content - which is exactly what you'll find on The Bit Screen. The Bit Screen delivers first-run Internet films and web series directly to your desktop»⁴².

The Bit Screen mostrava quattro webfilms ogni settimana cambiando il programma su base settimanale. I migliori film mostrati erano riuniti in una sezione chiamata *Best of Bitscreen* e fruibili su *Broadcast.com*⁴³, un sito di media streaming ospitato da *Yahoo!*.

*The New Venue*⁴⁴, fondato da Jason Wishnow, nacque nel 1996 da una sovvenzione della Stanford University al fine di creare un teatro virtuale in Rete. Questa fase iniziale permetteva la fruizione del sito soltanto ad un numero limitato di utenti. Nel 1998 il sito cominciò la sua attività a pieno regime come vetrina di esposizione di filmati realizzati per la Rete. Esso si pubblicizzava come

«the first showcase dedicated to movies made expressly for the Internet»⁴⁵.

⁴² Internet Archive – The Bit Screen, 2002.

⁴³ <http://www.broadcast.com/video>. Il sito non è più attivo.

⁴⁴ www.newvenue.com (ultimo accesso 3-7-2008).

⁴⁵ www.newvenue.com/about (ultimo accesso 3-7-2008).

Nel 1999 il sito promosse insieme ad *Atom Films* e *D.FILM*⁴⁶ un concorso parodico sul mondo di Star Wars chiamato "Makin' Wookiee", che invitava i fan a scrivere uno script che avrebbe portato alla realizzazione di un web film. Lo script che risultò vincente, scritto da Robert Fyvolent era intitolato *Episode 1: The Qui-Gon Show*. Questo lavoro è significativo per due aspetti: le modalità di produzione e di realizzazione e il genere del film, il filmato parodico. La produzione del filmato è fondata su un'organizzazione dei ruoli e dei compiti resa possibile dalle tecnologie digitali e dalla Rete. I responsabili della produzione del film furono Jason Wishnow e Evan Mather⁴⁷. Quest'ultimi lavoravano in due città diverse (New York e Seattle) e durante l'arco della produzione del filmato, circa un mese, non si incontrarono mai. Partendo dagli storyboard di Wishnow, Mather girò le sequenze che implicavano le action figures di Star Wars nel suo studio di animazione di Seattle. Nel frattempo, il gruppo di animatori che lavorava a New York compose gli sfondi per il footage realizzato da Mather e preparò le sequenze realizzate a mano per l'animazione

⁴⁶ *D.FILM (Digital Film Festival)*, nasce nel 1998 come festival itinerante di filmati low-budget, realizzati con l'utilizzo delle nuove tecnologie. Il festival ottenne una sezione all'interno del festival di Cannes del 1999. Il festival proseguirà fino al 2001 poi la D.FILM, spostando la propria attenzione dai festival alla comunicazione virale, produce *MovieMaker*, un software tool per creare e inviare filmati online. Nel 2007, l'ideatore di *MovieMaker*, Ben Rigby ha acquistato la *dfilm.com* trasformandola nella *Dvolver*. Per maggiori informazioni sulla *Dvolver* si veda <http://www.dfilm.com/live/home.html>, (ultimo accesso 3-7-2008). Per un approfondimento sul festival si veda l'articolo, Miller Barbara L., «Screening the digital - Digital Film Festival, New York, New York», *Afterimage*, March-April, 1998, disponibile online all'indirizzo http://findarticles.com/p/articles/mi_m2479/is_n5_v25/ai_20582786/pg_1 (ultimo accesso 3-7-2008).

⁴⁷ Per maggiori informazioni sulla figura di Evan Mather si veda Clayfield Matthew, «Digital Histoire(s): The Cyber-cinema of Evan Mather», *SenseofCinema*, 2005, [online] http://www.sensesofcinema.com/contents/05/35/evan_mather.html (ultimo accesso 3-7-2008).

in Flash. Questa strutturazione del lavoro, permessa dai media digitali e dai canali di comunicazione promossi dalla Rete, diventerà una modalità di lavorazione standard per i progetti open source. Per quanto riguarda il secondo aspetto, i filmati parodici⁴⁸ che traggono spunto da fenomeni cinematografici sedimentati nell'immaginario delle persone, rappresentano non solo uno dei primi generi di filmati distribuiti attraverso la Rete⁴⁹ ma anche uno dei generi di riferimento per la maggior parte dei portali video contemporanei⁵⁰. Inoltre, la partecipazione di *AtomFilms* a questo progetto non è casuale: il sito ha svolto un ruolo cruciale nella catalizzazione del fandom online di Star Wars organizzando ed entrando in partnership con alcuni siti di fan e promuovendo all'interno del proprio sito un intero canale dedicato ai filmati realizzati da i fan della serie.

The New Venue strinse nel 2000 un accordo con Apple volto all'apertura di un proprio canale nella *Quick Time TV*⁵¹. Ma, in realtà, questa mossa di alleanza sembra non sia servita a salvare il sito dalla crisi delle internet start-ups. Come si diceva, il sito non è più

⁴⁸ Per un approfondimento del fenomeno si veda Klinger Barbara, *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*, University of California Press, Berkeley 2006, pp. 191-238.

⁴⁹ È il caso ad esempio di *South Park* serie di animazione creata da Trey Parker Matt Stone. Nel 1995 la Fox commissiona ai due animatori la realizzazione di un filmato da diffondere come video cartolina di Natale intitolato *Jesus vs. Santa* (è scaricabile in vari formati all'indirizzo http://www.southparkstuff.com/specials/the_spirit_of_christmas_jesus_vs._santa/jesus_vs._santa_videos/ (ultimo accesso 3-7-2008). Il filmato ottenne grandissimo successo e fu copiato e diffuso attraverso Internet.

⁵⁰ La maggior parte dei portali di video sharing presenta al suo interno un canale dedicato a video parodici, ci sono inoltre interi siti dedicati a questo genere (ad esempio *CollegeHumor* <http://www.collegehumor.com/videos>, ultimo accesso 3-7-2008).

⁵¹ Quello che attualmente è il servizio che, sul sito della Apple, permette di vedere i trailer dei film (www.apple.com/trailer).

aggiornato dal 2001, tuttavia, attualmente, rimane la risorsa più valida, ancora presente in Rete, che permette la visione di filmati di webcinema. Infatti, contiene un archivio di 51 webfilms compresi in un arco temporale di tre anni (dal 1998 al 2001), insieme ad interviste con i registi e informazioni tecniche e produttive sui filmati. Oltre ad essere contemporaneamente vetrina e archivio di webfilm, il sito si propone anche delle finalità pedagogiche: nella sezione *FlickTips*⁵² è presente una sorta di guida alla produzione e alla realizzazione di filmati per il web.

3.3.2.3. iFilm e AtomFilms

*iFilm*⁵³, nato nel 1999, nel acquistato da MTV e rimominato *Spiketv*⁵⁴, è stato uno dei primi portali video che permetteva l'upload di contenuti video e la loro fruizione in streaming. Per questo rappresenta uno delle prime vetrine di webcinema. Contrariamente a quanto è avvenuto ad altri siti con le medesime caratteristiche, *iFilm*, sopravvivendo al crollo delle dot.com, è diventato un contenitore assolutamente eterogeneo di materiali video e all'interno di esso la riconoscibilità del webcinema è venuta meno. Analizziamo il funzionamento della sottomissione dei filmati: essa era libera, anche se il film, prima della sua messa online, doveva passare il vaglio di

⁵² <http://www.newvenue.com/flicktips> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁵³ <http://www.ifilm.com>. Le informazioni sono state ricavate attraverso l'Internet Archivi.

⁵⁴ <http://www.spike.com/network/spike> (ultimo accesso 3-7-2008).

una *Programming Committee for complimentary Premium Benefits*. Se il film non veniva scelto, il regista aveva una seconda opzione possibile: comprare un *exhibition package* che includeva l'encoding, l'hosting, lo streaming del film. L'acquisto di un pacchetto di tre mesi costava 75 dollari quello annuale 200 dollari. Tra la sottomissione del film e la sua effettiva messa online trascorrevano all'incirca dalle quattro alle sei settimane durante le quali lo staff di *iFilm* provvedeva all'encoding e alle altre operazioni necessarie per la messa online. Come si evince dal regolamento del sito⁵⁵, *iFilm* accettava e mostrava ogni tipo di filmato, con l'eccezione di quelli amatoriali e pornografici. Per quanto riguarda la gestione dei diritti d'autore, i filmmakers mantenevano tutti i diritti sui loro film. Questo comportava la possibilità di mostrare i propri film contemporaneamente su altri siti. La ricostruzione tracciata evidenzia come *iFilm*, almeno nei suoi primi anni di attività, avesse come principali interlocutori i registi, cioè figure contraddistinte da un certo grado di professionalità.

*AtomFilms*⁵⁶ è nata nel 1998 come piattaforma per il webcasting di cortometraggi rivolti al pubblico della Rete. In breve, *AtomFilms* è diventato il sito principale di *webfilm entertainment* con 2.5 milioni di filmati in streaming, 1 milione di downloads al mese, 700000 utenti

⁵⁵ Internet Archive – iFilm, 1999.

⁵⁶ Originariamente il sito era www.atomfilms.com, ora www.atom.com (ultimo accesso 3-7-2008).

registrati nel 2000⁵⁷. I principali strumenti di finanziamento erano costituiti dalla pubblicità e dalla syndication⁵⁸. La pubblicità era rappresentata dai banners presenti nel sito e dagli spot che precedevano il filmato che gli utenti avrebbero visto. Contemporaneamente, la gestione dei diritti d'autore prevedeva che *AtomFilms* godesse di un contratto esclusivo per i film selezionati, e che i filmmaker dessero prova che il materiale distribuito non infrangesse alcuna norma sul copyright. Questo consentiva ad *AtomFilms* di moltiplicare i canali di distribuzione, vendendo i propri contenuti a compagnie aeree, cinema, televisioni. Nei primi anni del 2000, il periodo dello scoppio della bolla delle dot.com, *AtomFilms* affrontò due rilevanti cambiamenti. Nel 2000 si fuse con *Shockwave.com*, un portale di giochi online per dare origine a *AtomShockwave*⁵⁹. Questa operazione comportò la crescita del numero degli utenti registrati a 30 milioni, con un accesso al sito da parte di oltre 150 milioni di utenti. La crescita degli utenti registrati portò un cambiamento nel modello di business del sito: la registrazione degli utenti consentiva di avere uno screening

⁵⁷ Allen Jamie, «The golden age of the short: Shorts move from film-class project to big time on Web», CNN.com, 15-5-2000, [online], <http://archives.cnn.com/2000/SHOWBIZ/Movies/05/15/short.film/> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁵⁸ Per maggiori informazioni sulla web syndication si veda Internet Content Syndication, Content Creation and Distribution in an Expanding Internet Universe: A White Paper, May 2008, scaricabile all'indirizzo http://www.internetcontentsyndication.org/downloads/whitepapers/content_creation.pdf (ultimo accesso 3-7-2008).

⁵⁹ «AtomFilms and Shockwave.com Announce Merger», *Guardian Unlimited*, 15-12-2000, [online], <http://film.guardian.co.uk/cybercinema/news/0,7803,412012,00.html>, (ultimo accesso 3-7-2008).

dettagliato del proprio pubblico, sia per quanto riguarda i dati sociodemografici che per quelli culturali e attitudinali in modo tale da poter fornire una proposta pubblicitaria mirata a soddisfare i loro bisogni e gusti⁶⁰. Nel 2005 la compagnia acquisisce il sito di giochi online *Addicting Games*, raggiungendo il numero di trenta milioni di visitatori al mese⁶¹. Dopo quest'ultima acquisizione, prende il nome di *Atom Entertainment*, termine ombrello per raggruppare le varie attività della società. In definitiva, la strategia di *AtomFilms*, per sopravvivere al crollo delle dot.com, è stata quella di innovare costantemente il proprio modello di business, generando profitti attraverso la pubblicità, gli sponsor, l'e-commerce, la sottoscrizione e la distribuzione dei propri contenuti. Nel 2006, la *Atom Entertainment* e tutte le sue diramazioni sono state acquistate da MTV⁶².

3.3.3. Internet Film Festival

La Rete non offre una definizione univoca di Internet Film Festival: una serie piuttosto variegata di festival si etichettano come online, web, internet, net festival, da festival che si svolgono

⁶⁰ Un quadro generale delle strategie di marketing volte alla trasformazione del consumatore in merce vendibile ai pubblicitari è fornito da Doyle Gillian, *Understanding Media Economics*, Sage, London 2002.

⁶¹ Schonfeld Erik, «Scoop: AtomShockwave Snaps Up AddictingGames», *business2blog*, 2-10-2005 [online] <http://www.feedsfarm.com/article/4d0849b94252ffc3c597c99dd8d9967990ecc5a1.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁶² Ahrens Frank, «Viacom's MTV Unit Buys Atom Entertainment for Its Film, Gaming Web Sites» [washingtonpost.com](http://www.washingtonpost.com), 10-8-2006, <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/08/09/AR2006080901839.html>, (ultimo accesso 3-7-2008).

esclusivamente in Rete a festival offline. In questa sezione tratteremo i festival che presentano contemporaneamente due caratteristiche: i filmati partecipanti sono creati esclusivamente per essere fruiti online, i filmati sono fruibili esclusivamente attraverso la Rete.

All'inizio del 1998 all'interno del sito The Sync, attivo tra il 1997 e il 2001⁶³, e impegnato nella diffusione di contenuti live e on-demand⁶⁴, viene realizzata una sezione intitolata *Online Film Festival* che consentisse agli spettatori di tutto il mondo «to see independent films that would otherwise have limited exposure⁶⁵». Il festival consisteva di sette categorie (Animation, Documentary, Experimental, Comedy, Less Than 1 Minute, Narrative, Made for the Net), gli spettatori potevano votare quotidianamente, ad ogni ora. Il vincitore di ogni categoria era scelto ogni mese. I film venivano proposti in tre differenti versioni: RealVideo 28.8k, RealVideo 56k e RealVideo 112k.

Il *FIFI Festival*⁶⁶ (*The International Festival for Films in The Internet*) è nato nel 1999 e proseguirà la sua attività fino al 2003. Attualmente sulla homepage del sito è presente un avviso che pubblicizza un'edizione del festival nel 2006 che non ha mai preso luogo. Il festival definiva attraverso il suo regolamento le

⁶³ Per ulteriori informazioni sull'attività produttiva di The Sync si veda l'articolo «The Sync Presents the Internet Debut of Matthew Smith's "The Glashead"; First Film to Have Simultaneous Home Video and Webcast Release», *Business Wire*, Oct 29, 1998.

⁶⁴ Tra i contenuti trasmessi, ricordiamo *SnackBoy* e *Computer Stew*. Il primo (422 episodi attivo tra il 1998 e il 2000) era un programma giornaliero con al centro l'attore comico Terry Crummit mentre il secondo (372 episodi, attivo tra il 1999 e il 2000) era un comedy show realizzato in collaborazione con ZDNet.

⁶⁵ Internet Archive – The Sync 1998

⁶⁶ www.fififestival.net, (ultimo accesso 3-7-2008).

caratteristiche e le regole che i filmati dovevano avere per potervi partecipare. I criteri distintivi di un Internet film erano classificati attraverso una serie di norme: avere un indirizzo URL, la distribuzione attraverso il web, la première del film esclusivamente online⁶⁷.

In controtendenza rispetto alla generale arretratezza dell'apparato (mainstream) italiano nei confronti della nuove tecnologie, nel 1999 viene ideato il *Cinecittà Internet Film Festival*⁶⁸ indetto da Cinecittà Holding. Come si legge nel regolamento⁶⁹, il concorso prevedeva la partecipazione di clip della durata massima di sessanta secondi. Accanto al premio assegnato da una giuria di esperti era presente anche il premio del pubblico in grado di votare attraverso il sito il cortometraggio preferito. La prima edizione è stata contraddistinta da un ex-aequo per quanto riguarda il premio della giuria andato a *58 secondi* di Marcello Gori e *Lo scemo del villaggio* di Giovanni Cellini, mentre il premio per il voto del pubblico online è stato assegnato a *58 secondi* di Marcello Gori. All'edizione del 1999 parteciparono 250 filmmaker, a quella del 2000 350, a quella del 2002 e del 2003 più di 500 filmmaker, l'ultima edizione era prevista nel 2004 ma non si è mai realizzata⁷⁰.

⁶⁷ Per maggiori specifiche riguardo si veda la sezione *Réglement Intérieur* presente all'interno del FIFI.

⁶⁸ Per maggiori informazioni si veda il sito www.cinecitta.com presente dell'Internet Archive.

⁶⁹ Internet Archive – www.cinecitta.com, 1999.

⁷⁰ L'edizione del 2004 è promossa sul sito di Cinecittà fino al 2007, ma se si consultano le pagine archiviate con l'Internet Archive, si noterà come l'evento sia sempre rimasto alla fase di promozione del bando del concorso.

Il *SeNef film festival*⁷¹ è nato a Seul nel 2000, distinto in due sezioni: una offline (*Seoul Film Festival*) e una sezione online (*Seoul Net Festival*). Quest'ultimo rappresenta probabilmente uno dei più significativi esempi di festival di webcinema che nel corso del tempo si è rafforzato cercando di mettere in risalto le potenzialità artistiche insite nell'utilizzo della tecnologia digitale⁷². Come si legge nei principi ispiratori del Festival, l'intento è quello di

«to introduce talented visual artists all over the world and their brilliant works and to lead the new audio-visual experiences based on "the Internet" and "New Media". Offering a new paradigm based on new media with its two pivots - digital cinema and internet moving image»⁷³.

Nel 2003 è stata introdotta la sezione *Mobile&DMB Fest* che prevede la realizzazione di filmati con telefoni cellulari e dispositivi DMB⁷⁴. Come si diceva, il festival, nell'arco di questi 8 anni, si è sviluppato, differenziando la propria proposta e portando ad una continua crescita il numero delle sottomissioni (nel 2000 i lavori giunti furono 240 da 15 paesi, nel 2007 sono stati 1068 da 67 paesi (con la finale selezione di 154 lavori da 38 paesi). La nona edizione del festival si è svolta dal 5 al 5 giugno 2008, mentre la sezione online, attiva dal 5 giugno al 15 agosto, prevede la visione gratuita dei filmati da parte degli utenti.

⁷¹ www.senef.net (ultimo accesso 3-7-2008)

⁷² http://senef.net/senef_2006en/net/net_info.php (ultimo accesso 3-7-2008).

⁷³ http://www.senef.net/senef_2008/teaser/data/SeoulInt'lFilmFestival2008_Cinema_Entryform_Regulations.doc (ultimo accesso 3-7-2008).

⁷⁴ *Digital Multimedia Broadcasting* è un sistema di trasmissione radio digitale per inviare dati multimediali (radio, tv, dati) a dispositivi portatili come i telefonini.

Nel 2001 il *Sundance Film Festival* ha promosso il *Sundance Online Film Festival*⁷⁵(SOFF). La competizione era suddivisa in tre sezioni: *New Forms*, *Live Action* e *Animation* e i film venivano riprodotti attraverso RealPlayer con l'opportunità per l'utente, in base alla connessione a disposizione, di vedere i filmati a 56k, 100k, 300k. Il primo anno furono esibiti 18 cortometraggi. Nel 2002 il festival fu sponsorizzato dalla *ShockWave*. Nel 2003, per la prima volta la sezione cortometraggi del festival offline entrò a fare parte di quello online. A partire dal 2004 i webfilm cominciarono a essere proiettati anche offline, con l'obiettivo di portare online tutti i cortometraggi del festival, non soltanto quelli appartenenti al genere dei webfilm⁷⁶. A partire dal 2005 il *SOFF* si divide in tre sezioni: *Sundance Shorts*, ('Exclusively From the 2005 Festival'), *Frontier* ('Experimental Artists'), e *Behind the Scenes* ('Live! From the 2005 Festival'). Il *Sundance Online Film Festival* si trasforma, così, in uno spazio espositivo online in cui vengono esposti vari aspetti dell'intero festival. La categoria *Frontier* secondo le indicazioni date dal festival annovera

«The most innovative work by Digital Artists using interactive, nonlinear, and experimental forms of storytelling...they force a

⁷⁵ www.sundanceonlinefilmfestival.org. Il sito del festival non è più attivo. Le informazioni che abbiamo ricavato in questa sezione, come solito, le abbiamo ottenute attraverso l'utilizzo dell'Internet Archive.

⁷⁶ Silverman Jason, «Online Festivals Nurture Film» *Wired*, 15-1-04 <http://www.wired.com/entertainment/music/news/2004/01/61921>, (ultimo accesso 3-7-2008).

revolution in the thinking of what is possible and expand our notions of art⁷⁷».

Quest'ultima, con un termine ombrello, racchiude tutte le forme di webcinema e rispecchia gli intenti del *SOFF* delle origini. La conformazione attuale del *SOFF*, da festival incentrato soltanto sul webcinema a vetrina ibrida di ogni forma di cortometraggio, testimonia una crescente difficoltà nell'etichettare i vari generi di filmati presenti in Rete.

Sempre nel 2001, al festival di Cannes, nella sezione *Semaine de la Critique*, venne istituito il *Prix du meilleur webfilm*. Il premio era sponsorizzato dal sito *monsieurcinema.com* ora non più in attività: l'anno primo, il premio fu assegnato a Eric Gosselet e Fabien Brandily per il film *Gotchaaa*⁷⁸. L'anno successivo il vincitore è stato *Kunstbar* di The Petrie Lounge⁷⁹. Quando il sito *monsieurcinema.com* divenne parte dell'internet provider Alice nel 2003, fu convertito in una sezione "film" all'interno del portale Alice, senza alcun riferimento al precedente ruolo di sito contenitore di webfilm o del suo ruolo di sponsor della categoria di webfilm al festival di Cannes. In seguito, all'interno del festival di Cannes, il *Prix du meilleur webfilm* è stato interrotto.

⁷⁷ La citazione proviene da Kurtzke Simone, «Webfilm Theory», cit., p. 187. Il sito del festival come si diceva non è più online e le sue pagine non sono archiviate dall'Internet Archive.

⁷⁸ «Cannes 2001: Gotchaaa élu Prix du Meilleur Webfilm à Cannes» [online], <http://cinema.aliceadsl.fr/ficheart.aspx?keys=AR013068&file=http&type=art> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁷⁹ «Palmares Du Festival Cannes 2002» [online], www.objectifcinema.com/evenements/0126.php, (ultimo accesso 3-7-2008).

3.4. Lo spazio offline

3.4.1. Distribuzione offline

Il webcinema trova un canale di distribuzione di tipo tradizionale, in realtà piuttosto limitato, attraverso la fissazione su supporto che può essere analogico (la vhs) o digitale (il dvd). I primi esempi di pubblicazioni di questo tipo sono alcune raccolte di filmati in vhs realizzati dalla *AtomFilms* a partire dal 1999⁸⁰. Questa tipologia distributiva si adattava scarsamente sia alle caratteristiche del webcinema, sia alla sua fruizione e perciò furono vagliate soluzioni alternative. Ad esempio nel 2004, *AtomFilms* strinse una collaborazione con *CustomFlix DVD*, un servizio che prevede la realizzazione on demand di dvd personalizzati⁸¹. Da una selezione di 125 webfilms, gli acquirenti potevano scegliere o 10 clips o un totale di 90 minuti di filmato. *CustomFlix* produceva il DVD, inclusa la

⁸⁰ Ad esempio raccolte come *Women in Film* (2000), *Definitely Not Hollywood: Extreme Comedy Edition* (1999), *Paranoia* (2000) e *Première Films* (2000) furono vendute attraverso lo store online del sito che attualmente non è più presente.

⁸¹ Il servizio ha cambiato il suo nome in *Create Space* ma le funzioni sono rimaste invariate. Per maggiori informazioni si veda <http://www.createspace.com/?cfxwasredirected=true> (ultimo accesso 3-7-2008).

copertina e lo spediva direttamente al consumatore⁸². Oltre all'approccio sperimentale di *AtomFilms*, la distribuzione dei filmati venne promossa anche direttamente dagli stessi filmmakers attraverso la vendita dei propri lavori tramite il loro sito o gli store online. Soprattutto in ambito francese, artisti come Vjs, Systaime e V-Atak hanno realizzato delle raccolte dvd dei propri lavori vendute sia attraverso il loro sito, sia attraverso store online come *Invisible Armada*⁸³.

In conclusione, possiamo affermare come la distribuzione offline su supporto fisico del webcinema non abbia ottenuto grandi risultati. Questa scarsa penetrazione sul mercato testimonia l'ancoraggio di questa tipologia di cinema alla Rete, ed evidenzia un concetto chiave che ormai caratterizza il mercato dei prodotti culturali: la smaterializzazione dei contenuti. Questa caratteristica si declina in due tendenze proprie del panorama mediale contemporaneo: la duttilità dei contenuti e la loro possibile fruizione su piattaforme diverse.

3.4.2. Festival offline

Nei molteplici festival di cortometraggi esistenti nel mondo e che vengono anche promossi online, difficilmente sono mostrati esempi di webcinema. Questo avviene per una serie di ragioni. In primo luogo,

⁸² Perry Simon, «AtomFilms And CustomFlix: DVD compilation service», *Digital Lifestyles*, 16-11-2004, [online] <http://digital-lifestyles.info/2004/11/16/atomfilms-and-customflix-dvd-compilation-service/> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁸³ <http://www.invisiblearmada.com> (ultimo accesso 3-7-2008).

dal momento che solitamente i webfilm sono creati per essere visti con una risoluzione di 320x240 pixels, mostrare un filmato su uno schermo grande con tale risoluzione, significherebbe avere un'immagine qualitativamente molto scarsa. Inoltre, il webfilm prevede un modello di fruizione peculiare che si differenzia dalla tradizionale spettatorialità cinematografica con uno spettatore seduto su una poltrona che osserva lo schermo. Lo spettatore di webfilm, invece, attivamente partecipa alla scelta dei film che vuole vedere interagendo con il sito e spesso, soprattutto nei filmati flash, con il filmato stesso.

Nonostante queste premesse si sono, tuttavia, delle eccezioni di festival offline che mostrano filmati di webcinema. L'esempio più rilevante è, probabilmente, lo *Streaming Cinema Festival*⁸⁴, realizzato da *The Bit Screen* lungo il periodo 2000-2003, con l'obiettivo di mostrare e far conoscere il webcinema e quindi secondo le intenzioni dei suoi promotori allargarne il bacino di utenza⁸⁵. Nel 2002 lo *Streaming Cinema 2.0*, precisa la definizione di webcinema sottolineando la centralità di Internet come

«a digital, interactive, upstream/downstream [...] that makes Internet films completely different from cinematic films⁸⁶».

⁸⁴ www.streamingcine.com. Il sito non è più attivo.

⁸⁵ «Streaming Cinema is a festival of web cinema: films, video, animation and multimedia programs created specifically for the Internet...[it] takes online films and screens them in an off-line environment. Why? Because there's a lot of beautiful, innovative work being done online - work that deserves to be critically examined. And the best place for that kind of viewing is still offline festivals and museum venues.». Internet Archive - Streaming Cinema, 2001, <http://web.archive.org/web/20010221215818/www.streamingcine.com/about.asp>, (ultimo accesso 3-7-2008).

⁸⁶ Ibidem

Queste caratteristiche permettono la nascita di un

«“new language of visual storytelling” and “a new style of motion pictures”, resulting in multiple versions of a story, more fluidity, and ease of multiple authorship due to the Internet as medium of communication and distribution⁸⁷».

The Streaming Cinema festival si è svolto durante i suoi tre anni di attività, per otto volte, nelle città di Philadelphia, Boston, Lisbon, Seoul, Linz e Amsterdam.

Un altro esempio di film, in origine realizzati per essere fruiti attraverso la Rete e mostrati in spazi offline, sono gli *Star Wars Films*, generalmente fruiti attraverso il sito internet della Atom, con occasionali proiezioni offline ai meeting dei fan o durante l'annuale *Star Wars Fan Films Awards*⁸⁸. Una selezione di fan films è stata proiettata a Cannes nel 2005 nella sezione cortometraggi in occasione della première di *Episode III: Revenge of the Sith*. Comunque, a parte questi isolati esempi, è difficile trovare una collocazione offline per i webfilm nel circuito dei festival.

3.5. Lo spazio online/offline

3.5.1. Festival online e offline

In questa categoria rientrano i festival che, con una sola parola, possiamo definire festival di arti digitali che prevedono una sede o più

⁸⁷ Ibidem

⁸⁸ Per maggiori informazioni si veda <http://www.atom.com/spotlights/starwars/challenge/> e http://en.wikipedia.org/wiki/The_Official_Star_Wars_Fan_Film_Awards (ultimo accesso 3-7-2008).

sedi fisiche di svolgimento e una loro estensione online. Generalmente in questa tipologia di festival si riscontrano i primi esempi di proiezioni di filmati online.

A questo proposito è significativo il *Low Res Digital Film Festival* fondato da Bart Cheever e Jonathan Wells⁸⁹ nel 1994 con eventi locati a San Francisco e New York e la possibilità di vedere online dei filmati. I video proiettati oscillavano tra sperimentazioni nel campo della grafica, del digital design (i lavori dello studio *H-Gun Labs*⁹⁰, del collettivo *Tomato*⁹¹, di Nick Philip⁹²) e del videoclip (i lavori del regista Spike Jonze). Il festival si prefiggeva l'obiettivo di dimostrare come i computer e i vari digital video tools potessero permettere e facilitare la cinematografia indipendente. Nel 1996 il festival chiuse, dopo i due fondatori si impegnarono in altri progetti. Wells fondò il *ResFest*⁹³ e Cheever creò il *D.FILM Digital Film Festival*.

Il *ResFest* attivo per dieci anni dal 1996 al 2006 è stato uno dei festival di cinema digitale tra i più importati a livello internazionale. A partire dal 2007 il festival ha cambiato il nome in *ViewFest*⁹⁴, mantenendo la propria natura di vetrina di sperimentazione delle

⁸⁹ LaTorre Tim, «A Conversation with Jonathan Wells, Festival Director of ResFest», *IndieWire*, 23-10-1997 [online] http://www.indiewire.com/people/int_Wells_Jonathan_971023.html (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹⁰ Per maggiori informazioni si veda <http://www.tvcandystore.tv/hgun.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹¹ <http://www.tomato.co.uk/> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹² <http://nphilip.best.vwh.net/> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹³ www.resfest.com (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹⁴ Una tappa del festival nel 2008 sarà Torino, <http://resfestturin.it>, (ultimo accesso 3-7-2008).

tecnologie digitali applicata al cinema e al panorama artistico e organizzandosi in un network di manifestazioni che tocca varie città del mondo.

Il corrispettivo europeo del *ResFestival* è *Onedotzero*⁹⁵ un'organizzazione che si occupa di new media da vari punti di vista: realizzazione di DVD, distribuzione di cortometraggi, festival, pubblicazioni teoriche. La presentazione sul loro sito li descrive secondo questi termini:

«a hybrid organization: a cross-media production company and an acclaimed international network of events. pioneering in its vision, onedotzero champions and explores new forms of moving image, celebrating the next generation of creators»⁹⁶.

Infine, forse l'esempio che in modo più netto mette in mostra la duplice fruizione di webcinema, in Rete e in una sede fisica: il *First Annual Online Film Festival*⁹⁷. Il festival si è svolto nel 2000 a Los Angeles, promosso da *Yahoo!*, con l'obiettivo di mettere in evidenza le nuove forme di tecniche video, di produzione e di distribuzione e il modo in cui Internet rappresenti un'opportunità per il cinema sia per quanto riguarda i canali di distribuzione tradizionali sia per quelli direttamente online. Il festival si componeva di una sezione con sei film di cui tre premières e due sezioni di cortometraggi, una live-action e l'altra di animazione. La sezione online prevedeva che i

⁹⁵ <http://www.onedotzero.com/>, (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹⁶ <http://www.onedotzero.com/overview.php?id=1> (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹⁷ www.onlinefilmfestival.com. Il sito del festival non è più attivo. Per ulteriori informazioni si veda «Yahoo! Internet Life Online Film Festival Unveils Slate for Premiere Fest», *Business Wire*, 17-2-2000, http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_2000_Feb_17/ai_59535862 (ultimo accesso 3-7-2008).

cortometraggi delle due categorie potessero essere visti in Rete attraverso *Yahoo!Movies* e, sempre tramite il sito, si potesse votare per loro.

3.5.2. Piattaforme mobili

Il primo tentativo di utilizzo di dispositivi mobili come mezzo di esibizione di webfilm è stato, probabilmente, il servizio promosso nel 2000 da *AtomFilms* chiamato *AtomToGo*⁹⁸, in collaborazione con *Microsoft Pocket PC*. Si trattò, comunque, di un tentativo troppo prematuro per i tempi⁹⁹. La distribuzione di webfilm attraverso supporti mobili è stata intrapresa anche dal sito *The New Venue* lanciando nel novembre del 2000 la prima competizione per film da riprodurre su PDA *The Aggressively Boring Film Festival*¹⁰⁰. Quest'ultimo ricevette 69 webfilms pensati per essere riprodotti attraverso palmari ma che potevano essere fruiti anche online. *The New Venue* pianificò un secondo festival nel 2001 che in realtà non si realizzò.

⁹⁸ Si tratta ora di un servizio non più in funzione, per maggiori informazioni si vedano «AtomFilms Launches First Mobile Entertainment Initiative» *mobic.com*, 2000 [online] http://www.mobic.com/oldnews/2000/04/atomfilms_launches_first_mobile_.htm, (ultimo accesso 3-7-2008); «AtomFilms Will Offer Movies To Go in Deal With Microsoft; Pact to Provide Atom Entertainment on Mobile Devices», *IndieWire*, 4-19-2000, http://www.indiewire.com/biz/biz_000419_briefs.html, (ultimo accesso 3-7-2008).

⁹⁹ Il parere è stato espresso dallo stesso CEO di AtomFilm, Mika Salmi che presentando nel 2005 l'accordo con la Sony per scaricare film dal sito Atom riproducibili dalla PSP ha ricordato come il tentativo portato avanti dalla Atom nei primi anni del 2000 per la realizzazione di contenuti visivi per PDA fosse troppo precoce per i tempi. Per ulteriori informazioni si veda Evangelista Benny «AtomFilms' new venue -- the PSP. Online site to host mobile movies sponsored by Sony» *SfGate*, 5-2-2005, www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2005/05/02/BUG54CI0KQ1.DTL&type=business, (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁰⁰ <http://www.newvenue.com/takeout/>, (ultimo accesso 3-7-2008).

A partire dal 2003 rinasce l'interesse nei confronti delle piattaforme mobili con la crescita e lo sviluppo delle tecnologie mobili quali i cosiddetti telefonini di terza generazione¹⁰¹ e i dispositivi mobili che consentono la riproduzione di filmati (console portatili quali la psp e i lettori di musica multimediali come l'ipod). Questa seconda fase di attenzione nei confronti dei dispositivi mobili, oltrepassa l'arco temporale che ci prefiggiamo di trattare in questa ricostruzione. Quindi, pur affermando che gli esperimenti di distribuzione di webcinema attraverso i dispositivi mobili sono sostanzialmente poco significativi, tuttavia avanziamo qualche considerazione che ci sarà utile nel corso di questa trattazione. La crescita dei dispositivi mobili accentua due tendenze: la progressiva convergenza dei prodotti mediali e il ruolo del fruitore come creatore di contenuti. Le nuove tecnologie facilitano la forzatura, le azioni di hacking nei confronti degli stessi oggetti tecnologici e dei contenuti informativi. Per quanto riguarda il primo punto costituiscono degli esempi significativi le azioni di riadattamento realizzate dagli utenti su dispositivi portatili quali la psp¹⁰² e l'ipod, trasformati in oggetti con funzioni implementate rispetto a quelle progettate e imposte dal produttore. Il

¹⁰¹ I telefonini di terza generazione diventano delle piattaforme di fruizione per le immagini in movimento. Questa tipologia di telefonini rende possibile lo streaming o il downloading di immagini live, video, o altre applicazioni multimediali ad una velocità prima non sostenibile dalle precedenti generazioni. Per maggiori informazioni si vedano www.itu.int/osg/csd/ni/3G/technology/index.html#Cellular%20Standards%20for%20the%20Third%20Generation e <http://en.wikipedia.org/wiki/3G>, (ultimo accesso 3-7-2008). Per informazioni specifiche sulla situazione italiana si veda <http://www.wireless-italia.com>, (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁰² <http://ps2dev.org>, <http://wiki.pspdev.org>, <http://psp-homebrew.eu/> (ultimo accesso 3-7-2008).

secondo aspetto riguarda i contenuti. Facciamo un esempio, nell'ambito dei filmati riprodotti in Rete, inerente alle molteplici soluzioni per il salvataggio di contenuti audio/video in streaming e la loro successiva manipolazione e riadattamento per altre piattaforme. Se inseriamo la richiesta «how to save streaming video» in un motore di ricerca come *Technorati* appariranno decine e decine di tutorial, molti dei quali video, che informeranno l'utente sulle alternative per compiere questa azione o tramite software o anche tramite qualche plug-in dei browser¹⁰³. In Rete sono presenti moltissimi siti, forum, blog che offrono informazioni dettagliate sia per principianti sia per esperti¹⁰⁴. Inoltre, sono da qualche mese nati, veri e propri siti che consentono il salvataggio, senza richiedere particolare impegno e competenza all'utente, dei video in streaming dei più noti portali video e la loro successiva trasformazione in formato mp4¹⁰⁵ (ad esempio, *SaveTube*¹⁰⁶ e *KeepVid*¹⁰⁷).

3.6. La distribuzione virale: i viral videos.

Dopo aver tracciato il quadro delle varie tipologie di distribuzione e di esibizione di webcinema, ci soffermiamo su una tecnica

¹⁰³ Ad esempio il plug-in per FireFox, *Fast Video Download*, permette di salvare file in streaming attraverso il browser. Per ulteriori informazioni si veda <https://addons.mozilla.org/it/firefox/addon/3590>, (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁰⁴ Rimanendo nel panorama italiano si vedano almeno *Html.it* (<http://www.html.it/>) e specifico per utenti Macintosh *Macitynet* (<http://www.macitynet.it>).

¹⁰⁵ Il formato per permettere la riproduzione dei video sull'ipod.

¹⁰⁶ www.savetube.com (ultimo accesso 3-7-2008).

¹⁰⁷ keepvid.com (ultimo accesso 3-7-2008)

distributiva, quella virale, che in modo trasversale accompagna molte delle tipologie di distribuzione che abbiamo visto sopra (anche se trova probabilmente nei portali video il suo habitat naturale).

La distribuzione virale trae origine dal marketing virale, una tecnica pubblicitaria che si basa su un meccanismo di propagazione, strutturato in modo tale da essere simile a un virus annidato in una persona che espande il proprio contagio attraverso la prossimità con le altre persone. L'effetto che suscita questa tecnica è la crescita di un brusio (o di un *buzz*, il viral marketing viene anche chiamato *buzz marketing*) legato all'oggetto che ha colpito l'interesse. La diffusione avviene attraverso il mezzo del passaparola o *word of mouth*, con il messaggio che circola attraverso la comunicazione orale¹⁰⁸. Questa tipologia di marketing ha trovato nella Rete un luogo di sviluppo idoneo poiché essa permette, attraverso l'utilizzo di una serie di strumenti quali il blogging, le email, i forum, la contemporanea facilitazione e sollecitazione dello scambio di informazioni. I messaggi virali, spesso, contengono video divertenti, giochi, immagini o altri contenuti di tipo interattivo. Nei portali video ci sono una serie di funzioni volte alla condivisione e alla diffusione dei contenuti (*send to a friend* o *tell to a friend* o *share with a friend*). Il fenomeno ha raggiunto un tale grado di riconoscibilità che, i filmati distribuiti

¹⁰⁸ Per una panoramica esaustiva riguardo al viral marketing e alle sue tecniche di applicazione si veda Rosen Emanuel, *The anatomy of buzz: how to create word-of-mouth marketing*, Doubleday-Currency, New York 2000.

secondo questa tecnica, sono diventati un vero e proprio genere con uno specifico canale di distribuzione all'interno dei portali video chiamato generalmente *viral videos*. *iFilm* ora diventata *Spiketv* e *AtomFilms* hanno una sezione riservata ai video virali, mentre altri siti come *BoreMe*¹⁰⁹ e *FunnyPlace*¹¹⁰ sono in toto legati a questa tipologia di video. È importante rilevare come la distribuzione virale possa essere involontaria e slegata da finalità di marketing. Questa condizione si registra per quello che viene considerato come uno dei primi video virali distribuiti in Rete. *Star Wars Kid*¹¹¹ del 2002 mostra un quindicenne del Quebec (Ghyslain Raza) che registra se stesso con una videocamera mentre simula una battaglia con una spada laser usando una mazza da golf. Pochi mesi dopo, presumibilmente per scherzo, i compagni di classe ne fecero l'upload con il software di filesharing KaZaA. Il video ebbe un successo istantaneo e fu scaricato milioni di volte in poche settimane e successivamente rieditato più di trenta volte¹¹².

In conclusione, possiamo affermare che i video virali sono di due tipologie: commerciali e amatoriali. I video virali commerciali spesso

¹⁰⁹ www.boreme.com (ultimo accesso 3-7-2008).

¹¹⁰ www.funnyplace.org (ultimo accesso 3-7-2008).

¹¹¹ <http://it.youtube.com/watch?v=HPPj6viIBmU> (ultimo accesso 3-7-2008).

¹¹² Per maggiori informazioni riguardo questo fenomeno mediale si vedano «Star Wars Kid becomes unwilling Internet star», *UsaToday*, 21-8-2003, http://www.usatoday.com/tech/webguide/internetlife/2003-08-21-star-wars-kid_x.htm; «Star Wars Kid is top viral video», *BBC*, 27-11-2006 [online] <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/6187554.stm>, Tu Thanh Ha, «"Star Wars Kid" cuts a deal with his tormentors», *Globe and Mail*, 7-4-2006, «<http://www.theglobeandmail.com/servlet/story/RTGAM.20060407.wxstarwars07/BNStory/National/home>, (ultimo accesso 3-7-2008). La popolarità di questo fenomeno è testimoniata dal fatto che fu bandita una petizione, sottoscritta da oltre 140000 persone, a favore di "Star Wars Kid" al fine di permettergli di interpretare un cameo all'interno di *Star Wars Episode III*.

sono caratterizzati dall'utilizzo, sia a livello contenutistico che rappresentativo, di scelte estreme e controverse. Come ricorda Kurtke¹¹³, in questo senso sono significativi gli esempi di due video pubblicitari per automobili: quello per la Ford Sportka (*Sportka 'Beheaded Cat'* (2004) che mostra un gatto che viene decapitato dal tettuccio apribile della automobile e uno per la VW Polo (*VW Polo 'Suicide Bomber'* (2005) in cui si vede un terrorista che si fa esplodere all'interno della sua automobile. Esiste, poi, una categoria che possiamo definire ibrida quella degli *spoof viral videos*, caratterizzati da una produzione amatoriale che rivisita, generalmente in chiave comica, le pubblicità professionali. Ad esempio, il *Nokia 'Cat on Fan' Spoof* (2003) in cui si vede un gatto attaccato ad una ventola da soffitto che compie una serie di giri per poi scontrarsi con la parete.

Nonostante queste distinzioni, risulta significativo un aspetto: i video virali rappresentano forse il genere di webcinema più rappresentativo, o meglio, che più è diventato pervasivo. Se ripensiamo alla definizione di webcinema data all'inizio di questa trattazione «filmati creati per la distribuzione e la fruizione attraverso la Rete», notiamo che i video virali trovano in Rete il loro contesto ideale sia per quanto riguarda gli strumenti “virali” che il web mette a disposizione, sia per quanto riguarda la forma e il contenuto che

¹¹³ Cfr., Kurtzke Simone, «Webfilm Theory», cit. pp. 251-252.

esprimono, poiché difficilmente troverebbero spazio in canali distribuitivi tradizionali. Questo esito risulta essere piuttosto paradossale, almeno per il filone di webcinema più legato allo sperimentalismo e all'autorialità¹¹⁴. Non vorremmo essere troppo estremisti, ma le forme di webcinema che hanno mantenuto in Rete una loro riconoscibilità, o piuttosto che hanno avuto una vasta diffusione, sono video commerciali o amatoriali, molto lontano dagli ideali di innovazione e di sperimentazione propri dei fondatori del webcinema.

3.7. Conclusioni

Il quadro che abbiamo tracciato in questo capitolo mostra come il nostro oggetto di indagine abbia progressivamente perso una propria identità in Rete, assorbito dalla diffusione esponenziale dei filmati in Internet. Questa constatazione ci consente di formulare una serie di riflessioni.

Come si è visto nel corso del capitolo le internet start-ups, prime vetrine di webcinema, non sono sopravvissute allo scoppio della bolla della net economy. I primi siti di webcasting (*InterneTV*, *Digital Entertainment Network*) non sono più online, stessa sorte per un sito come *The BitScreen* che svolgeva azione di promozione del webcinema non soltanto da un punto di vista espositivo ma anche da

¹¹⁴ Quanto affermato non vuole essere assolutizzante, ricordando che agli albori del webcinema, soprattutto in quei territori, i cui confini con la net art diventano più labili, l'utilizzo della distribuzione virale (l'hacking net) costituisce una pratica diffusa.

un punto di vista teorico. La ideatrice del sito, non casualmente, era Nora Barry, riconoscibile come una delle prime studiose del fenomeno. Anche le vetrine di esposizione rappresentate dai festival (e facciamo riferimento soltanto a quelli online) non sono più in attività, o come accaduto al *Sundance festival*, sono diventate un eterogeneo contenitore di varie forme mediali. Forse, l'unico esempio di festival che, nel corso di questi anni è riuscito a mantenere l'obiettivo di esibire la possibilità di sperimentazione che nasce dall'incrocio tra tecnologie digitali e Rete, attraverso un continuo lavoro di differenziazione, è stato il *SeNef film festival*. In questo senso è significativa l'attenzione rivolta nei confronti dei dispositivi mobili come strumenti in grado di ampliare l'innovazione.

In realtà, i siti che sono sopravvissuti allo scoppio delle dot.com, sono stati i principali "responsabili" della fine del webcinema, poiché hanno promosso la crescita di filmati, video, cortometraggi molto diversi dalle caratteristiche proprie di quest'ultimo. Potremmo affermare che la carta vincente di questi portali è stata la strategia di mettere al centro la figura di un utente partecipativo. È certamente vero che anche il webcinema si è orientato in questa direzione ma in modo meno efficace per quanto meno due motivi. In primo luogo, a causa delle restrizioni tecnologiche imposte dai tempi che ostacolavano un feedback forte tra produttore di contenuto e consumatore. Le prime forme di interazione con l'utente, abbiamo

visto in questo capitolo, si manifestano nella forme delle chat e delle votazioni (nel caso dei festival), modalità che consentono un grado di partecipazione piuttosto basso. In secondo luogo, e qui riteniamo si possa rinvenire il punto cruciale, il fenomeno del webcinema riguarda un mondo piuttosto "elitario" di persone appartenenti già al mondo del cinema, pionieri nell'utilizzo delle nuove tecnologie con competenze di ambito grafico e di software, artisti appartenenti alla net art.

Rispetto a questa tendenza, *AtomFilms* e *iFilm* mettono al centro la figura dell'utente in due modi. Attuano una strategia di marketing volta alla valorizzazione dell'utente come merce da vendere, mettono al centro la valorizzazione dei contenuti prodotti e modificati dall'utente proponendo una sorta di mix tra contenuti creati da produttori specializzati e contenuti amatoriali. L'attuazione di queste strategie ha permesso a queste due società di sopravvivere.

4. L'ESTETICA LIQUIDA DEL WEBCINEMA.

4.1. Le tracce del webcinema oggi: l'archivio di The New Venue.

Come abbiamo mostrato all'inizio di questo lavoro¹ le tracce del webcinema presenti attualmente in Rete sono scarse. Il recupero di materiali risalenti ai primi anni di sviluppo del web risulta essere complesso e spesso molto vincolante. I siti di cui abbiamo parlato nel precedente capitolo, sia le homepages dei singoli filmmaker, sia i siti raccoglitori che offrono gratuitamente una vetrina espositiva dopo lo scoppio della bolla delle dot.com sono scomparsi. Partendo da queste premesse, abbiamo strutturato il nostro lavoro secondo una serie di criteri: l'individuazione di un arco temporale entro il quale delimitare l'analisi, la ricerca dei siti che nella periodizzazione prescelta fungano da vetrina per i webfilm, l'utilizzo della *WayBackMachine* presente

¹ Cfr. sezione II, cap. 1.1.

all'interno dell'*Internet Archive* come strumento di recupero dei contenuti ormai offline. L'arco temporale selezionato è quello compreso il 1998 e il 2001. Il 1998 non rappresenta la data di inizio dell'utilizzo della Rete come canale di fruizione di filmati, tuttavia, a questa data risale la nascita di una serie di siti che si prefiggevano l'obiettivo di usare la Rete come canale di distribuzione di contenuti, perciò utilizziamo il 1998 come anno di inizio di una fase non più semplicemente di sperimentazione ma di completa entrata in regime dell'idea di Internet come nodo centrale nella filiera distributiva. Si è scelto come anno di conclusione il 2001 per due motivazioni intrecciate tra di loro, una di natura economica, l'altra tecnologica. A quest'anno risale lo scoppio della cosiddetta bolla delle dot.com e il tramonto di una certa idea di new economy legata alla Rete; contemporaneamente cominciano a svilupparsi e a diffondersi le connessioni a banda larga² che riscriveranno l'architettura del web e saranno, a livello tecnologico una delle componenti di sviluppo del cosiddetto Web 2.0.

Stante queste premesse, la nostra ricerca ci conduce ad analizzare quello che può essere considerato uno dei pochi esempi, se non l'unico per esaustività e corpus di webfilm, attualmente ancora presente in Rete, *The New Venue*. Come abbiamo visto nel capitolo

² Per le statistiche di diffusione della banda larga si veda sezione II, cap. 2.3.

precedente³ il sito è online dal 1996 e non è più aggiornato dal 2001. Al suo interno è presente un archivio di film che copre l'arco temporale dal 1998 al 2001. I film in toto archiviati sono 51, suddivisi per anno: 20 nel 1998, 10 nel 1999, 15 nel 2000, 6 nel 2001. Distinguiamo tra filmati dal vivo (26) e filmati di animazione (24)⁴.

4.1.1. Archivio the New Venue: filmati dal vivo.

*Persona*⁵ (1998) di Jason Wishnow, girato in origine in formato HI-8, mostra un lungo primo piano di una donna che parla animatamente guardando fisso in camera, togliendosi gli occhiali da sole e schiacciando gli occhi. Il filmato è completamente in bianco e nero, eccetto un momento in cui diventa a colori. L'interprete del filmato e anche co-regista dello stesso, è una giornalista freelance che scrive per *Wired* e per il *South China Morning Post*. La stessa estetica identifica anche *Big Daddy Cool*⁶ (1998), monologo filosofeggiante del attore protagonista che parla guardando in camera. In *Know Your History*⁷ (1999) sullo schermo è presente il primo piano di un poliziotto di Filadelfia che parla riguardo il

³ Cfr. 3.3.2.2.

⁴ Tra i filmati presenti in archivio non siamo stati in grado di visionare *Herpes PSA*, *Cosmo Tells All*, *Fragments*, *Les Poissons*, *The Bar Witch Project*, *Sperm Tragedy*, *Look Who's Hawking*, *Cursing Gulls*, *Placet of squirrels* in quanto i link non sono funzionanti.

⁵ *Persona* (1998) di Jason Wishnow e Kristie Lu Stout, 1'32", 160x120, 8,5 fps, audio Mono, 22050kHz, 3,82 mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature02/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁶ *Big Daddy Cool* (1998) di Teodros Hailye, 1'01", 120x90, 11.74fps, audio Mono 22254kHz, 4.38mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature13/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁷ *Know Your History* (1999) di Sondjata Kojo Olatunji, 1'08", 240x120, 750 kb, <http://www.newvenue.com/archives/feature23/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

movimento dei *MOVE*⁸ e in sovrimpressione appaiono una serie di immagini di repertorio in cui si vedono gli attacchi e le azioni di tortura compiuti dalle forze dell'ordine nei confronti degli appartenenti a questa organizzazione. *Windows2001*⁹ (1998) è un filmato satirico nei confronti del noto sistema operativo di Microsoft. La presa in giro avviene attraverso il "personaggio" Hal9000 di *2001: Space Odyssey*, il cui utilizzo, per parodiare il rapporto uomo/tecnologia, è diventato quasi paradigmatico. Il filmato, in bianco e nero, mostra il dialogo tra un utente e il proprio personal computer chiamato Hal, voce ricalcata sull'omonimo kubrikiano e medesimo comportamento indisciplinato a tal punto che, alla fine, l'unica soluzione che rimane all'utente è lo spegnimento della macchina, non seguendo proprio le procedure standard. In *Bustin' makes me feel good*¹⁰ (1998), torna nuovamente la forma della parodia nei confronti di un altro prodotto cinematografico, *Ghostbusters*, con i due protagonisti, travestiti da perfetti acchiappa fantasmi che disintegrano un tizio che, in modo non troppo avveduto, li prendeva in giro. Questa predilezione per una forma narrativa esile, caratterizzata per lo più dal monologo, trova una variazione nel caso di *Momma Triptych*¹¹ (1998), filmato che

⁸ Un'organizzazione nata nel 1972 nella città di Filadelfia i cui membri vivono in comunità, professando gli ideali di un ritorno ad un contatto diretto con la natura senza la mediazione della tecnologia.

⁹ *Windows2001* (1998) di Steven Nestor, 39", 160x120, 10fps, 2,6mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature09/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

¹⁰ *Bustin' makes me feel good* di David Sadler (1998), 1'27", 316x160, 3,3mb.

¹¹ *Momma Triptych* di Shenly Glenn (1998). Il filmato è suddiviso in tre parti *I'm Home, The girl's perspective, The mother's perspective*, <http://www.newvenue.com/archives/feature08/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

racconta l'ansia crescente di una ragazza che entrando in casa, chiama la madre che non le risponde, lasciando sottintendere, senza una precisa chiarificazione, che la madre possa essersi suicidata. La vicenda è suddivisa in tre filmati che rappresentano gli eventi da tre punti di vista: uno oggettivo con l'esposizione dei fatti lineare, quello della ragazza e quello della madre. I due filmati costruiti attraverso il filtro dello sguardo delle protagoniste attuano una continua rilettura del filmato base, lavorando su una diversificazione che coinvolge tre aspetti: l'aspetto temporale attraverso il flashback, l'aspetto formale con la deformazione delle immagini attraverso l'uso di *Adobe After Effect*, l'aspetto sonoro con la variazione della sequenzialità delle parole. Il primo filmato¹² rappresenta la ricostruzione della vicenda da un punto di vista neutro, senza alterazioni sia temporali che formali. Il filmato mostra una ragazza che rientra a casa, chiama la madre, sale le scale che conducono presumibilmente alla stanza da letto della donna. La ragazza bussa alla porta, chiama ancora la madre, cerca di aprire ma si accorge che la porta è chiusa a chiave e, in modo sempre più ansioso, si domanda perché la madre non le risponda. Il filmato lavora sulla costruzione di una strategia di tensione attraverso la scelta delle inquadrature. Nella fase di apertura, abbiamo una inquadratura in campo medio che contestualizza la situazione: la ragazza entra in casa, deposita lo zaino in cucina e comincia a

¹² *I'm Home* (1998), 1'14", 144x108, 4,9mb.

chiamare la donna. Successivamente, la ragazza sale velocemente le scale verso il primo piano della casa. Questo cambiamento viene rappresentato attraverso l'utilizzo di una inquadratura accelerata che dinamizza il movimento. La seconda parte del filmato si concentra sull'ansia sempre più crescente provata dalla ragazza che bussa alla porta della stanza da letto della madre, prova ad entrare, ma la trova chiusa a chiave e, infine, si appoggia alla porta chiusa domandandosi che cosa sia successo alla donna. La tensione è costruita giocando sui dettagli della porta che non si apre e sui primi piani del volto della ragazza sempre più preoccupata. Il secondo filmato¹³ ricostruisce la vicenda secondo il punto di vista della ragazza e contemporaneamente scompagina la linearità narrativa e la consequenzialità temporale del filmato precedente. Il filmato si apre con un primo piano della ragazza che, con sguardo in camera, confessa i suoi timori («She did it! I really think she did it»). Il filmato, fin dall'inizio, mostra la convinzione che la madre abbia compiuto qualcosa di anomalo (un possibile suicidio). Di seguito, il racconto viene costruito secondo una serie di flashback incrociati con immagini in bianco e nero: la ragazza che sale le scale, il tentativo di aprire la porta, la ragazza appena rientrata a casa che chiama per la prima volta la madre, una serie di primi piani in bianco e nero della stessa che armeggia per aprire la porta. Infine, quello che sembra un

¹³ *The girl's perspective* (1998), 31", 144x108, 2,7mb.

ritorno alla contemporaneità con la porta che si spalanca, l'immagine completamente invasa da una luce bianca, la ragazza che chiama ancora una volta la madre e si tende verso la luce proveniente dalla porta. Il terzo filmato¹⁴, che raffigura il punto di vista della madre, si apre con una assolverenza da nero e una variazione sul piano del sonoro: l'introduzione di una musica jazz over che accompagnerà l'usuale parlato. La prima inquadratura è un plongée che mostra la ragazza che sale le scale di corsa, e cerca di aprire la porta della stanza; successivamente, attraverso un montaggio serrato, le dinamiche temporali vengono manipolate e, in alternanza, sono mostrate, in una sorta di loop, le azioni che la ragazza compie di fronte all'uscio della porta chiusa, i primi piani della ragazza incrociati a sovrimpressioni di lei che sale le scale, l'inquadratura della ragazza che rientra a casa depone la borsa sul tavolo della cucina, la porta di casa che si apre con lei che rientra. A questo punto interviene un nuovo elemento: l'immagine di una porta che si chiude (verosimilmente chiusa dalla madre). Seguono una serie di primi piani in bianco e nero della ragazza, incrociati a dissolvenze in cui si vede quest'ultima appoggiata alla porta della stanza chiusa. Contemporaneamente, il piano acustico si stratifica con una sovrapposizione di musica jazz, il rumore del bussare alla porta chiusa, e le parole della ragazza («Why did you lock the door, mama?

¹⁴ *The mother's perspective* (1998), 54", 144x108, 3,5mb.

Did you answer me?»). Infine, la musica jazz si alza, la porta si apre invasa dalla luce e il filmato si chiude su un'inquadratura completamente bianca. Una certa articolazione narrativa è presente anche in due filmati che offrono informazioni di pubblica utilità: *Consensual Sex*¹⁵ (1998) e *Driving PSA*¹⁶ (1998). Il primo è una clip tratta da un documentario sulle organizzazioni che si occupano dei diritti delle prostitute. Il filmato mostra una breve intervista ad una prostituta di San Francisco, con inquadrature in mezzo busto inframmezzate da brevi squarci di case e strade. Il secondo è un corto sulla sicurezza stradale: attraverso un montaggio parallelo sono rappresentati due comportamenti antitetici alla guida di un'automobile, quello sicuro e quello imprudente e foriero di gravi incidenti. In *Coin Laundry*¹⁷ (2001) è raccontato l'incontro e la nascita di una storia d'amore tra due giovani giapponesi che si conoscono all'interno di una lavanderia a gettoni. Il filmato dura quasi sette minuti ed è contraddistinto da uno stile piano e regolare: le inquadrature sono per lo più campi ravvicinati (dal campo medio al primo piano), il montaggio lineare, senza ricercatezze. Il filmato più

¹⁵ *Consensual Sex* (1998) di Jennifer Mei Sum Ho, 1'39", 160x120, 7.5 fps, audio mono 11 kHz, 4mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature16/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

¹⁶ *Driving PSA* (1998) di Doran Barton e Chadd VanZanten, 6'26", 320x240, 3,7 mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature17/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

¹⁷ *Coin Laundry* (2001) di Jerome Olivier, 6'44", 540x400, 15fps, audio mono 41000kHz, 13.2mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature49/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

lungo presente nell'archivio di *The New Venue* è *Vert*¹⁸ (1999) (14'46"), un mockumentary surreale che racconta il gioco del vert, lanciare sassi nell'oceano. Il filmato segue la struttura tipica del documentario con una serie di interviste, a colui che afferma di essere l'ideatore di questa pratica Kirk Hostetter, anche co-regista dello stesso filmato, a suoi familiari e amici. Inoltre, sono inserite in perfetto stile mockumentary, delle false immagini di filmati amatoriali in super8 che mostrano i primi lanci, durante l'infanzia, fatti dal protagonista e dal fratello.

Sebbene la sperimentazione trovi posto anche sul piano narrativo, soprattutto nei filmati più lunghi, è sul piano visivo che i webfilmmakers hanno maggiore possibilità di marcare il proprio lavoro. *Alfred*¹⁹ (1999) è una sorta di breve videoclip musicale interpretato dalla band Alfred. Le immagini mostrano scene di vita notturna tra locali e strade trafficate, la colonna sonora è un brano composto dallo stesso gruppo. Il filmato è interamente formato da fotogrammi 35mm animati con l'utilizzo di *Adobe After Effects*. Il risultato di una simile operazione è piuttosto caratteristico. Le immagini sono in bianco nero, con una fotografia fortemente contrastata di tipo espressionistico. Il montaggio è veloce, con l'uso insistito di inquadrature in *décadrages* (soprattutto primi piani) che

¹⁸ *Vert* (1999) di Kirk Hostetter Evan Mather, 14'46", al momento non disponibile sul sito The New Venue ma scaricabile presso il sito di Evan Mather (www.evanmather.com) (ultimo accesso 1-9-2008).

¹⁹ *Alfred* di Rodney Ascher (1998), 59", 160x120, 7.5fps, audio stereo 22050kHz, 4,87mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature01/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

accentuano, ancora di più, il lavoro di stilizzazione e costruzione dell'immagine. Con la stessa tecnica è realizzato *Fire Inside*²⁰ (1998) sui rischi "incendiari" che può causare l'utilizzo non attento di una sigaretta. In *Craze South Ozone*²¹ (1998) la strategia di lavorare su immagini a scatti e confuse diventa una scelta estetica. Il filmato mostra le esibizioni di un motociclista in strada ed è composto da 12 inquadrature di diversa durata. Le immagini iniziali privilegiano l'attenzione sull'azione della motocicletta in movimento che viene rappresentata in primo piano. Le inquadrature successive mostrano la moto secondo campi meno stretti, campo medio e campo lungo, e, a seguire, il ritorno di immagini in primo piano, con la moto che si avvicina alla camera. Il filmato è giocato su un ritmo piuttosto sincopato in sintonia con la colonna sonora scelta, una canzone di *Massive Attack*. Questa struttura, contraddistinta da cambi ritmici e visivi, rende le immagini, spesso, piuttosto confuse. Inoltre, le inquadrature, soprattutto quelle in campo lungo e campo medio, presentano un'immagine a scatti, nervosamente instabile, mimando la velocità della motocicletta. La fotografia ha dei toni molto chiari e azzurrati, a volte spinti all'eccesso, in modo tale che l'immagine

²⁰ *Fire Inside* (1998) di Evans Hankey, 48", 240x180, 12.5 fps, 3,4mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature15/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

²¹ *Craze South Ozone* (1998), di Marc Grant, 54", 180x135, 7.5fps, audio mono 22050kHz, 3.5mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature06/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

appare di difficile definizione. *Video: war: leverage*²² (1998), mescola la satira e la parodia, utilizzando la Rete come serbatoio da cui attingere immagini, suoni, testi, idee da mescolare insieme con l'obiettivo di ottenere un prodotto autoriflessivo. Il filmato combina insieme le immagini notturne di un bombardamento aereo compiuto dalla Nato, la sinossi e una classificazione secondo una serie di campi del film di Kubrick *Dr. Strangelove, Or How I Learned To Stop Worrying And Love The Bomb*, una traccia audio tratta dal webcast di una riunione di azionisti *Yahoo!*, impegnati nella acquisizione del sito Broadcast.com. Il filmato, secondo quanto affermato dal regista²³, imita l'azione di un virus chiamato *Yoofoo* in grado di prelevare forzatamente e in modo casuale selezioni di dati da ogni server a cui un computer si trova collegato, mescolarle, distorcerle, e, infine, scaricarle sul computer stesso dell'utente. *Buddha Bar*²⁴ (2000) è girato dallo stesso regista di *Alfred* e ricalca la medesima estetica e tecnica di produzione: il montaggio di immagini fisse animate con *After Effects*. Il filmato propone una sequenza di immagini che mostrano squarci di strade notturne, insegne luminose e poi l'interno del bar che dà il titolo al webfilm con dettagli di luci al neon, bicchieri, volti e mani di persone. Le inquadrature sono

²² *Video: war: leverage* c di John Polizzi, 2'34", 240x180, 5 mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature28/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

²³ <http://www.newvenue.com/archives/feature28/aboutindex.html>

²⁴ *Buddha Bar* (2000) di Rodney Ascher, 50", disponibile in due dimensioni 240x180, 936kb, 480x360, 2,9mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature36/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

decentrate, la fotografia gioca sul contrasto tra il nero e tonalità accese quali il rosso e il giallo. Il flusso delle immagini è accompagnato da una musica over²⁵. Anche in *51 Seconds*²⁶ (2000) l'immagine in bianco e nero appare deformata, punteggiata da una serie di celle che incorniciano figure di corpi femminili (dettagli di gambe e di volti) che si muovono armonicamente.

L'attenzione alla sperimentazione, infine, trova un mezzo di espressione anche rispetto alle nuove forme di comunicazione permesse dalle tecnologie digitali che consentono uno svolgimento non lineare delle narrazioni e l'interazione da parte dell'utente. *The New Venue* raccoglie un esempio di filmato interattivo: *Volt*²⁷ (2001). In realtà, nell'archivio del sito, è presente soltanto una versione incompleta del filmato, che non consente l'interazione da parte del fruitore, tuttavia è possibile ricavare informazioni sulla natura del progetto attraverso le dichiarazioni fatte dai creatori²⁸. *Volt* è una storia interattiva presente all'interno del programma televisivo per ragazzi, con il medesimo nome, trasmesso dalla televisione canadese *TVOntario/TFO*. La storia ruota attorno ad una serie di personaggi intenti a risolvere il mistero legato attorno ad alcune valigette scambiate. Gli spettatori osservano le loro azioni da vari punti di

²⁵ Realizzata da Topsy. Le musiche sono tratte dall'album *Triptease*.

²⁶ *51 Seconds* (2000) di Elka Krajewska, 51", 240x180, 8.1mb, 160x120, 3mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature39/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

²⁷ *Volt* (2001) di Trapeze studio, <http://www.newvenue.com/archives/feature48/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

²⁸ <http://www.newvenue.com/archives/feature48/aboutindex.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

vista: attraverso videocamere di sorveglianza, leggendo le loro email, ascoltando i loro messaggi vocali. Il filmato presenta sempre lo stesso inizio e la stessa fine, ma lo svolgimento segue dei percorsi diversificati rispetto alle scelte compiute da chi guarda.

4.1.2. Archivio the New Venue: filmati di animazione.

I film di animazione costituiscono il genere che più marcatamente contraddistingue la peculiarità dei webfilm sottolineandone l'azione innovatrice in varie direzioni: come laboratorio di sperimentazione stilistica, di affinamento di tecnologie software, di nascita e consolidamento di pratiche culturali che decostruiscono attraverso la parodia i prodotti medialti appartenenti alla cultura di massa.

La diversificazione stilistica è piuttosto netta, con la presenza di lavori spesso realizzati da studenti che frequentano corsi di animazione digitale. *Creditor*²⁹ (1998) è il trailer di un cortometraggio di animazione in 2d e rappresenta una parodia dei personaggi guerrieri interpretati da Arnold Schwarzenegger. È una preview di un cortometraggio realizzato dall'autore all'interno di un workshop alla UCLA. Il trailer è un genere che caratterizza i primi filmati presenti in Rete, perché da un lato rappresenta una forma di pubblicità del film vero e proprio e dall'altro ha tutte le caratteristiche (brevità, ritmo,

²⁹ *Creditor* (1998) di Noah Klein, 36", 160x120, 4,5mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature03/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

compattezza) che lo rendono idoneo per la fruizione attraverso la Rete, soprattutto nell'arco temporale che stiamo analizzando durante il quale, la riproduzione di un semplice cortometraggio di 8 minuti, era altamente difficoltosa. *The Night*³⁰ (1998) lavora su un'animazione e dei disegni scarni, raccontando una sorta di favola triste: il ricordo di una donna dell'amato perduto. Il filmato inizia con una strategia metalinguistica: una sala con spettatori, le tendine di uno schermo che si aprono e l'inizio della storia. La prima inquadratura mostra la donna che, durante una notte, osserva il mare e ricorda l'uomo amato. Il motivo che fa scattare la memoria è la spilla a forma di cuore appuntata sul petto della donna, usata come leit motiv narrativo per introdurre il flashback che racconta le peripezie dell'uomo in mare, con la spilla sul petto, prima assalito dai pirati, poi su un'isola attaccato da quelle che paiono arpie, e infine la sua morte con la nave che affonda a causa di un mostro marino. La fine del flashback è il ritorno dell'immagine sulla donna che osserva tristemente il mare, con la spilla ritornata in suo possesso e che spera nel ritorno dell'amato preso dal mare. La musica over che accompagna il filmato è una versione strumentale per violini di *Eleanor Rigby* di John Lennon e Paul McCartney. Come si può evincere dalla sviluppo narrativo, la storia ha i tratti della tipica favola per bambini e questa caratteristica viene accentuata a livello visivo, con

³⁰ *The Night* (1998) di Eric Rosner, 2'19", 160x120, 15 fps, 2,8 mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature19/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

uno stile semplice ed essenziale, simile a quello dell'illustrazione per le fiabe. In *Family Memory|Memory Family*³¹ (1998), invece, si nota come l'attenzione sia spostata sulle componenti grafiche, piuttosto che sulla costruzione narrativa. È un filmato in animazione 3d realizzato attraverso l'uso di due software: *Virtus Walkthrough* che consente il movimento degli oggetti all'interno di uno spazio virtuale e *Metacreations Poser* che modella il corpo umano. Il film mostra tre corpi: un uomo, una donna e un bambino che fluttuano in uno spazio indefinito in cui scorrono una serie di codici binari. La voce over di accompagnamento è quella dell'uomo che si presenta come un registratore di memoria, che immagazzina informazioni che la memoria umana non sarebbe in grado di collezionare. Il filmato appare, più che un vero e proprio prodotto compiuto, un tentativo di sperimentazione grafica. Questa ipotesi è confermata dal fatto che il suo autore è uno studente di un corso di grafica dell'università di New York. Un altro filmato in 3d con un esito più compiuto rispetto al precedente, ma sempre realizzato all'interno di una università, è *Walk of Life*³² (2000) che racconta come una bambina riesca a resuscitare il cane morto. Il webfilm si apre con la bambina che esce di casa con il cane al guinzaglio, quest'ultimo le sfugge di mano e viene investito da una automobile. La bambina lo riporta a casa, cerca di

³¹ *Family Memory|Memory Family* (1998) di Sean Lightner, 1', 240x180, 3,9mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature12/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

³² *Walk of Life* (2000) del SUDAC (Stanford University Digital Art Center), 1'39", 320x240, 6,4 mb, 160x120, 1,6mb <http://www.newvenue.com/archives/feature42/index.html>, (ultimo accesso 1-9-2008).

rammendarlo con del nastro adesivo e con una pila, il cane non sembra dare segni di vita, la bambina si dispera e poi, improvvisamente, l'animale ritorna in vita. L'animazione si caratterizza per un lavoro sempre più centrato sulla stratificazione e sull'ibridismo, mescolando spesso anche immagini live action. È il caso di *Buena Vista Fight Club*³³ (2000 di Evan Mather. Il filmato lavora sulla parodia e sulla falsificazione in vario modo. In primo luogo, l'autore costruisce il catalogo Avino, catalogo fittizio di mobili, collage di varie foto, costruito sul modello di quello Ikea, poi attraverso *Adobe Effect* aggiunge le animazioni di un gruppo di folli musicisti jazz che si divertono a massacrare le sorridenti persone presenti nelle fotografie del catalogo. Il titolo rimanda contemporaneamente a due film *Buena Vista Social Club* e *Fight Club*, ironizzando sul modello scandinavo del fai da te. Un altro aspetto è lo stretto connubio tra grafica computerizzata e musica elettronica con la creazione di videoclip musicali. Nell'archivio ne sono presenti due: *Video Computer System*³⁴ e *Total Control*³⁵ della band brasiliana Golden Shower.

La sperimentazione di nuove soluzioni software rappresenta una componente essenziale del webcinema e, più estesamente, dello

³³ *Buena Vista Fight Club* (2000) di Evan Mather, 1'50", audio stereo 41000kHz, 12.46MB 360x240 7.5FPS, disponibile in due dimensioni, 180x120, 1,9mb e 360x240, 12,4mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature40/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

³⁴ *Video Computer System* (2000) di Carlos Bela, Guilherme Marcondes, Mateus de Paula Santos, Mario Sader, 2'53", 320x240, 7mb.

³⁵ *Total Control* (2001) di Carlos Bela e Mario Sader, 4'01", 320x240, 15,3 mb.

sviluppo delle immagini in movimento in Rete. In questo senso il caso maggiormente significativo è dato da *Flash Macromedia*. *Flash* nacque nel 1995 con il nome di *FutureSplash Animator* e fu venduto l'anno seguente dalla sua casa di produzione, la Future Wave, alla Macromedia che lo rinominò *Flash*³⁶. Quest'ultimo rappresenta una piattaforma sia per la creazione di applicazioni interattive sofisticate per il Web che per la creazione di CD-ROM. Il punto di forza che rende *Flash* uno strumento di sviluppo incredibile per il web sta nel formato grafico in cui opera, quello vettoriale. *Flash* rappresenta, ormai, uno standard per la creazione di contenuti animati ed interattivi. La quasi totalità dei browser supportano nativamente questo formato che consente la visione di animazioni grafiche così come la visione in streaming o in progressive downloading di filmati video. *The PropagandaMeister*³⁷ (1998) è il primo filmato proposto *The New Venue* in questo formato. Si tratta di un documentario sulla figura di Joseph Goebbels e su come egli sfruttò, a fini propagandistici, i mass media (in modo particolare il cinema). In realtà, non si tratta di un filmato ma di un prodotto multimediale

³⁶ Per ulteriori informazioni su questo animation software si vedano Gay, Jonathan, «Good Software Design and the Evolution of Flash» *Techtv.com*, 20-3-2001, www.g4tv.com/techtv/vault/features/27579/Good_Software_Design_and_the_Evolution_of_Flash.html; Rourke Chris, «A Usable Future for Flash?», *User Vision*, 2001-2001, http://www.uservision.co.uk/usability_articles/usability_flash.asp; Nielsen Jacob, «Flash: 99% Bad.» *Jacob Nielsen's Alertbox*, 29-10-2000, www.useit.com/alertbox/20001029.html; Silverman Jason, «Animators Overrun Sundance Online», *Wired News*, 20-12-2001, <http://www.wired.com/entertainment/music/news/2001/12/49258> (ultimo accesso 1-9-2008).

³⁷ *The PropagandaMeister* (1998) di James Galwey, formato swf 220kb <http://www.newvenue.com/archives/feature11/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

composto da un intercalare di immagini fisse, parti testuali e oggetti dinamici, simile a quella che potrebbe essere una odierna presentazione in powerpoint. Sempre con la medesima tecnica, è realizzato *Distance*³⁸ (1998), lavoro in origine realizzato per una galleria online, che mescola animazioni, fotografie, video segnando la labilità dei confini tra webcinema e arte in Rete. *Space Shot*³⁹ (1999), appartenente alla serie *Bulbo*⁴⁰ realizzata da Xeth Feinberg, dipinge un mondo surreale abitato da personaggi con un'estetica che ricorda quella del disegno animato degli anni Venti. Il personaggio di Bulbo rappresenta uno dei primi esperimenti di utilizzo di *Flash* come metodo per creare animazioni digitali specificatamente per la Rete, pratica che poi è andata sempre di più espandendosi. L'uso di questo software andrà via via sviluppandosi tanto che tra il 2000 e il 2001 sono presenti 5 filmati realizzati in Flash: *Zemi One Morning*⁴¹ (2000), *A Haiku Setting*⁴² (2000), *Fatman*⁴³ (2000), *The pretty girl*⁴⁴ (2001), *Smile*⁴⁵ (2001). Sofferamoci sul caso di *Fatman*. Il protagonista di questo webfilm è un improbabile supereroe

³⁸ *Distance* (1998) di james.p, formato swf, 371 kb, <http://www.newvenue.com/archives/feature18/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

³⁹ *Space Shot* (1999) di Xeth Feinberg (225 kb)

⁴⁰ <http://www.bulbo.com/> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁴¹ *Zemi One Morning* (2000) di Nikhil Adnani, 1'29", 275x200, 800kb, <http://www.newvenue.com/archives/feature33/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁴² *A Haiku Setting* (2000) di Richard Lainhart, 2'44", 320x240, 3,2mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature34/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁴³ *Fatman* (2000) Johan Liedgren e Noah Tannen, 3'15", 1,2mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature37/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁴⁴ *The pretty girl* (2001) di Gorman Bechard, 5'56", disponibile in due dimensioni, 2,2mb e 6,5mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature46/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁴⁵ *Smile* (2001) di Niels Radtke, 4'30", 368kb, <http://www.newvenue.com/archives/feature47/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

soprappeso, la grafica e le musiche richiamano la serie televisiva di Batman degli anni Sessanta. Il filmato è realizzato dalla Honkworm International⁴⁶ uno studio grafico che tra la fine degli anni Novanta e i primi anni del Duemila ha avuto un ruolo preminente come produttore di contenuti creativi (ad esempio la webserie in flash *FishBar*⁴⁷) rivolti ad aziende di broadcasting.

Se l'animazione diventa un luogo di sperimentazione, diventa anche il mezzo privilegiato adottato dai fan per ricreare, reinventare, parodiare i propri oggetti di culto. La parodia rappresenta forse uno dei generi più caratteristici dei filmati realizzati per il web, capace di sviluppare una pratica che contraddistinguerà, in modo sempre più marcato, gli short movies: la rilettura in chiave comica di una serie di prodotti tipici della cultura pop (soprattutto in ambito cinematografico). Nell'archivio sono presenti due film che hanno come oggetto parodico di riferimento la saga di *Star Wars*, uno dei fenomeni mediali che maggiormente ha generato un universo testuale diventato uno dei più ricchi magazzini di miti e archetipi per la società contemporanea, costantemente riletto e decostruito dalla azione del fandom⁴⁸. *The Qui-Gon Show*⁴⁹ (1999), pur avendo al

⁴⁶ Per quanto il sito di questa società sia ancora attivo (www.honkworm.com.com) non è più aggiornato da lungo tempo. Le notizie che riportiamo sono state raccolte attraverso la *Way Back Machine*.

⁴⁷ Kenner Rob, «MyHollywood! So you wanna be in pictures? Pick up your tools and shoot», *Wired*, 7.10, 1999, http://www.wired.com/wired/archive/7.10/microcinema_pr.html (ultimo accesso 1-9-2008).

⁴⁸ La bibliografia legata all'analisi di *Star Wars* come fenomeno culturale è vastissima. Qui forniamo solo qualche studio orientativo: Jenkins Henry, «Quentin Tarantino's *Star Wars*?: grassroots creativity meets the media industry» in id, *Convergence Culture: Where Old and*

centro della narrazione un personaggio (Qui-Gon), appartenente al film *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*⁵⁰, primo capitolo della cosiddetta nuova trilogia, lavora su una riscrittura stratificata che coinvolge una visitazione in chiave comica non solo di una serie di elementi appartenenti alla classica tradizione di *Star Wars* ma anche riferimenti ad altri prodotti cinematografici entrati nell'immaginario comune della cultura contemporanea. Il cortometraggio propone quella che possiamo definire una estetica del pastiche che si manifesta a due livelli: stilistico e contenutistico. Per quanto riguarda il primo livello, il filmato utilizza una commistione di elementi formali: action figures, animazione 2d, animazione in Flash. A livello contenutistico, da una parte traccia una linea di continuità tra la trilogia di *Star Wars* degli anni settanta e la nuova trilogia della fine degli anni novanta, utilizzando personaggi "storici" come Joda e Jabba the Hutt insieme a quelli nuovi come appunto Qui-Gon e pezzi di colonna sonora appartenenti alla vecchia e alla nuova trilogia; dall'altra incorpora e rilegge altri testi filmici diventati veri e propri fenomeni mediali della recente cultura cinematografica quali *The*

New Media Collide, cit., 2006, pp. 131-168; Kapell Matthew Wilhelm & John Shelton Lawrence (eds), *Finding the force of the Star Wars franchise: fans, merchandise, & critics*, P. Lang, New York 2006; Silvio Carl and Tony M. Vinci (eds.), *Culture, identities, and technology in the Star Wars films: essays on the two trilogies*, McFarland & Co, Jefferson, N.C. 2007.

⁴⁹ Nel capitolo 3 si è parlato delle dinamiche di produzione di questo filmato. Cfr. 3.2.2.2.

Qui-Gon Show (1999) di Evan Mather, John Stravopoulos, Jason Wishnow, 6'01", 320x240, 8,4 mb, distribuito in due formati da 5 e da 10 mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature30/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁵⁰ *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (1999) di George Lucas

*Truman Show*⁵¹ e *The Matrix*⁵². Interessante risulta essere come all'interno del filmato siano presenti evidenti effrazioni del diritto d'autore (i personaggi della saga di *Star Wars*, le musiche) che, tuttavia, non rappresentano serio motivo di preoccupazione per gli autori. Questo atteggiamento piuttosto naïf è tipico dei primi anni del Web e verrà meno negli anni successivi con la nascita di un vero e proprio campo di battaglia tra il mondo del fandom e quello delle varie industrie culturali detentrici dei diritti autore.

The Phantom Menace ha originato numerosissime parodie da parte dei fan, molte delle quali prendevano spunto dal trailer del film⁵³. Queste ultime cominciarono ad apparire sul web nei mesi precedenti alla uscita cinematografica del film⁵⁴; in alcuni casi esse prevedevano un ridoppiaggio del trailer originale con colonne sonore diverse, in altri casi il rifacimento di ogni singola inquadratura del trailer stesso. Questo è il caso di *Park Wars-EPISODE I-The Little Menace*⁵⁵, realizzato da Ayaz Asif e Ted Bracewell che producono una parodia interpretata dai personaggi di *South Park*. Il trailer, presente nel sito *The New Venue*, è stato realizzato appositamente per il New

⁵¹ *The Truman Show* (1998) di Peter Weir

⁵² *The Matrix* (1999) di Andy e Larry Wachowski

⁵³ Un esempio di questa tendenza è un altro filmato presente nell'archivio di *The New Venue*, *Gettin' Medieval*, realizzato sempre da Evan Mather nel 1999 utilizzando l'animazione delle action figures di *Star Wars*. Il corto è incentrato sulla figura di Mace Windu, un nuovo personaggio della saga di *Star Wars* che appare nel trailer di *The Phantom Menace*.

⁵⁴ La prima release del film in sala è avvenuta negli USA il 19 maggio 1999.

⁵⁵ *Park Wars-EPISODE I-The Little Menace* (1999), di Ayaz A. Asif e Ted Bracewell, 2'40", 320x176, 5,1mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature27/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008). Nel 2001 è stato realizzato, sempre dagli stessi autori, un cortometraggio di 11 minuti intitolato *Park Wars: The Little Menace*, che riambientava l'intero film di Lucas nell'universo dei personaggi di *South Park*.

York Underground Film Festival del 1999. Gli autori operano una trasposizione animata del trailer secondo due piani: quello visivo, replicando attraverso l'animazione in 2d le inquadrature del trailer originale e quello sonoro, trasformando gli attori del trailer, in improvvisati doppiatori dei personaggi di South Park. Anche in questo caso, come in quello precedente, la violazione (evidente) dei diritti di proprietà intellettuale che coinvolge contemporaneamente due prodotti culturali quali la saga di *Star Wars* e *South Park*⁵⁶, rimane un fatto scarsamente rilevato. Sempre nel genere parodico rientra anche *Lego Liberation*⁵⁷, costruito utilizzando come protagonisti i modellini della Lego, mescolando riferimenti alle saghe cinematografiche di Indiana Jones e Star Wars. *Lego Liberation* appartiene al genere dei brickfilm, filmati realizzati attraverso la tecnica dello stop-motion con personaggi e mattoncini di plastica come quelli della LEGO, Mega Bloks, Best-Lock. Si tratta di una pratica molto diffusa in Rete⁵⁸, con un vasto numero di siti che collezionano filmati, premi e festival.

⁵⁶ Gli spoof legati a South Park sono diventati sempre più numerosi sul web. *The New Venue* propone anche *The South Park Swing* (1999) di Robert Snider, www.newvenue.com/archives/feature29/index.html (ultimo accesso 1-9-2008).

⁵⁷ *Lego Liberation* (2000) di Peter Douglas, Dan Perkel, Alex Suter, Kevin Wooley, 1'50", disponibile in due dimensioni, 160x120, 2,4mb, 320x240, 8,2mb, <http://www.newvenue.com/archives/feature45/index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁵⁸ Per maggiori informazioni si veda www.brickfilms.com (ultimo accesso 1-9-2008).

4.1.3. Estetica “di battaglia” tra restrizioni tecnologiche e sperimentazione.

L'analisi dell'archivio di *The New Venue* evidenzia lo stretto legame esistente nel webcinema tra aspetti formali e tecnologici. Abbiamo sottolineato nel secondo capitolo come i webfilmmaker si muovano in un contesto che Latour definirebbe “di battaglia”, tra problemi di hardware e di software per la produzione (è necessaria la giusta quantità di Ram, una potenza adeguata del processore del computer, la scheda video di acquisizione dei filmati idonea che non entri in conflitto con il programma di editing) e problemi di trasmissione dei contenuti (le connessioni degli utenti possono non essere in grado di riprodurre un filmato in streaming perché troppo lente, i player di visione possono non supportare i formati di codifica dei filmati). In questa situazione emergono una serie di strategie formali ed estetiche che da una parte sono atte a sopperire i limiti e le restrizioni tecnologiche e dall'altra definiscono con tratti di peculiarità l'estetica del webcinema.

In primo luogo la lunghezza dei filmati è molto ridotta tra i 30” e massimo i 3 minuti. In secondo luogo la dimensione del frame è mediamente di 160x120 pixels⁵⁹. In terzo luogo il frame rate, cioè il numero di frames che scorrono per secondo, è compreso tra da 6fps

⁵⁹ Per avere un riscontro con la situazione attuale, si pensi che la dimensione del frame dei filmati che si vedono sul web è mediamente di 320x240 pixels.

a 15fps⁶⁰. Infine, il sonoro permette di limitare il peso dei filmati grazie ad un alto grado di compressione che, rispetto alla compressione video, non provoca una smaccata perdita di qualità. Tutti i filmati di questo periodo hanno un suono mono con una media di 22050kHz⁶¹. Questi dati tecnici che accomunano i filmati presenti nell'archivio hanno delle ricadute sul piano dell'estetica. La brevità dei filmati incide fortemente sulla narrazione che sviluppa, per lo più, una storia molto esile. Dal punto di vista del linguaggio filmico, si privilegia l'utilizzo di primi piani (con qualche campo medio e la totale assenza di campi lunghi), in grado di rendere meno evidenti i problemi di compressione. Nora Barry parla a questo riguardo di film intimisti, o come li identifica *Life Stories*, cioè

«the person telling the story tends either to sit directly in front of the camera and speak directly to the viewer, or employs a voice over narrative. Because of the intimacy of the viewing environment, *Life Stories* can be highly intimate and very successful»⁶².

L'alta incidenza di primi piani comporta una inquadratura spesso statica dove i movimenti di macchina sono ridotti al minimo. Dal punto di vista del sonoro, l'audio è costituito per lo più da parole (nella forma di voice over o monologo di un attore) con brevi accompagnamenti musicali di sottofondo. In conclusione, i tratti estetici e formali caratterizzanti i webfilm sono profondamente

⁶⁰ Ovviamente il numero di frames è cruciale per la fluidità e il senso di continuità del movimento.

⁶¹ Per questi dati siamo debitori al lavoro di Simone Kurtzke.

⁶² Barry Nora, «Digital Shanachies» in Stocker Gerfried and Christine Schlopf (eds.), *Takeover: Who's Doing the Art of Tomorrow*, cit.,

segnati dai fattori tecnici. Queste forme di espressione sono spesso spinte all'eccesso e i limiti tecnologici vengono piegati in modo creativo, per esempio, accentuando il movimento in modo tale da evidenziare i pixel e gli effettivi visivi a scatti, causati da un basso frame rate, con un'immagine contraddistinta da un elevato "sfarfallio", specialmente per le inquadrature maggiormente dinamiche.

Queste caratteristiche comuni che emergono dall'analisi dei webfilm, in realtà, sono meno nette e definite di quanto possa sembrare. Se, infatti, nei film archiviati lungo il biennio 1998-1999 appare più marcata una certa comunanza nei tratti estetici (primi piani, scarsi movimenti di macchina, ampio utilizzo del monologo), in quelli archiviati nel biennio 2000-2001 si assiste ad una maggiore eterogeneità espressiva con uno sperimentalismo visuale che spesso prevede un misto di animazione e live action. Parallelamente all'accresciuta ricchezza della parte visiva, la struttura narrativa, con l'aumento medio della lunghezza del filmato, diventa più articolata. La progressiva perdita dei tratti peculiari propri del webcinema degli esordi è accompagnata da un cambiamento di tipo tecnologico: se, infatti, fino al 1999 si utilizza come metodo di trasmissione HTTP streaming, dal 2000 si adotta RTSP streaming⁶³. Unitamente a questo, quasi tutti i filmati sono resi disponibili in duplice risoluzione:

⁶³ Per le differenze di definizione si veda il capitolo 2.

più bassa per una connessione via modem, qualitativamente superiore per una connessione a banda larga. La prima tipologia ha un frame rate, mediamente attorno al 180x120 e una grandezza del file non superiore ai 4 mb, la seconda, invece, con un frame rate medio di 320x240 e una grandezza del file attorno ai 6 mb, rappresenta lo standard dei valori propri dei filmati trasmessi attualmente in Rete.

Infine, due ultime considerazioni. In primo luogo, i film contenuti nell'archivio sono realizzati per lo più da professionisti dell'audiovisivo o da studenti universitari di corsi di new media, animazione e grafica. In questa tendenza generale, tuttavia si rintraccia, in nuce, un fenomeno che caratterizzerà negli anni seguenti la creazione di contenuti diffusi in Rete: la produzione amatoriale e non professionistica. Nel contesto dei filmati analizzati si segnala come esempio di questa inclinazione *The Blue Ocean*⁶⁴, opera di uno studente delle scuole superiori. Attraverso l'intervista realizzata al filmmaker⁶⁵ si evidenzia come le tecnologie digitali consentano facilmente la produzione e la diffusione di prodotti audiovisivi senza una necessaria, previa competenza. In secondo luogo, è possibile rilevare come molti dei filmati presi in analisi non abbiano delle caratteristiche identificative che li etichettino come film per il web. Si

⁶⁴ *The Blue Ocean* (2000) di Alex Castex-Porter, 2'55", 200x150, audio mono 22050kHz, <http://www.newvenue.com/archives/feature41/index.html>, (ultimo accesso 1-9-2008).

⁶⁵ <http://www.newvenue.com/archives/feature41/aboutindex.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

vedano, ad esempio, *Coin Laundry*, *The Blue Ocean*, *Vert*: sono cortometraggi che possono trovare una collocazione e un luogo di proiezione anche al di fuori della Rete, sono degli short movies per i quali la Rete diventa un altro nodo lungo la filiera distributiva. In questo senso è significativa l'affermazione fatta da Evan Mather, uno dei primi e più conosciuti webfilmmaker:

«Technically and aesthetically, it has matured. We are no longer satisfied with seeing something made just for the web. Now we expect to see the film digitally projected in front of a huge audience at high resolution. When I run out of ideas, I will probably go back to some of my earlier films and clean up all the roughly bleeding bluescreen edges and pixelation so they will look better on the big screen. But from a filmmaker standpoint, the equipment has become so accessible. We now have everyone and their mother making digital films and putting them on the Internet⁶⁶».

4.2. Tra collaborazione e remix: il pass-along webcinema.

Tutta la teorizzazione riguardante il webcinema è percorsa da una forte enfasi nei confronti dei media digitali considerati come tecnologie che rendono il fruitore non soltanto capace di interagire con i contenuti, ma in grado lui stesso di esserne creatore. Il *pluginmanifesto* parla addirittura di film collaborativi che prevedono il ribaltamento del modello gerarchico tradizionale hollywoodiano⁶⁷. Abbiamo già avanzato critiche a questo pensiero contraddistinto da

⁶⁶ <http://www.newvenue.com/archives/feature40/aboutindex.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁶⁷ Cfr. sezione II, cap. 1.4.1.

una accentuata retorica del nuovo, tuttavia, è certa l'attenzione che i webfilmmaker hanno nei confronti dell'utente da almeno tre punti di vista. In primo luogo potremmo definire i webfilm come *user-centred* dal momento che i registi, quando realizzano un filmato, devono tenere conto dei mezzi tecnologici a disposizione di un utente standard e quindi modellare su di esso il proprio lavoro che non dovrà richiedere dei requisiti tecnici troppo elevati per non incappare nel rischio di non essere visto. In secondo luogo nelle homepages dei filmmaker, nei siti raccoglitori, nei festival online sono forniti degli strumenti che consentono il feedback tra autori e spettatori. Si tratta per lo più di strumenti con un basso grado di interattività, in primis le email, talvolta la possibilità di votazione. In terzo luogo determinate tipologie di filmati prevedono l'interazione diretta tra l'utente e il testo, soprattutto i filmati formato flash che permettono, in alcuni casi, all'utente di scegliere tra una serie di snodi narrativi.

Questo panorama, tuttavia, è contraddistinto da alcuni tentativi che superano il livello base di interazione e spingono una più aperta partecipazione alla creazione di contenuti da parte dei fruitori. Barry⁶⁸ a questo proposito parla di *pass-along narrative* che identifica un'opera per cui un filmmaker crea il primo episodio (o capitolo) di un film e di seguito lo mette online. Tramite la Rete, il film può essere visto da altri filmmaker (o semplici utenti) che possono proseguire la

⁶⁸ Cfr. Barry Nora, «Telling Stories on Screens: A History of Web Cinema» in Shaw John e Weibel Peter, (eds.), *Future cinema : the cinematic imaginary after film*, cit. p. 546.

storia oppure suggerire al filmmaker possibili linee di sviluppo. Trovare esempi di questa tipologia di webfilm, ancora presenti in Rete, risulta essere piuttosto difficoltoso. La nostra ricerca ci ha portato a rintracciarne due: *Scums* dei fratelli Manetti e *Story Streams* della stessa Nora Barry.

4.2.1. Pass-along film: Scums e Story Streams.

*Scums*⁶⁹ dei fratelli Marco ed Antonio Manetti, online dal 1998 rappresenta uno dei primi esempi di pass-along webserie. Dopo alcuni mesi che i primi quattro episodi della serie erano stati messi online, un filmmaker canadese, Scott Ray, decise di aggiungere un episodio alla serie e non potendo venire in Italia, girò ad Ottawa l'episodio, utilizzando attori diversi e sfruttando l'escamotage della foto dei personaggi già introdotti nella serie per mantenere la continuità narrativa. Successivamente, i Manetti girarono un nuovo episodio a Roma, infine un regista di New York girò l'ultimo episodio della serie. Proprio di questo ultimo sul sito di *Scums* non c'è traccia, la nostra analisi perciò si basa su sei episodi. Attraverso il sito è possibile vedere in RTSP streaming⁷⁰ i capitoli della webserie. Il player che consente la riproduzione dei filmati è Realplayer secondo due risoluzioni: 34kbps e 256kbps. La homepage rispecchia i canoni

⁶⁹ <http://fly.to/scums> (ultimo accesso 8-1-2009).

⁷⁰ Sul sito si usa il termine improprio di download, in realtà i filmati non possono essere scaricati sul computer dell'utente.

tipici della fine degli anni novanta, con una grafica semplice con immagini fisse e parti testuali. Gli strumenti usati per creare il feedback con il pubblico sono: la email, il guestbook, la votazione dei personaggi preferiti della serie, gli avvisi mandati agli utenti via email con informazioni sui nuovi episodi.

Il primo episodio⁷¹ mostra due uomini (Cruz e Cuma) che, all'interno di una stanza, lottano per il possesso di una borsa. La scena si conclude con l'entrata in scena di una donna (Angela) che punta una pistola verso i due mentre pronuncia la frase «It's mine». Nel secondo episodio⁷² Angela esce da un portone con la borsa in mano, incrocia un prete (El Padre), si lanciano degli sguardi, il prete entra nell'appartamento e scopre i cadaveri di Cruz e Cuma. Nel terzo episodio⁷³ l'azione si sposta in strada e diventa più movimentata, con Angela che sale su una macchina e la comparsa di un uomo su una vespa (Zecca) che la insegue. L'azione si chiude con una sparatoria ad un semaforo: Zecca spara al conducente della macchina, ma Angela riesce a fuggire. Il quarto episodio⁷⁴ ruota attorno al duello tra Zecca ed Angela quando, entrambi con le pistole puntate uno verso l'altro, interviene un colpo di scena: il prete in piedi su un muro,

⁷¹ *Whose is it?* (0'34") scritto e diretto dai Manetti Bros., interpretato da Juliet Esey Joseph (Angela), Antonio Manetti (Cruz), Marco Manetti (Cumba). Musica di Marvin Gaye.

⁷² *El Padre* (0'51") scritto e diretto dai Manetti Bros., interpretato da Vito Picchinenna (El Padre), Juliet Esey Joseph (Angela), Antonio Manetti (Cruz), Marco Manetti (Cumba). Musica di Marvin Gaye e Led Zeppelin.

⁷³ *Zecca. Panic in the street* (1'15") scritto e diretto dai Manetti Bros., interpretato da Cristiano Grillo (Zecca), Juliet Esey Joseph (Angela), Giorgio Bellocchio (il guidatore). Musica di Notorious B.I.G.

⁷⁴ *The power of God* (0'59") scritto e diretto dai Manetti Bros., interpretato da Juliet Esey Joseph (Angela), Cristiano Grillo (Zecca), Vito Picchinenna (El Padre). Musica di

grazie a imprecisati poteri cinetici, attira a sé la borsa e sparisce con essa. Nel quinto episodio⁷⁵ la scena si sposta ad Ottawa in Canada, e si apre con una donna che cerca di sfuggire a due uomini che la inseguono. Raggiunta, e impossibilitata ad una fuga ulteriore, la donna supplica di non ucciderla e consegna loro una busta, ma i due uomini si tolgono gli occhiali da sole che indossano e dagli occhi partono due raggi laser che la carbonizzano. Contemporaneamente, da fuori campo, vengono lanciati dei coltelli che uccidono i due uomini. L'assassino non viene inquadrato ma si vede la sua mano che apre la busta da cui esce una fotografia che raffigura Angela. Nel sesto episodio⁷⁶ la scena si sposta nuovamente a Roma con il prete che si materializza davanti ad una chiesa e Angela e Zecca che lo seguono. Zecca cerca di sparare alle spalle di Angela, ma dei provvidenziali coltelli lo colpiscono a morte. Le armi sono lanciate dal personaggio introdotto nell'episodio precedente che ora fa la sua comparsa e viene presentato compiutamente. Il suo nome è Snake Bite.

Per quanto non sia possibile analizzare in toto la webserie, gli episodi ancora online, permettono alcune riflessioni. In primo luogo si ritrovano in tutti e sei i filmati alcune caratteristiche formali che

⁷⁵ *If Looks could kill* (1'05''), scritto dai Manetti Bros., diretto da Scott Roy, interpretato da Matthew Grenier (agente governativo), Scott Roy (agente governativo), Jen Miron (vittima). Musica dei George Baker Selection.

⁷⁶ *Snake Bite* (0'59'') scritto e diretto dai Manetti Bros., interpretato da Juliet Esey Joseph (Angela), Cristiano Grillo (Zecca), Vito Picchinenna (El Padre), Stefano Antonelli (Snake Bite).

abbiamo già ritrovato in quelli presenti nel sito di *The New Venue*. La lunghezza dei filmati mediamente non supera il minuto (quello più breve ha una durata di 34 secondi, quello più lungo di 1'15"). Le inquadrature privilegiano i primi piani e, in generale, i campi ravvicinati, con qualche piano americano e figura intera per evidenziare l'entrata in scena di un nuovo personaggio. La parte sonora gioca un ruolo primario: se, infatti, le battute di dialogo sono scarse, tutta l'azione è costantemente accompagnata dalla musica over che accentua i toni nella rappresentazione. La musica scelta, da Marvin Gaye ai Led Zeppelin ai George Baker Selection, è usata senza curarsi dei problemi legati al copyright, in perfetto conformità con il web dei primordi. In secondo luogo questa estetica, direttamente discendente dalle limitazioni tecniche, subisce una personalizzazione da parte dei filmmakers. Mentre in alcuni casi, esemplificati in *The New Venue*, si agisce sulla deformazione dell'immagine o su un montaggio sincopato, *Scums* parodia il genere poliziesco anni settanta e il cinema di serie b, strizzando l'occhio alla rivisitazione fattane da Tarantino. Infine, l'episodio canadese si inserisce perfettamente sia nel flusso narrativo che in quello stilistico della serie. Fornisce lo spunto per l'introduzione di un nuovo personaggio, Snake Bite, e ricollega la vicenda alla trama principale con la comparsa della foto di Angela. Sul piano stilistico, giocando con la

fantascienza, mantiene il taglio caricaturale degli episodi girati dai fratelli Manetti.

Story Streams è un progetto realizzato e prodotto da Nora Barry nel 2003⁷⁷ con un duplice obiettivo: realizzare un prodotto audiovisivo in forma collaborativa e proporre una riformulazione durante un happening in real time. Il web, in questo modo, diventa il mezzo per rinverdire la tradizione dello *story-telling*⁷⁸, incentrata sul racconto di una storia attraverso vari punti di vista e nella sua finale riunificazione in una unica forma narrativa, plasmata dalle precedenti versioni. Lo script di partenza di *Story Streams* ruota attorno alla figura dell'eroe che intraprende un viaggio e incontra una serie di ostacoli che gli impediscono di raggiungere la destinazione. Troverà ausilio in una serie di aiutanti che gli permetteranno di ritornare sul giusto sentiero che lo condurrà alla meta finale. I registi impegnati nella produzione dei singoli filmati sono Fran Ilich⁷⁹, Pierre Wayser⁸⁰, Jeannette Lambert⁸¹. Il primo ambienta la storia a Mexico City, narrando una fiaba contemporanea su una donna indigente che chiede la carità per ottenere cibo. Una benefattrice le dà una carta di credito ma le impedisce di spendere il denaro ad un McDonalds. Il secondo filma il racconto di un moderno Ulisse che si sveglia come da

⁷⁷ *Story Streams* (2003) prodotto da Nora Barry. Il filmato non è più rintracciabile online. Ringraziamo Nora Barry per avercene fornito una copia.

⁷⁸ Cfr., Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, cit.

⁷⁹ <http://sabotage.tv/> (ultimo accesso 1-2-2009).

⁸⁰ <http://www.holott.org/> (ultimo accesso 1-2-2009).

⁸¹ <http://www.jeannettelambert.com/> (ultimo accesso 1-2-2009).

un sogno e vaga tra le strade di Parigi, incapace di trovare la via del ritorno. Durante il suo errare riceve una serie di aiuti nella forma di indizi che lo riconduranno a ritrovare la propria casa. La terza ambienta la vicenda a Montreal, attorno ad una donna che per una serie di disguidi non riesce a tornare a casa: al freddo, senza guanti e con la macchina rotta, troverà nella metropolitana un provvidenziale alleato. Durante lo Streaming Festival 3.0 a Philadelphia nel 2003, Carlos Gomez De Llarena, in tempo reale sia online che davanti ad un pubblico presente in sala, ha assemblato i tre filmati e ha creato, dal loro remixaggio, un quarto filmato. De Llarena conosceva la traccia comune a tutte e tre le storie ma non aveva visto in precedenza nessuno dei film. Il filmato così ottenuto dura 16'45" e propone un doppio intreccio tra il piano narrativo e quello visivo. L'inquadratura è costruita sulla continua sovrimpressionazione delle immagini dei tre filmati che si fondono ma, contemporaneamente, si cristallizzano stratificandosi nella contingenza del flusso dell'evento.

4.3. Il webcinema impuro: artisti tra net art e webcinema.

La nostra ricerca sulle tracce del webcinema travalica ora i paletti di quello che si può definire webcinema in senso ortodosso e si occupa di esemplificare le relazioni che si instaurano con l'arte in

Rete. Abbiamo già spiegato nella parte teorica come questo discorso non abbia l'obiettivo di fornire una categorizzazione, di stabilire quali opere si possano definire appartenenti all'etichetta webcinema, ma voglia evidenziare come, a partire dai primi anni novanta, Internet diventi un terreno di sperimentazione capace di offrire inedite opportunità di interazione tra artista e pubblico sollecitando una serie di costanti: da un lato l'intreccio tra le componenti tecnologiche ed estetiche, dall'altro l'aspetto collaborativo e performativo. Quest'ultima componente ha solitamente una duplice natura: una narrativa (la costruzione di una storia), l'altra ideologica-politica (azioni di disvelamento della cultura corporativa propria delle società occidentali e della stessa Rete). Forniamo, di seguito, una serie di casi di studio nei quali sono ravvisabili questi elementi. I criteri di scelta adottati sono eterogenei: temporali (opere non posteriori al 2001), estetici (lavori in cui le immagini in movimento sono centrali), tecnologici (opere che mettono al centro, declinato in vario modo, il rapporto tra uomo e tecnologie).

Vuk Ćosić⁸², considerato uno dei padri putativi della net art, lavora sulla messa in mostra e sulla esibizione della natura informatica dei media digitali, facendo affiorare la loro composizione. Questa azione avviene trasformando i contenuti in codice ASCII (American Standard Code for International Interchange), codice di

⁸² <http://www.ljudmila.org/~vuk/> (ultimo accesso 1-9-2008).

codifica dei caratteri per i calcolatori. L'utilizzo artistico di questo codice presuppone la trasformazione dei contenuti visivi in caratteri alfanumerici che ricompongono sullo schermo l'immagine iniziale. Per i nostri interessi, il lavoro più significativo di Ćosić, risulta essere *l'ASCII History of moving Images*⁸³, lavoro che ha l'ambizione di essere una sorta di antologia del cinema, dalle origini alla contemporaneità, trasformando alcune sequenze di film in codici alfanumerici che ricostituiscono, a livello visivo, la forma dell'oggetto iniziale in modo tale che si attui una specie di ibridazione tra il codice sotteso all'immagine e l'immagine stessa. Sul sito è possibile vedere gli spezzoni dei filmati Lumiere, *La corazzata Potëmkin*, *Star Treck* (non si capisce se un episodio della saga televisiva oppure dei film cinematografici), *Blow Up*, *Psycho*, *Gola profonda*. Come sostiene Manovich

«ASCII films "perform" the new status of media as digital data. [...] The result is [...] a double image, a recognizable film image and an abstract code together. Both are visible at once»⁸⁴.

L'esperienza di fruizione risulta essere piuttosto straniante: lo spettatore, dopo aver adattato l'occhio ad una simile visione, riconosce e ricostruisce la narrazione del film, tuttavia il senso di assoluta artificiosità dell'operazione permane.

Nei lavori di Andy Deck⁸⁵ non si coglie una attenzione specifica alle immagini in movimento, tuttavia dai primi anni novanta, le sue

⁸³ <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁸⁴ Manovich Lev, «Cinema by Numbers: ASCII Films by Vuk Ćosić», http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/lev_eng.htm, (ultimo accesso 1-9-2008).

opere sono realizzate attraverso l'utilizzo di software e dal 1994 impiega il web come piattaforma di sviluppo e di cooperazione. Il suo lavoro è segnato da un forte attivismo politico, volto a preservare la natura di media alternativo di Internet in opposizione alla sua commercializzazione. Questo suo impegno ha trovato una manifestazione anche nei rapporti intessuti con gli sviluppatori di software open source, rendendo disponibile il proprio lavoro per il sistema operativo Linux e rendendo accessibili i codici sorgente di molti suoi software. Dai suoi primi lavori di animazione come ad esempio *Work in Progress* (1992) fino ai progetti online come *DraWarD*⁸⁶ (1996), *GrafficJam* (1999), e *Open Studio*⁸⁷ (2000), centrale risulta l'attenzione verso il fruitore, invitato a partecipare, attraverso l'utilizzo del browser, alla produzione di un unico collaborativo simbolismo visuale. Nello specifico, *Open Studio*, permette due operazioni contemporaneamente: la comunicazione e la creazione, mettendo a disposizione una chat che consente all'utente di comunicare e una tela, con un elevato numero di strumenti, per disegnare. Questi strumenti sono, però, diversi rispetto a quelli normalmente messi a disposizione dai software di disegno quali ad esempio *Adobe Photoshop*, poiché, oltre a pennelli e matite, sono presenti una serie di strani, insoliti, a volte assurdi, strumenti (come

⁸⁵ artcontext.com and andyland.net (ultimo accesso 1-9-2008).

⁸⁶ <http://artcontext.com/art/96/draward/> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁸⁷ artcontext.net/act/00/openStudio/ (ultimo accesso 1-9-2008).

codici a barre) che sono continuamente aggiornati, in costante mutazione dipendente dall'utilizzo fattone dall'utente. Inoltre, la produzione artistica creata, può essere registrata e resa visibile, permettendo una libertà di espressione non regolamentata da marchi, registrazioni, proprietà intellettuale. Il concetto di pubblico dominio sta alla base anche di un altro lavoro, *Barcode*⁸⁸, in cui l'artista presenta la raccolta completa degli scritti di Shakespeare, il bardo, attraverso i codici a barre. Il lavoro riflette sul crescente utilizzo dei media digitali letti attraverso software di decodifica muniti di licenza. Attraverso la sezione *Bardcast*, il fruitore può vedere le righe dei testi shakespeariani scorrere in streaming sullo schermo in una sequenza di righe bianche e nere. Inoltre, una sezione parodia il *Digital Millennium Copyright Act*, decostruendolo completamente e trasformandolo attraverso un'azione di criptaggio. Attraverso il suo lavoro Deck riflette sul fatto se sia sempre possibile etichettare il flusso informativo prodotto dai media digitali come libero e aperto o se invece sia utile determinare in che modo

«things are free, and whether emerging interactive media systems offering information and entertainment are liberating as well as cost-free⁸⁹».

Nel lavoro di Deck si incontrano due forze: il desiderio di evidenziare le potenzialità di Internet come network sociale e il contesto estetico di fruizione. La carriera di Deck va di pari passo con l'emergere di un

⁸⁸ <http://artcontext.net/bardcode> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁸⁹ Citazione presente in Popper Frank, *From technological to virtual art*, cit., pp. 315-316.

sistema di distribuzione che permette agli artisti di raggiungere il pubblico secondo modalità che prima erano ad appannaggio soltanto dei mezzi di comunicazione di massa.

La dimensione collaborativa e la consapevolezza che Internet rappresenti una piattaforma sociale di comunicazione, stanno alla base del lavoro di Alex Galloway, insieme a Mark Tribe, fondatori dell'organizzazione Rhizome⁹⁰. Nata nel 1996 come una mailing list, sottoscritta dai primi artisti di net art, è diventata una piattaforma interattiva con obiettivi perpetrati sia online che offline, una rete, una commistione dinamica di testi e immagini figurative nella quale le differenze tra scritti critici, spazio sociale e arte sono dissolti. Al centro dell'arte di Galloway vi è il codice informatico, medium di comunicazione in grado di dare origine a nuovi spazi per creare arte.

L'artista scrive come il codice sia

«a language, but a very special kind of language. Code is the only language that is executable⁹¹».

Nel 2000 promuove il *Radical Software Group*⁹² (RSG) il cui nome è tratto dalla rivista *Radical Software*⁹³, nata nei primi anni settanta, e interessata a analizzare l'uso della pratica nascente del video. L'intento di Galloway è focalizzare l'attenzione, non tanto nei confronti della video arte, ma verso lo sviluppo dei prodotti software.

⁹⁰ www.rhizome.org (ultimo accesso 1-9-2008).

⁹¹ Galloway Alexander, *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, The MIT Press, Cambridge, MA 2004, p. 165.

⁹² <http://r-s-g.org/> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁹³ <http://www.radicalsoftware.org/>(ultimo accesso 1-9-2008).

Il primo risultato di RSG è una installazione artistica chiamata *Carnivore*⁹⁴ (2001) che prende il nome dal software *DCS1000* in uso all'FBI, uno strumento di sorveglianza dei dati in Rete, conosciuto con il soprannome di "Carnivore". Il progetto è costituito da due parti: the Carnivore Server, una applicazione che fa packet-sniffing su una specifica area locale del network e offre il flusso di dati che risulta attraverso la Rete; un illimitato numero di applicazioni client create dagli artisti che intercettano il flusso di dati e lo interpretano in modo creativo. Rispetto all'originale software dell'FBI, si tratta di un sistema aperto, che permette a ciascuno l'accesso al codice e la creazione di un client che estetizzi il flusso di dati. *Carnivore* non è semplicemente una parodia del suo predecessore realizzato dall'FBI ma compie un'azione di rottura, mostrando dei dati che normalmente sono nascosti alla mano dell'artista.

L'attenzione all'aspetto collaborativo, anche privo di implicanze politiche, è, comunque, un aspetto caratterizzante la maggior parte delle esperienze artistiche in Rete. Da questo punto di vista, il lavoro di Victoria Vesna⁹⁵ è estremamente significativo, fondandosi sull'idea di progettualità collettiva. Il progetto *Building a Community of People with No Time (notime)*⁹⁶ (2001-2002) è costruito da un connubio tra esposizioni in Rete e in posti fisici. Le manifestazioni di questo

⁹⁴ <http://r-s-g.org/carnivore/> (ultimo accesso 1-9-2008).

⁹⁵ <http://vv.arts.ucla.edu> (ultimo accesso 1-9-2008). Si veda anche Vesna Victoria (ed.), *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2007.

⁹⁶ <http://notime.arts.ucla.edu/notime3/> (ultimo accesso 1-9-2008).

progetto prevedono un progetto online, un'installazione fisica e una performance che coinvolge l'utilizzo di telefoni cellulari. Un altro progetto con le medesime caratteristiche è *Bodies INCorporated*⁹⁷, installato in una esibizione al San Francisco Art Institute e a Dublino nell'Arthouse nel 2000. L'opera critica la cultura corporativa presente in Rete e permette alle persone di costruire corpi virtuali. Nei suoi lavori sviluppati in Internet, Vesna, si interroga sui concetti di percezione temporale e di identità attraverso la comunicazione tecnologica, ma non solo: le sue opere si allontanano dalla semplice performance e dalla installazione video per dirigersi verso la ricerca sperimentale che connette i contesti in Rete con spazi fisici. Il suo lavoro esplora come gli spazi fisici e quelli effimeri, tanto quanto le tecnologie della comunicazione, influenzino il comportamento collettivo.

Ugualmente nei lavori di Margot Lovejoy⁹⁸ è presente la componente della partecipazione e dell'interazione. Influenzata dalla teoria del film, in modo particolare dal pensiero di Eisenstein sul montaggio, le sue opere mostrano come il contrasto e il confronto tra due o più immagini generino una tensione strutturale che conduce ad una forma dinamica di comunicazione. A partire dal 1995, quando i web browser raggiungono una maturazione tale da permettere agli

⁹⁷ http://vv.arts.ucla.edu/projects/Projects_statement.htm#(ultimo accesso 1-9-2008).

⁹⁸ <http://www.margotlovejoy.com/> (ultimo accesso 1-9-2008). Si veda anche Lovejoy Margot, *Digital currents: art in the electronic age*, Routledge, London 2004.

artisti di creare lavori per il web, Lovejoy sfrutta il nuovo medium come lo strumento ideale per sviluppare una comunicazione interattiva con il pubblico. Il suo primo sito è il seguito di una grande installazione video *Parthenia* (1995), dedicata alla violenza domestica. L'opera fu realizzata con il lavoro comune tra l'artista e gruppi di persone che con disegni e scritti, testimoniavano esperienze di violenza domestica. La trasposizione online divenne uno spazio sociale di scambio di memorie dove ulteriori storie potevano essere aggiunte e lette, insieme a collegamenti a risorse sulle violenze domestiche e ad un database di statistiche nazionali e internazionali. L'idea di sito che contraddistingue il pensiero di Lovejoy è quello di mezzo che attraverso la partecipazione consente l'apprendimento. Quando gli utenti, che interagiscono, con il sito, offrono dei contenuti acquisiscono il ruolo di collaboratori. Ma è soltanto a partire dal 2001 che le tecnologie web diventate così avanzate da permettere a Lovejoy di sviluppare un sistema che possa, in modo più dinamico, evolvere e fornire gli strumenti idonei per chi vuole collaborare. Il progetto *TURNS*⁹⁹ è ideato come una esperienza pienamente partecipativa che privilegia le azioni dell'audience sulle intenzioni dell'artista. Quest'ultimo diventa un etnografo che crea una cornice o un contesto che permetta la formazione di un ambiente per l'apprendimento e lo scambio. *TURNS* è un progetto artistico che

⁹⁹ www.myturningpoint.com (ultimo accesso 1-9-2008).

ruota attorno alla interazione comunicativa tra l'individuo e il gruppo. Il progetto è una esperienza partecipativa legata al tema dei momenti di volta della vita delle persone ("turning points"). Gli utenti possono partecipare attraverso il racconto della propria storia e passare in rassegna le varie storie suddivise in una serie di categorie: educazione, relazioni, salute, trauma, famiglia, immigrazione, guerra. La sezione antologica del sito permette agli utenti di riorganizzare le storie attraverso criteri multipli come l'etnia e il tempo in cui i momenti sono stati vissuti. Le persone possono anche partecipare disegnando una mappa della loro esistenza, rappresentando a livello visivo il corso delle loro vite.

Nell'opera di Nicole Stenger¹⁰⁰ è presente una sperimentazione atta a creare opere multimediali che simulano il movimento delle immagini cinematografiche utilizzando contenuti prelevabili, in forma libera, dalla Rete. Il progetto *My Faux Cinema*¹⁰¹ (1998-1999) presenta una serie di pagine web composte da gifs animate, java applets, file audio liberamente e gratuitamente reperibili attraverso la Rete, e parti testuali scritte per l'occasione, o prelevate dal web, o precedentemente composte. L'opera è costituita da vr movies, web books e faux film. *Eternal Shelves* (1996), il primo lavoro di Stenger

¹⁰⁰ La maggior parte delle informazioni sul lavoro di Stenger, non più online, sono state ottenute attraverso uno scambio di mail con l'artista. Ringraziamo Nicole Stenger per la sua gentilezza e per la disponibilità con cui ha risposto alle nostre domande.

¹⁰¹ Il titolo dell'opera si contrappone ironicamente al cinema ad alti costi di Hollywood. Come racconta la stessa autrice «I was living in Los Angeles, a few miles only from the mega Hollywood Studios. There were no actors, no set designs, no team, no production, no parties and no money. just me, the humming birds and my computer by the beach. The enterprise definitely qualified as faux cinema».

in vrml, è la conclusione di un lavoro di sperimentazione sulle immagini tridimensionali lungo tutti gli anni ottanta, culminato con il primo film immersivo in realtà virtuale, *Angels*¹⁰². I suoi web books, *To Dream or Not to Eat* (1998), *California Trilogy* (1996-2000), *Nature* (2000), *Nanfei in Waspland* (2000) mostrano l'arte innovativa di Stenger. Ognuno è un libro con una storia narrata su pagine web, una copertina, una introduzione, una conclusione e una storia racchiusa tra sette e dodici pagine. A livello formale, il web book si distingue per una struttura multimediale che comprende, testo, statico e animato, gif animate, animazione in VRML e suoni. I faux film, *Fresh!* (2000) e *Bitchery* (2001), sono giochi stilistici che mimano il movimento delle immagini cinematografiche. Essi utilizzano i javascripts che definiscono gli sfondi in HTML, permettendo loro di scorrere l'uno sull'altro. Nei faux film, il testo, ma anche le java applets e la VRML, si muovono sullo sfondo, o tramite il mouse, o attraverso un programma. Sebbene anche i primi lavori di Stenger, presentino l'integrazione dell'immagine con il sonoro, *My Faux*

¹⁰² *Angels* (1989-1992), è un film interattivo che l'utente fruisce attraverso un data glove e degli occhiali ad alta risoluzione. Ogni fruitore inizia la sua esperienza di fronte ad una giostra che serve come ingresso per le successive azioni. Toccando uno dei tre cuori degli angeli rappresentati sulla giostra, si determina l'ordine entro il quale i rimanenti cinque frammenti virtuali appariranno. La durata dei segmenti oscilla tra i 30" e 2'30". Gli ambienti, caratterizzati da colori vividi, sono inframmezzati da spazi neri, accompagnati da una musica over, che funzionano come segnale di passaggio da una scena all'altra. Le voci degli angeli spingono gli utenti a interagire con ogni ambiente in modo da tale che la storia proceda. Il progetto è stato realizzato nel Dipartimento di Visual Art al MIT, usando *Wavefont's Advanced Visualizer* su un Silicon Graphics personal IRIS. Il lavoro di realtà virtuale è stato fatto all'università di Washington usando l'interfaccia di virtualizzazione *VPL' Virtualization* e il software *Body Electric* su IRIS. Il progetto, in forma di video, è stato esibito in varie mostre negli USA e in Europa e alla televisione francese e tedesca. Cfr. Thome Diane, «Reflections on Collaborative Process and Compositional Revolution», *Leonardo Music Journal*, Vol. 5, (1995), pp. 29-32.

Cinema è il primo lavoro realizzato con la parte audio ricavata da file midi, wav, au reperibili liberamente attraverso la Rete, e montata con software di editing sonoro user friendly. Da quanto detto, possiamo concludere che *My Faux Cinema* è il risultato della convergenza di tre fattori: le competenze dell'artista in ambito informatico, la decrescita dei prezzi nel mercato dell'hardware e l'euforia della prima era delle dot.com. Questi elementi tratteggiano un contesto ricco di contrasti, contraddistinto dalla compresenza dei movimenti hacker e di quelli open source, dei prodotti Microsoft, delle impennate delle azioni delle start-ups, dei banner pubblicitari, capace di fornire il libero accesso a software, immagini, suoni, applets. La Rete diventa un serbatoio di materiali riciclati e riciclabili. La stessa Stenger sottolinea come il suo lavoro catturi «some of the flux from the web and giving it back in a new composed form». Il rapporto con gli utenti risulta essere piuttosto limitato, lo strumento maggiormente utilizzato per l'interazione tra l'artista e il pubblico è lo scambio di mail. Altri mezzi, impiegati per rilevare il grado di diffusione e di conoscenza del proprio lavoro in Rete, erano le statistiche web che tracciano il numero degli utenti che visitano un sito e le conferenze di arti digitali che consentivano agli artisti di incontrarsi tra di loro e con il proprio pubblico. In questo periodo pre-Web 2.0, come afferma Stenger «everything was happening in the background, like in a dark cinema room».

4.4. Una estetica liquida: software, streaming e interattività.

La ricerca effettuata sulle tracce del webcinema ci porta a tracciare un quadro piuttosto differenziato dell'estetica del webcinema, caratterizzata dalle restrizioni tecnologiche e da un lavoro sulla sperimentazione che ci conduce a definirla come una estetica *liquida*. Nella sezione teorica di questo lavoro abbiamo evidenziato come la Actor-network Theory tracci le specificità degli oggetti liquidi¹⁰³ che si mostrano senza una forma specifica, si adattano al contenitore che li contiene, non si arrestano davanti ai confini, si mescolano ad altri liquidi, si accostano ad altri ma ne rimangono separati. In che modo questo concetto si adatta a descrivere l'estetica del webcinema? Per tre motivi: l'immagine del webcinema è malleabile, è una immagine-flusso, prende la forma e le caratteristiche del contenitore (la Rete) che lo contiene.

In primo luogo l'immagine del webcinema è manipolabile e pieghevole, in quanto digitale e in quanto facilmente plasmabile attraverso il software, anzi l'immagine del webcinema può essere definita come una immagine-software, anticipando per certi versi la tendenza del cinema contemporaneo diventato un oggetto malleabile che può essere deformato, prodotto, distribuito in vario modo, su vari

¹⁰³ Cfr. sezione I, cap. 3.3.1.

schermi, su media diversi¹⁰⁴. La funzione del software nell'estetica del webcinema è duplice: da una parte regolatrice, dall'altra eversiva. L'immagine del webcinema è una immagine-miniatura¹⁰⁵, granulosa, a scatti, piatta, scarsamente a fuoco, costretta negli angusti confini del player di riproduzione ma sono proprio le limitazioni imposte dal software che permettono la stessa riproduzione che senza di esse non avrebbe luogo. Contemporaneamente, lo stesso software che impone dei paletti, permette anche delle forme di ribellione: esso diventa lo strumento per rendere più morbidi i confini imposti dalle restrizioni tecnologiche e sfruttare queste stesse limitazioni. Il software che maggiormente contraddistingue l'estetica dei webfilm è Flash: esso permette di realizzare prodotti audiovisivi utilizzando immagini statiche, elementi grafici vettoriali e musica in formato compresso, giocando contemporaneamente sui limiti del linguaggio audiovisivo e sulle potenzialità interattive della Rete. I prodotti realizzati mostrano una estetica lontana dal realismo rinunciando, sia all'utilizzo di attori in carne ed ossa, sia alla grafica tridimensionale fotorealistica. I vettori grafici che si muovono sullo schermo sono immagini

¹⁰⁴ Il discorso sul software rappresenta un nuovo stimolante versante all'interno dei new media studies e dei visual studies soprattutto portato avanti da Manovich e dal suo gruppo di lavoro (ma non solo). A questo proposito si vedano l'ultimo lavoro dello stesso Manovich, *Software Takes Command*, rilasciato con licenza Creative Commons, scaricabile dalla Rete all'indirizzo, <http://www.softwarestudies.com/softbook> (ultimo accesso 17-2-2009) e Fuller Matthew (ed.), *Software Studies. A Lexicon*, The Mit Press, Cambridge, MA 2008. Per un punto di vista all'interno dei film studies si veda Maltby Richard, «"Nobody Knows Everything": Post-Classical Historiographies and Consolidated Entertainment» in Neale Steve and Murray Smith (eds.), *Contemporary Hollywood Cinema*, Routledge, London 1998, pp. 21-44.

¹⁰⁵ Stewart Susan, *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1984.

bidimensionali la cui matrice risale alle interfacce software, alla pubblicità, ai banner. Secondo Manovich, le capacità interattive proprie di Flash, lo avvicinano a quelle proprie dei videogames permettendo l'interazione, la creazione e soprattutto, in questo parzialmente differenziandosi da videogiochi, «give us the pleasure of creating the universe from scratch¹⁰⁶». Il lavoro di sperimentazione portato avanti dagli artisti che utilizzano flash come forma di espressione ha trovato una sua applicazione sempre più capillare anche al di fuori della Rete nello stile di rappresentazione di spot pubblicitari, videoclip e programmi televisivi. È necessario però fare una precisazione rispetto al concetto di sperimentazione promosso da Flash: esso ha presupposti e esiti diversi rispetto ai lavori di ricerca propri della net art. Gli artisti flash sono scarsamente interessati alla discussione teorica sulle creazioni realizzate, la sperimentazione spinge verso una costante implementazione delle abilità tecniche, verso un parossismo stilistico, scevro di ogni carattere autoriflessivo ma che identifica la ricerca come continuo upgrade del software. Inoltre, questo generale "disimpegno" della generazione flash, non riguarda soltanto il piano teorico ma anche quello sociale e politico. La maggior parte di questi artisti non rivendica una impostazione ideologica per il proprio lavoro, né alcuna forma di attivismo politico. Le loro opere sono realizzate per mezzo di software proprietari (in

¹⁰⁶ Manovich Lev, «Flash Generation» (2002), http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc (ultimo accesso 1-10-2008).

primis *Macromedia Flash*) senza una particolare attenzione a seguire l'impegno politico-ideologico di alcuni artisti (ad esempio Andy Deck) devoti all'open source¹⁰⁷.

Il secondo aspetto che qualifica il webcinema come un oggetto liquido è il fatto di essere una immagine processuale, che scorre, in streaming. I webfilm propongono un deciso allontanamento dalla concretezza dell'immagine e del suono analogici, stampati su una pellicola di celluloidi, verso una sequenza di immagini e di suoni che sono irreversibilmente legati ai sistemi e alle logiche delle tecnologie di circolazione dei contenuti, con delle comunanze marcate con la distribuzione broadcasting piuttosto che con quella propria del cinema. Il cinema in streaming offre immagini in movimento che sono in costante divenire dal momento che dipendono completamente da una peculiare rete di elementi costituita da codici, network digitali e analogici, server, web browser, media players, microprocessori, ciascuno dei quali gioca un ruolo specifico rispetto alle modalità secondo cui l'informazione, che alla fine produrrà l'immagine in movimento, apparirà e quale prezzo, per l'accesso ad essa, sarà richiesto. Il webcinema è uno dei rappresentanti di una nuova estetica emergente che

«dependent on overlapping and constantly interacting systems of motion and variability¹⁰⁸».

¹⁰⁷ Cfr. Proian Cristiano, «Avanguardie in rete» in Saba Cosetta (a cura di), *Cinema, video, Internet: tecnologie e avanguardia in Italia dal futurismo alla Net Art*, CLUEB, Bologna 2006, pp. 228-248.

¹⁰⁸ Ibidem.

I webfilm rifiutano, e per certi versi sberleffano, le convenzioni realistiche della cinematografia tradizionale e l'idea annessa di un testo filmico invariabile, attraverso una cornice miniaturizzata, che vagamente ricorda quella dello schermo cinematografico, ricoperta di tasti di controllo per l'utente (stop, avanti, indietro, play, indicatori del tempo, icone per il browser, rivelatori della velocità di connessione). La piccola dimensione e l'immagine poco definita e a scatti, ricordano le prime fotografie e il cinema delle origini. Addirittura, i webfilm appaiono così prossimi alle caratteristiche proprie dei film delle origini e dei filmati del Kinetoscopio di Edison, che sono stati definiti nostalgici e d'altri tempi¹⁰⁹. Manovich¹¹⁰, a questo riguardo, parla di *little movie* che riecheggiano i film delle origini. Questo punto di vista è adottato anche dal sito *The New Venue*, il cui ideatore, Jason Wishnow, parla specificatamente di *digital flicks*, contraddistinti da

«"generative constraints", rigid boundaries that evoke creative workarounds, like the restrictions a poet faces when composing a sonnet or haiku¹¹¹»

Infine, l'ultimo aspetto sottolinea come il webcinema abbia preso la forma e le caratteristiche del contenitore che lo contiene: la Rete. Questa adattabilità appare evidente rispetto ad una peculiarità

¹⁰⁹ Sobchack Vivian, «Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime», *Millennium Film Journal*, No. 34 (Fall 1999), pp. 4-23, disponibile online all'indirizzo <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

¹¹⁰ Manovich Lev, «Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema», www.manovich.net/little-movies, (ultimo accesso 1-9-2008).

¹¹¹ <http://www.newvenue.com/flicktips/intro-index.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

propria di Internet cioè quella della interattività. Questo concetto è considerato dagli studi accademici, dalla stampa specializzata e da quella popolare uno largamente diffuso in vari settori dalla stampa popolare a quella specializzata fino a quella accademica, diventando uno degli attributi fondamentali dei new media¹¹². Non di meno negli ultimi anni, con lo sviluppo del web 2.0, questa idea si è ulteriormente rafforzata evidenziando sempre di più la figura del fruitore come elemento attivo, creatore di contenuti, o addirittura *prosumer*.

¹¹² L'interattività non è una caratteristica unica dei new media e, benché spesso venga usata nelle discussioni sui new media, la sua definizione risulta essere molto dibattuta. Una serie di studiosi sottolineano proprio la scarsità di chiarezza intorno al termine, ad esempio Hanssen Lucien, Jankowski N. and Etienne, R. «Interactivity from the Perspective of Communication Studies», in N. Jankowski and L. Hanssen (eds.), *Contours of Multimedia*, University of Luton Press, Luton 1996, pp. 61-73, Heeter Carrie, «Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication» in J.L. Salvaggio and J. Bryant (eds), *Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Computer Use*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ 1989, pp. 217-235, Huhtamo Erkki, «From Cybernation to Interaction: A Contribution to an Archaeology of Interactivity» In Lunenfeld Peter (ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1999, pp. 96-110, Miller Dan et al., *Constructing Complexity: Symbolic Interaction and Social Forms*, CT: JAI, Greenwich, 1997, vol. 3, Rafaeli Sheizaf, «Interactivity: From new media to communication» in. Hawkins R. P, J. M. Wiemann, and S. Pingree (eds.), *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, Sage Newbury Park, CA 1988, pp. 110-134, Schultz Tanjev, «Mass media and the concept of interactivity: an exploratory study of online forums and reader email», *Media, Culture & Society*, 22, no. 2 (summer 2000), pp. 205-221, Sims Roderick, «Interactivity: A Forgotten Art?» in *Computers in Human Behavior*, 13, 1997, pp. 157-180, Smethers J. Steven, «Cyberspace in the Curricula: New Legal and Ethical Issues», *Journalism and Mass Communication Educator*, 53 (4), 1998, pp. 15-23. Studi più recenti si basano sulla sottolineatura delle diverse componenti dell'interattività rispetto agli ambienti e ai contesti di applicazione. Si vedano Liu, Yuping and L. J. Shrum «What is Interactivity and is it always such a good thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness», *Journal of Advertising*, 31 (4), 2002, pp. 53-64, McMillan Sarah J. and Jang-Sun Hwang «Measures of Perceived Interactivity: An Exploration of the Role of Direction of Communication, User Control, and Time in Shaping Perceptions of Interactivity», *Journal of Advertising*, 31 (3), 2002, pp. 29-42, Tremayne Mark and Sharon Dunwoody, «Interactivity, Information Processing, and Learning on the World Wide Web», *Science Communication*, 23, No. 2, (2001), pp. 111-134. Per una chiara definizione degli studi e degli ambiti dell'interattività si veda McMillan Sally J., «Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents and Systems» in Lievrouw Leah A. and Sonia Livingstone, *The Handbook of New Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs. Updated Student Edition*, Sage, London 2006, pp. 205-230.

Come si è evidenziato, non solo attraverso i webfilm analizzati, ma anche attraverso l'apparato teorico, l'idea di interazione con il pubblico è fortemente sentita dai webfilmmaker, interazione che spesso diventa anche ricerca, seppure limitata a causa della immaturità delle tecnologie, di una collaborazione vera e propria con il fruitore. Si è cercato di identificare il rapporto con l'utente, l'intreccio tra interattività e collaborazione, utilizzando il modello proposto dalla studiosa Sally J. McMillan¹¹³ che chiarifica l'incerto termine di interattività attraverso una suddivisione in tre ambiti: l'analisi della interazione utente-sistema, l'interazione utente-utente, l'interazione utente-documento.

L'interazione utente-sistema individua interazione tra gli individui e la tecnologia, nello specifico il computer. Il modello proposto da McMillan mette al centro del discorso da un lato la dimensione del controllo (chi lo possiede: la macchina o l'individuo?), dall'altro l'interfaccia (è evidente e legata all'attenzione dell'utente, oppure è trasparente nell'azione di quest'ultimo?). Seguendo questi due presupposti, la studiosa delinea quattro tipologie di interazione tra utente-computer: una *computer-controlled interaction* (il computer fornisce informazioni alle persone che rispondono a quelle stesse informazioni), una *human-controlled interaction* (l'utente usa gli

¹¹³ McMillan Sally J., «Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents and Systems» in Lievrouw Leah A. and Sonia Livingstone, *Handbook of New Media. Social Shaping and Social Consequences of ICTs*, cit., pp. 205-230.

strumenti di interfaccia forniti dal computer per manipolare le informazioni), una *adaptive interaction* (il computer controlla l'interazione ma risponde alle esigenze dell'utente, come nei videogiochi che si adattano ai mutamenti del livello di abilità del giocatore), una *flow interaction* (l'utente è un elemento attivo che si perde nell'ambiente informatico e il computer diventa una tecnologia trasparente). Se applichiamo queste tipologie al nostro oggetto di studio possiamo rilevare come preveda una ibridazione tra la *human-controlled interaction* e la *computer-controlled interaction*. Infatti, se da una parte la fruizione di webcinema implica che il computer presenti delle informazioni precostituite (ad esempio il filmato in streaming), dall'altra consente all'utente l'utilizzo di una serie di strumenti di interfaccia per manipolare i contenuti offerti dal computer (ad esempio, ampliare il riquadro del player di visualizzazione, togliere l'audio al filmato, metterlo in pausa ecc...).

L'interazione utente-utente, nel contesto dei new media, aggrega uno strato di tecnologia tra i partner della comunicazione interpersonale. L'interattività si basa sull'orientamento della comunicazione e sul livello di controllo dell'ambiente di comunicazione. La giustapposizione di questi due elementi racchiude quattro tipologie di interazione utente-utente: il *monologue model* (la comunicazione a senso unico controllata dall'emittente), il *feedback model* (l'aggiunta di interattività all'ambiente), il *responsive dialogue*

(il messaggio passa attraverso uno scambio tra emittente e ricevente, con l'emittente che mantiene il polo del controllo), il *mutual dialogue* (i ruoli dell'emittente e del destinatario sono indistinguibili, con un controllo dello scambio comunicativo paritario tra tutti i partner comunicativi). Il nostro caso di analisi ci consente di applicare il *feedback model* e il *mutual dialogue*. Il primo trova una sua concretizzazione nell'uso dell'email, lo strumento maggiormente sfruttato dai webfilmmaker, consigliato anche dagli stessi manifesti e guide per il cinema in Rete. Nei siti-vetrina di webcinema, o nelle pagine personali dei filmmaker, esso è la prima modalità di interazione con il pubblico. Il secondo trova una sua forma di concretizzazione nelle chatroom, che consentono di creare una rete discorsiva tra i ricettori. Le prime webseries trasmesse in Rete, esempio Austin¹¹⁴, mettevano a disposizione degli utenti una chatroom che permetteva la discussione della webserie, con l'obiettivo di dare vita ad una community. Questa strategia, la fidelizzazione del pubblico attraverso la promozione di una rete di discorsi da lui stesso prodotti, è stata adottata, successivamente, da portali video quali *iFilm* e *AtomFilm*, che hanno lavorato, in modo programmatico, alla creazione di una rete di discorsi prodotti dai fruitori, pratica abituale nell'attuale panorama della Rete.

¹¹⁴ Si veda capitolo 3.

L'interazione utente-documento, nell'ambiente dei new media, mette in luce sia l'interattività con il contenuto, sia quella con i creatori di contenuto. Questa duplice dimensione dà vita a quattro modelli: il *packaged model* (il contenuto della comunicazione è impacchettato dal creatore e consegnato al destinatario), il *content-on-demand model* (il destinatario sceglie il messaggio che riceverà ma non lo modifica), il *content exchange model* (i partecipanti allo scambio comunicativo possono essere sia emittenti che riceventi di esso), il *co-created content model* (tutti partecipano alla creazione del contenuto). Su quest'ultimo modello, la modifica, la riscrittura di un testo già esistente ad opera di più persone, oppure, la creazione in modo collaborativo di un prodotto originale, soffermiamo la nostra attenzione. Già a partire dagli anni novanta si assiste ad un numero crescente di opere d'arte realizzate sulla base di esistenti lavori, artisti che interpretano, riproducono, riadattano, usano materiale non originale: la creazione di un'opera d'arte non presuppone più l'elaborazione a partire da materiale grezzo, ma da oggetti già presenti, già circolanti nel mercato culturale. Perciò, la nozione di originalità (essere all'origine di) e di creazione (fare qualcosa dal nulla) tendono a dissolversi in questo nuovo panorama culturale, caratterizzato da due figure gemelle, quella del DJ e del programmatore, entrambi capaci di selezionare oggetti culturali e di

inserirli all'interno di nuovi contesti. Nicolas Bourriaud sottolinea come questi artisti siano

«"semionauts" who produce original pathways through signs. Every work is issued from a script that the artist projects onto culture, considered the framework of a narrative that in turn projects new possible scripts, endlessly¹¹⁵».

Se quanto detto trovava un suo luogo primario di manifestazione in ambito artistico, con la diffusione di Internet, l'abbattimento di accesso alla produzione di oggetti culturali data dalla diffusione delle tecnologie digitali, la cultura del remix, del dj o del mash-up, come è stata variamente etichettata, è diventata altamente pervasiva.

Questa tendenza accompagna molto bene gli incroci che abbiamo studiato tra webcinema e net art. Nelle opere di molti di questi artisti, il completamento e la reale fruizione dell'opera stessa, avvengono attraverso la partecipazione e l'azione dell'utente, generalmente con due esiti: un'azione di narrativizzazione del proprio vissuto personale, un'azione di critica sociale, di rottura, di disvelamento del carattere corporativo della globalizzata cultura occidentale. Nel primo ambito pensiamo ai lavori di Lovejoy che implicano una riflessione personale e psicologica della persona e che conducono alla creazione di storie, nel secondo ai lavori di Deck che, contemporaneamente, fornisce ai suoi utenti gli strumenti di creazione e di reazione nei confronti della cultura corporativa che sempre di più contraddistingue la Rete.

¹¹⁵ Cfr. Bourriaud Nicolas, *Postproduction*, Lucas&Sternberg, New York 2002, p. 18.

Nell'ambito del webcinema in senso più ortodosso la pratica della collaborazione creativa trova un'applicazione specifica nella *pass-along narrative*. Tuttavia, ricordiamo, come questa prassi appartenga, ancora ad un gruppo di individui con delle competenze specifiche, sperimentatori che vedono nelle nuove tecnologie fertile terreno di creatività, studenti di scuole di cinema e di graphic design. Non è presente, se non in nuce, la figura di un creatore che produce prodotti amatoriali, qualitativamente rilevanti, privo di uno specifico background. I due casi che abbiamo analizzato rilevano molto bene questa tendenza. *Scums* dei fratelli Manetti è stato realizzato da due autori con già una esperienza nel mondo dell'audiovisivo alle spalle¹¹⁶ che hanno deciso di sperimentare utilizzando delle tecnologie hardware e software a basso costo e usando la Rete come canale di distribuzione. Allo stesso modo gli episodi diretti ad Ottawa e a New York sono realizzati, non da semplici utenti che hanno deciso di implementare la webserie originale, ma da due filmmaker che, come i Manetti, hanno considerato la Rete un canale di sviluppo di nuove forme narrative. Questo discorso si manifesta in forma ancora più accentuata per *Story Streams*. Il progetto ab origine prevedeva una sperimentazione di tipo narrativo nella quale il fruitore fosse un semplice spettatore. Il film, infatti, è composto da una serie di episodi

¹¹⁶ I fratelli Manetti nel 1995 avevano diretto *Consegna a domicilio*, episodio del film *DeGenerazione*. Nel 1997 girarono un piccolo film prodotto dalla Rai, *Torino Boys*, che narra delle avventure di un gruppo di nigeriani.

diretti da tre registi, altamente qualificati, con alle spalle lavori di sperimentazione nei media digitali. Il remixaggio dei tre episodi in un unico filmato delimita l'esperienza di ricerca all'ambito meramente produttivo, senza che il pubblico, sia quello fisicamente presente in sala durante il lo Streaming Festival sia quello online, possa in qualche modo intervenire.

4.5. La fine del webcinema?

Concludiamo questo percorso con una considerazione finale. A partire dal 2001, probabilmente, non è più possibile parlare di webcinema inteso secondo l'integralismo dei suoi iniziali fautori che combattendo contro le ristrettezze tecnologiche avevano formulato un'estetica peculiare. Il confine tra cortometraggi pensati per essere fruiti in Rete e cortometraggi per cui la Rete diventa una dei possibili canali distribuitivi, diventa sempre più labile. La definizione di webfilm come una nuova forma di fare cinema dopo il 2001 comincia a scomparire, sia per motivazioni economiche che tecnologiche ed a essere sostituita dalla categoria cortometraggi (short film o short movie). Da un punto di vista economico il crollo delle dot.com porta la chiusura di molti siti vetrine di esibizione di webcinema (tra le più

rimarchevoli eccezioni ricordiamo *AtomFilm* e *Ifilm*). Da un punto di vista tecnologico lo sviluppo delle connessioni broadband e la disponibilità di connessione, non solo dai posti di lavoro e dalle università, ma anche dalle proprie case, rende obsoleta un'estetica basata sulle restrizioni. Un altro aspetto essenziale chiamato in causa per la dismissione dell'etichetta webcinema è l'esponenziale crescita di contenuti video, disponibili in Rete da trailer, spot pubblicitari, funny videos, video virali, video amatoriali. La possibilità di realizzare filmati da mettere online, non è più soltanto ristretta ad una cerchia di pionieri con delle specifiche competenze tecniche, ma, grazie ai miglioramenti di hardware e software, guidati dall'idea del user-friendly, le soglie di accesso alla produzione e alla distribuzione di contenuti informativi si abbassano drasticamente.

CONCLUSIONI

In questo lavoro abbiamo cercato di ricostruire le tracce di un fenomeno, il webcinema, di cui ormai, nello stratificato panorama della Rete attuale, non c'è quasi più memoria. Esso è nato e si è sviluppato in un arco temporale piuttosto breve tra la fine del novecento e i primi anni nel XXI secolo, rimanendo sempre in forma aurorale. Utilizzando gli strumenti metodologici della Actor-network Thoery, abbiamo studiato il webcinema all'interno di un network "di battaglia" in cui una serie di attori, tecnologie e persone, fattori economici, politici, culturali, si incrociano, tessono trame, negoziano, cercano di arruolare altri attori, lottano per la propria sopravvivenza con strategie che a volte vanno a buon fine e che in altri casi sono destinate al fallimento.

Nella fase di creazione del webfilm, il webfilmmaker, il costruttore-di-fatti secondo la terminologia di Latour, deve tenere in considerazione gli attori tecnologici che ne consentono la produzione e contemporaneamente quelli che ne permettono il consumo. La realizzazione di un webfilm prevede un attento lavoro di calibratura degli attori tecnologici sia hardware che software. (i software, specialmente quelli di editing e quelli di rendering delle immagini, per

funzionare correttamente necessitano di determinati requisiti hardware quali la velocità del processore, lo spazio dell'hard-disk, la capacità della RAM). Allo stesso tempo, il webfilmmaker deve valutare gli attori tecnologici a disposizione del fruitore, sia quelli di trasmissione che quelli di riproduzione. La nascita della tecnologia dello streaming ha agevolato lo scorrere dei contenuti in Rete, tuttavia la sua efficacia dipende dalla tipologia di connessione disponibile per l'utente: per le connessioni broadband i contenuti sono trasmessi fluidamente, per quelle con modem a 56kps la riproduzione dei filmati risulta difficoltosa. Inoltre, due altri elementi chiave, dipendenti l'uno dall'altro, sono i player e le tipologie di formato dei video. Ci sono player più aperti (RealPlayer, QuickTime) che consentono la riproduzione di vari formati mentre altri più chiusi (Windows Media Player) che permettono la riproduzione soltanto del formato proprietario. Il conflitto, scoppiato tra RealNetworks e Microsoft, è identificativo della crescente importanza delle immagini in movimento in Rete. In anni più recenti i principali attori commerciali impegnati nella produzione di media player (Microsoft, RealNetworks e Apple) hanno attuato una strategia commerciale indirizzata a rafforzare sempre di più la relazione tra media player e contenuti audiovisivi. Lo sviluppo di dispositivi mobili polifunzionali (da PDA a videotelefonini a soprattutto iPod) ha comportato un ulteriore cambio di strategie nei vari attori in campo con la ricerca di

una stabilizzazione del proprio ruolo attraverso il reclutamento di altri partners come ad esempio i content provider. Il risultato di queste attività è un costante flusso di potere all'interno del network in cui si muove il webcinema. Da questa prima fase dell'analisi emerge come il webcinema non possa essere compreso come un oggetto indipendente, prodotto da un'azione unidirezionale originata da un attore-autore, ma il risultato della continua negoziazione tra attori umani e non umani. L'analisi ha evidenziato la continua interazione tra produzione e consumo, tra attori tecnologici e attori umani (filmmaker e spettatori) dove l'agency si alterna e scorre tra tecnologia e individui.

Gli attori che costituiscono i network di distribuzione e di esibizione di webcinema lavorano per stabilizzare i webfilm, per fornire loro delle modalità e degli spazi di visione. Questi attori, eterogenei e mobili, attuano strategie che si compiono in spazi variegati: online, offline, contemporaneamente online e offline. Proprio l'analisi di questi attori ci ha consentito di evidenziare i momenti di criticità presenti all'interno del percorso di evoluzione del webcinema e di indagarne le cause che ne hanno portato alla scomparsa, o meglio alla traduzione in qualcosa di diverso. Gli attori di distribuzione e di esibizione attuano delle strategie con esiti diversi: alcuni di successo, altri fallimentari. Il fallimento generalmente va ascritto a due motivazioni: perchè legato a un

disegno troppo prematuro per i tempi o perché incapace di riconoscere i bisogni che la contingenza richiede. Il primo aspetto è testimoniato dalla distribuzione, fatta nel 2000, con scarsi riscontri, da parte del sito Atom dei propri contenuti video attraverso PDA: la pratica di questi attori tecnologici non era ancora sufficientemente radicalizzata nel sociale, come avverrà invece qualche anno dopo con la diffusione dell'ipod e degli altri riproduttori di contenuti multimediali. Il secondo aspetto ben illustra l'insuccesso nella distribuzione di webcinema attraverso supporti fisici (vhs e dvd): i webfilm trovano nella Rete il loro luogo congeniale di fruizione, tra il flusso dei contenuti e i confini di un player, altri dispositivi quali videoregistratori o lettori dvd sono incapaci di intercettarne la natura e l'esperienza di fruizione richiesta dall'utente. Gli attori che attuano le strategie di maggior successo nella distribuzione e nella esibizione sono i portali video che aggregano insieme più contenuti rispetto alle homepage dei singoli filmmaker e permettono agli utenti un certo grado di interattività nella forma della votazione e del commento. Tra i portali video analizzati sono pochi quelli scampati allo scoppio delle dot-com. Due di questi, iFilm e Atom, sono sopravvissuti in virtù della loro capacità di cogliere e leggere i cambiamenti, tecnologici, economici e di fruizione in corso nel periodo e di conseguenza tradurli in corrette strategie. In primo luogo questi siti attuano una politica di valorizzazione del webfilm come prodotto commerciale attraverso i

banner pubblicitari e la syndication dei film. Questa operazione di commercializzazione comporta due conseguenze: una attenta normativa che regola i "diritti e i doveri" dei registi e un monitoraggio degli attori-utenti. I siti distribuiscono gratuitamente i filmati dei webfilmmaker, ma quest'ultimi sono legati ad un contratto di esclusività con il sito e devono garantire che il loro materiale non infranga i diritti d'autore. Gli utenti diventano attori centrali in quanto consumatori: su di essi, attraverso la registrazione al sito, si raccolgono dati sociodemografici, utili per tracciarne un profilo. Inoltre, oltre a questa azione di screening, la centralità del fruitore è testimoniata anche dai vari strumenti messi a sua disposizione per il commento e per lo scambio del video stesso, dando inizio alla pratica del viral video che oggi rappresenta una delle azioni di marketing più utilizzate in Rete. Infine, questi siti decidono di allearsi con attori commerciali già presenti nel mercato dei media tradizionali: prima iFilm nel 2005 poi Atom nel 2006 sono acquistati da MTV e diventano dei content provider, cioè entrano a far parte di quella azione di convergenza di media corporation¹ che ormai contraddistingue la Rete.

L'ultima parte del lavoro ha esemplificato come le battaglie e le negoziazioni tra attori umani e non umani si materializzino in una forma concreta (per quanto digitale): i webfilm. Proprio la loro analisi

¹ Cfr., Hesmondhalgh David, *The Cultural Industries*, Sage, London 2002.

testuale ci consente di rendere manifesto il cortocircuito presente tra teoria e pratica. Gli studi teorici sul webcinema, sia online che offline, nella forma di vere e proprie teorizzazioni oppure di manifesti o manualistica, sono tutti concordi su due punti: le tecnologie digitali e la Rete come strumenti per la promozione di un nuovo modello di cinema; la filosofia del DYT (do it yourself), cioè la facilità nella creazione dei contenuti permessa da tecnologie sempre più accessibili. La nostra analisi ha dimostrato come questi presupposti non abbiano avuto un concreto riscontro nella pratica. Il webcinema, inteso in modo ortodosso secondo quanto si trova nelle teorizzazioni, ha una vita troppo breve e ha offerto degli esempi troppo esigui (indipendentemente dal numero rintracciabile oggi) per poterlo considerare come "rivoluzionario". Inoltre, l'autore di webfilm solitamente è un individuo con delle preve competenze nell'ambito della grafica e della animazione, spesso studenti universitari o artisti con alle spalle esperienze nella video arte, non si tratta perciò di un attore che grazie all'usabilità degli attori tecnologici è in grado di creare e distribuire prodotti culturali. Le barriere tecnologiche sono marcate e il creatore di filmati deve avere alle spalle un sapere specifico. In definitiva, possiamo considerare il webcinema, nella sua attuazione più ortodossa, come un prodotto che lottando contro le restrizioni imposte dalla tecnologia lavora sulla sperimentazione,

realizzato da utenti che possiedono uno specifico background tecnoculturale.

Paradossalmente la decrescita delle competenze richieste per realizzare filmati da mettere online, ha decretato la fine del webcinema. Ormai è piuttosto semplice per una persona creare video amatoriali usando le webcam o camere digitali economiche, montare il tutto attraverso un software come *Windows Movie Maker*, preinstallato su ogni copia del sistema operativo Windows, e postare il proprio prodotto su uno dei tanti siti di video sharing e videoblogging che affollano la Rete². (per quanto permangano, come abbiamo nel corso del lavoro evidenziato, una serie di divides che anzi, per certi versi si stanno rafforzando, tra chi ha la possibilità di avere accesso a determinate tecnologie e ai vantaggi che ne conseguono e chi ne è escluso). Con la caduta delle restrizioni tecnologiche così ferree l'immagine del webcinema diventa più lineare, la negoziazione tra attori tecnologici ed estetici diventa meno evidente, i tratti formali stessi che qualificano il webcinema vengono meno. Scompare il webcinema, o meglio diventa qualcosa di diverso:

² Quanto detto trova una sua forma di testimonianza in *Flip Video Ultra*, una videocamera con delle modalità di funzionamento semplici e intuitive, che non richiede alcun software di supporto. La caratteristica di questo oggetto non è soltanto il fatto che sia costruito con una mentalità improntata all' *user friendly* (come ormai la maggior parte delle tecnologie di successo) ma che abbia, come utente di riferimento, il produttore di video realizzati per YouTube o simili portali. Infatti, la macchina è dotata di collegamento USB con connettore integrato a scomparsa che consente di fare facilmente l'upload sui siti di video sharing. La risoluzione video non è elevata ma superiore alla normale fascia di telefoni medio-alta. Questo prodotto, con prestazioni superiori a quelle di un normale telefonino, consente di realizzare video di buona qualità finalizzati alla fruizione online senza richiedere particolari competenze al consumatore. <http://www.theflip.com> (ultimo accesso 3-7-2008).

le sue tracce più riconoscibili rimaste in rete oggi sono i video in flash e gli spoof video distribuiti in forma virale. Questo esito non soddisferà probabilmente gli assertori del webcinema più ortodosso ma è il risultato delle battaglie/negoziazioni tra attori umani e non umani: chi è riuscito ad intercettare i cambiamenti in corso, a stabilire la politica commerciale più idonea (syndication, l'utente come valore), a stringere le alleanze con altri attori commerciali, è sopravvissuto e ha trovato un posto nel complesso e stratificato panorama mediale contemporaneo.

In ultimo, concludiamo questo lavoro con alcune riflessioni volte a sollecitare nuovi stimoli alla ricerca. L'analisi del webcinema ci ha condotto a riflettere sul "peso" delle tecnologie in vari ambiti: nella produzione, nella distribuzione, nella fruizione, nell'estetica. Usiamo volutamente questa espressione lontano da qualsiasi determinismo sia tecnologico che sociale per evidenziare la materialità e la concretezza delle tecnologie, fattori troppo spesso dimenticati. Le tecnologie stanno diventando sempre meno invadenti e visibili, sempre più wireless, portatili, prive di peso e contemporaneamente in grado di smaterializzare la concretezza degli oggetti (una pagina di carta, una fotografia, un disco diventano un insieme di bits). La miniaturizzazione tuttavia non ne cancella la loro fisicità. L'indagine di questo aspetto apre degli interessanti interrogativi legati al modo in cui le tecnologie più recenti si inseriscono all'interno di infrastrutture

già esistenti: come si relazionano queste ultime con quelle già presenti e in che modo le tecnologie meno invasive devono la loro invisibilità alla materialità di altre. Infine, le tecnologie user-friendly smaterializzando in un flusso di codici binari la concretezza dei contenuti, generano una serie di problemi rispetto agli ancoraggi che, comunque, questi contenuti devono avere rispetto ai sistemi politici, economici, legali in cui sono inseriti. La facilità di riproduzione e di scambio favoriscono la diffusione dei contenuti culturali e contemporaneamente la messa in crisi del sistema dei diritti d'autore e l'aprirsi di uno scenario di battaglia tra chi difende la proprietà intellettuale e chi la libera trasmissione dei contenuti. In secondo luogo, questa semplicità di creazione, di copia, di scambio sollecita riflessioni sia di natura etica che di natura giuridica sulla diffusione, senza alcuna restrizione, di contenuti consentita dalla Rete e al momento scevra di una precisa regolamentazione.

BIBLIOGRAFIA

Aarseth Espen, *Cybertext – Experiments in Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997.

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

Agre Philip E. and Marc Rotenberg (eds.), *Technology and Privacy: The New Landscape*, The MIT Press, Cambridge, MA 1997.

Ahrens Frank, «Viacom's MTV Unit Buys Atom Entertainment for Its Film, Gaming Web Sites», *washingtonpost.com*, 10-8-2006, <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/08/09/AR2006080901839.html>, (ultimo accesso 3-7-2008).

Akrich Madeleine, «La construction d'un système socio-technique. Esquisse pour une anthropologie des techniques», *Anthropologie et Sociétés*, vol. 13, n. 2, 1989, pp. 31-54.

Akrich Madeleine, «Les formes de la médiation technique», *Réseaux*, 60, juillet-août, 1993, pp. 87-98.

Akrich Madeleine and Bernike Pasveer, *Narrating Childbirth. Theorizing Bodies*, WTMC-CSI, Ecole des Mines de Paris, Paris 1998.

Allen Garland E., «Naturalists and experimentalists: The genotype and the phenotype», *Studies in the History of Biology*, 3, 1979, pp. 179-209.

Allen Jamie, «The golden age of the short: Shorts move from film-class project to big time on Web», *CNN.com*, 15-5-2000, [online], <http://archives.cnn.com/2000/SHOWBIZ/Movies/05/15/short.film/> (ultimo accesso 3-7-2008).

Alvin, *The Third Wave*, Bantam Book, New York 1980 (tr. it., *La terza ondata: il tramonto dell'era industriale a la nascita di una nuova civiltà*, Sperling & Kupfer, Milano 1987).

«America Online Chooses VDO Live; Showcasing Internet Video and to be Available to All AOL Members», *Business Wire*, 13-3-1997. http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_1997_March_13/ai_19201176 (ultimo accesso 3-7-2008).

Amsterdamska Olga, «Surely you are joking, Monsieur Latour!», *Science, Technology and Human Values*, 15(4), 1990, pp. 495-504.

Anderson Nate, «Tim Berners-Lee on Web 2.0: "nobody even knows what it means"», *ars technica*, 1-9-2006, <http://arstechnica.com/news.ars/post/20060901-7650.html> (ultimo accesso 30-9-08).

Aprà Adriano, *New American Cinema. Il cinema indipendente Americano degli anni '60*, Ubulibri, Milano 1986.

«AtomFilms Launches First Mobile Entertainment Initiative», *mobic.com*, 2000 http://www.mobic.com/oldnews/2000/04/atomfilms_launches_first_mobile_.htm, (ultimo accesso 3-7-2008).

«AtomFilms Will Offer Movies To Go in Deal With Microsoft; Pact to Provide Atom Entertainment on Mobile Devices», *IndieWire*, 4-19-2000, http://www.indiewire.com/biz/biz_000419_briefs.html, (ultimo accesso 3-7-2008).

«AtomFilms and Shockwave.com Announce Merger», *Guardian Unlimited*, 15-12-2000, <http://film.guardian.co.uk/cybercinema/news/0,7803,412012,00.html>, (ultimo accesso 3-7-2008).

Attali Jacques, *L'Homme nomade*, Fayard, Paris 2003 (tr. it., *L'uomo nomade*, Spirali, Milano 2006).

Balsamo Anne, «Introduction», *Cultural Studies. Special Issue: Science, Technology and Culture*, 1, 2 (3) 1998, pp. 285-299.

Bangeman Eric, «Apple passes Wal-Mart, now #1 music retailer in US», *Ars Technica*, 2 aprile 2008, <http://arstechnica.com/news.ars/post/20080402-apple-passes-wal-mart-now-1-music-retailer-in-us.html>, (ultimo accesso 3-8-2008).

Barbeni Luca, *Webcinema. L'immagine cibernetica*, Costa&Nolan, Torino 2006.

Barnes Barry & Steven Shapin (eds.), *Natural Order: Historical Studies of Scientific Culture*, Sage, Berkeley 1979.

Batchelder Robert, «Commentary: MPEG-4 is Streaming Video», *Viewpoint Gartner*, 5-10-2001, <http://news.cnet.com/2009-1023-274012.html> (ultimo accesso 3-8-2008).

Battcock Gregory (ed.), *The New American Cinema: A Critical Anthology*, Dutton, New York 1967.

Bauer Martin, *Resistance to new Technology - nuclear power, information technology and biotechnology*, Cambridge University Press, Cambridge 1995.

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

Beck Ulrich, *The risk society, Towards a New Modernity*, Sage, London 1992.

Bell Daniel, *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*, Basic Books, New York 1973, (parzialmente tradotto in *Il processo capitalistico: cicli economici*, Boringhieri, Torino 1977).

Ben-David Joseph, *The Scientist's Role in Society. A comparative study*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs 1971 (tr .it., *Scienza e società*, Il Mulino, Bologna 1975).

Berg Marc, *Rationalizing Medical Work: Decision Support Techniques and Medical Practices*, The MIT Press, Cambridge, MA. 1997.

Berger Renè, *L' effet des changements technologiques*, Editions P.-M. Favre, Lausanne 1983.

Berker Thomas, Maren, Hartmann, Yves Punie and Katie Ward (eds), *Domestication of Media and Technology*, Open University Press, Maidenhead 2006.

Berners-Lee Tim, James Hendler and Ora Lassila, «The Semantic Web», *Scientific American*, May 2001.

Bertetto Paolo, *Il grande occhio della notte. Cinema d'avanguardia Americano 1920-1990*, Lindau, Torino 1992.

Birkerts Sven, *The Gutenberg Elegies. The Fate of Reading in an Electronic Age*, Faber and Faber, Boston 1994.

Bijker Wiebe, Hughes Thomas Parke and Pinch Trevor, (eds.), *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, The MIT Press, Cambridge, MA. 1987.

Bijker Wiebe and Law John (eds.), *Shaping Technology/Building Society: Studies in Socio-technical Change*, The MIT Press, Cambridge, MA. 1992.

Bijker Wiebe E., *Of Bicycles, Bakelites and Bulbs*, The Mit Press, Cambridge, MA. 1995 (tr. it., *La bicicletta e altre innovazioni*, McGrawHill, Milano 1998).

Blair Jason, «Assets of Pseudo.com Are Sold to New York Internet Company», *NYTimes*, 24-1-2001, <http://www.nytimes.com/2001/01/24/business/24CNDPSEUDO.html?ex=1215316800&en=31b0d617a47616e2&ei=5070> (ultimo accesso 3-7-2008).

Bloor David, *Knowledge and Social Imagery*, Routledge & Kegan Paul, London 1976 (tr. it., *La dimensione sociale della conoscenza*, Cortina, Milano 1991).

Bloor David, *Wittgenstein. A Social Theory of Knowledge*, Columbia University Press, New York 1983.

Bloor David, «Idealism and the sociology of Knowledge, in *Social Studies of Science*, 30, 1, 1996, pp. 839-856.

Boczkowski Pablo, «Mutual shaping of users and technologies in a national virtual community», in *Journal of Communication*, 49, 2, 1999, pp. 86-108.

Boczkowski Pablo, *Digitizing the News: innovation in online newspapers*, The MIT Press, Cambridge, MA 2004.

Bolter Jay David e Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA. 1999 (tr. it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano 2002).

Bonini Tiziano, *La radio nella rete: storia, estetica, usi sociali*, Costa & Nolan, Milano 2006.

Bordwell David, Janet Staiger and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, Routledge, London 1996.

Bordwell David and Kristin Thompson, *Film Art: an Introduction*, McGraw-Hill, New York [etc.] 2003, (tr. it. *Cinema come arte*, Il Castoro, Milano 2003).

Borges Jorge Luis, *Obras Completas*, Émecé Editores, Buenos Aires 1974 (tr. it., *Tutte le opere*, vol. 1, Arnoldo Mondadori, Milano 1984).

Boudon Raymond, *L'art de se persuader des idées fausses, fragiles ou douteuses*, Fayard, Paris 1990, (tr. it., *L' arte di persuadere se stessi*, Rusconi, Milano 1993).

Bourriaud Nicolas, *Postproduction*, Lucas&Sternberg, New York 2002.

Bowker Geoffrey C., Susan Leigh Star, *Sorting things out: classification and its consequences*, The MIT Press, Cambridge, MA 2002.

Bowler Paul, «Malthus, Darwin and the concept of struggle», *Journal of the History of Ideas*, 37 (1976), pp. 631-50.

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).

Brook James and Ian A. Boal (eds.), *Resisting the Virtual Life: the Culture of Politics Information*, City Lights, San Diego 1995.

Bucchi Massimiliano, *Scienza e società. Introduzione alla sociologia della scienza*, Il Mulino, Bologna 2002.

Bunge Mario, «A Critical Examination of the New Sociology of Science: 'Part 1'», *Philosophy of the Social Sciences*, 21, 4 (1991:Dec.), pp.524-560.

«Cannes 2001: Gotchaaa elú Prix du Meilleur Webfilm à Cannes», <http://cinema.aliceadsl.fr/ficheart.aspx?keys=AR013068&file=http&type=art> (ultimo accesso 3-7-2008).

Callon Michel, (ed.), *The Laws of the Markets*, Blackwell, Oxford 1988.

Callon Michel, (sous la direction de), *La science et ses reseaux: genese et circulation des faits scientifiques*, La Decouverte, Paris 1988.

Callon Michel and Volona Rabeharisoa, *Reconfiguring Trajectories: Agencies, Bodies and Political Articulations: the Case of Muscular Dystrophies. Theorizing Bodies*, WTMC-CSI, Ecole des Mines de Paris, Paris 1998.

Cardwell Donald S. L., *From Watt to Clausius: the rise of thermodynamics in the early industrial age*, Heinemann Educational, London 1971.

Carey James (ed.), *Communication as Culture: Essays on Media and Society*, Routledge, London 1988.

Carl Silvio and Tony M. Vinci (eds.), *Culture, identities, and technology in the Star Wars films: essays on the two trilogies*, McFarland & Co, Jefferson, N.C. 2007.

Casetti Francesco, *L'occhio del Novecento*, Bompiani, Milano 2005.

Castagna Alberto, *Manifesti del cinema*, F. Motta, Milano 2004.

Castells Manuel, *The power of identity*, Blackwell, Malden, Mass. Oxford 1997 (tr. it., *Il potere dell'identità*, Università Bocconi, Milano 2003).

Castells Manuel, *The rise of the network society*, Blackwell, Malden, Mass. 1998 (tr. it., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi, Milano 2002).

Castells Manuel, *The Internet Galaxy: Reflections of the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press, 2001, Oxford and New York (tr. it., *Galassia internet*, Feltrinelli, Milano 2006).

Charney Leo, Vanessa R. Schwartz (eds.), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Berkeley 1995.

Chen Zhigang, Tan See-Mong, Campbell Roy H., Li Yongcheng, «Real Time Video and Audio in the World Wide Web», <http://choices.cs.uiuc.edu/Papers/New/vosaic/vosaic.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

Cinema Journal, Vol. 43, No. 3, Spring 2004.

Clayfield Matthew, «Digital Histoire(s): The Cyber-cinema of Evan Mather», *SenseofCinema*, 2005, [online] http://www.sensesofcinema.com/contents/05/35/evan_mather.html (ultimo accesso 3-7-2008).

Clemens Elisabeth S., «Of Asteroids and Dinosaurs: The Role of the Press in the Shaping of Scientific Debate», *Social Studies of Science*, Vol. 16, No. 3 1986, pp. 421-456.

Cohen Braham, «Incentives Build Robustness in BitTorrent», in *Proceedings of the First Workshop on the Economics of Peer-to-Peer Systems*, Berkeley, CA, June 2003, scaricabile online all'indirizzo <http://citeseer.ist.psu.edu/rd/64801791%2C579364%2C1%2C0.25%2CDownload/http%3AqSqqSqwwww.sims.berkeley.eduqSqresearchqSqconferencesqSq2peconqSqpapersqSq4-cohen>, (ultimo accesso 3-7-2008).

Collins Harry M., «Stages in the Empirical Programme of Relativism», *Social Studies of Science*, 11, (1981), pp. 3-10.

Collins Harry M., Pinch Trevor J., *The Golem: What Everyone Should Know About Science*, Cambridge University Press, Cambridge & New York 1993 (tr. it., *Il golem. Tutto quello che dovremmo sapere della scienza*, Dedalo, Milano 1995).

Collins Harry M., Pinch Trevor J., *The Golem at Large: What You Should Know About Technology*, Cambridge University Press, Cambridge & New York 1998 (tr. it., *Il Golem tecnologico*, Comunità, Torino 2000).

Collins, Harry M., Pinch Trevor J., *Dr. Golem: how to think about medicine*, University of Chicago Press, Chicago 2005.

Colombo Fausto, *Introduzione allo studio dei media*, Carocci, Roma 2003.

Comor Edward A. (ed.), *The Global political economy of communication: hegemony, telecommunication and the information economy*, Martin's Press, New York 1994.

Consalvo Mia et al. (eds), *Internet Research Annual*, Volume 1, Peter Lang, New York 2004.

Cooper M. and Kimmelman G., *The Digital Divide Confronts the Telecommunications Act of 1996: Economic Reality versus Public Policy*, DC: Consumer Union, Washington 1999, [online] www.consunion.org/other/telecom2-0299.htm, (ultimo accesso 3-8-2008).

Costa Mario, *Estetica della comunicazione: come il medium ha polverizzato il messaggio: sull'uso estetico della simultaneità a distanza*, Castelvechi, Roma 1999.

Cowan Ruth Schwartz, *More Work for Mother: The Ironies of Household Technology from the Open Hearth to the Microwave*, Basic Books, New York 1983.

Davis Joshua, «The Secret World of Lonelygirl», *Wired*, 14, December 2006.

Deivert Bert, «Shots in Cyberspace: Film Research on the Internet», *Cinema Journal*, Vol. 35, No. 1, (Autumn, 1995), pp. 103-124.

De Laet Marianne and Annemarie Mol, «The Zimbabwe Bush Pump: Mechanics of a Fluid Technology», *Social Studies of Science*, Vol. 30, No. 2 (Apr., 2000), pp. 225-263.

Deleuze Gilles and Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Athlone, London 1987 (tr. it., *Mille piani: capitalismo e schizofrenia*, Istituto della enciclopedia italiana, Roma 1987).

Dervin Brenda, Lawrence Grossberg, Barbara J. O'Keefe and Ellen Wartella (eds.), *Rethinking Communication. Vol. 2: Paradigm Exemplars*, Sage, Newbury Park, CA 1989.

«Digital Entertainment Network, Inc. (DEN) and Ford Motor Company Join Forces To Promote a Safe and Sober Holiday Season», 23-12-1999, <http://www.theautochannel.com/news/press/date/19991222/press004895.html>, (ultimo accesso 3-7-2008).

DiMaggio Paul and Eszter Hargittai, 'From the 'Digital Divide' to 'Digital Inequality': Studying Internet Use as Penetration Increases', Center for Arts and Cultural Policy Studies, Princeton University, Working Paper Series No. 15, 2001.

Douglas Susan J., *Inventing American Broadcasting. 1899-1922*, John Hopkins University, Baltimore 1987.

Downey Gregory, *Telegraph Messenger Boys: Labor, Technology, and Geography 1850-1950*, Routledge, London 2000.

Doyle Gillian, *Understanding Media Economics*, Sage, London 2002.

Dvorak John C., «Web 2.0 Baloney», *pcmag.com*, 3-1-06, <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,1931858,00.asp> (ultimo accesso 30-9-08).

Ebo Bosah (ed.), *Cyberghetto or Cybertopia: Race, Class and Gender on the Internet*, Praeger, New York 1998.

Economy and Society special issue Tarde, *Economy and Society*, 36(4) 2007.

Edwards Paul N., *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*, The MIT Press, Cambridge, MA 1996.

Evangelista Benny «AtomFilms' new venue -- the PSP. Online site to host mobile movies sponsored by Sony», *SfGate*, 5-2-2005, [www.sfgate.com/cgi-](http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2005/05/02/BUG54CI0KQ1.DTL&type=business)

[bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2005/05/02/BUG54CI0KQ1.DTL](http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/chronicle/archive/2005/05/02/BUG54CI0KQ1.DTL&type=business) &type=business, (ultimo accesso 3-7-2008).

Evans Jessica and Stuart Hall (eds.), *Visual Culture: the Reader*, Sage Publications, London 1999.

Fanchi Mariagrazia, *Spettatore*, il Castoro, Milano 2005.

Featherstone Mike and Roger Burrows (eds), *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk*, Sage, London 1995 (tr. it., *Tecnologia e cultura digitale. Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, Franco Angeli, Milano 1999).

Feller Joseph, Brian Fitzgerald, Scott A. Hissam, and Karim R. Lakhani (eds.), *Perspectives On Free and Open Source Software*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2005.

Fischer Claude S., *America Calling: A Social History of the Telephone to 1940*, University of California Press, Berkeley, CA 1992 (tr. it., *Storia sociale del telefono: America in linea, 1876-1940*, UTET, Torino 1994).

Flichy Patrice, *L'Innovation technique: récents développements en sciences sociales, vers une nouvelle théorie de l'innovation*, La Découverte, Paris 1995 (tr. it., *L'innovazione tecnologica: le teorie dell'innovazione di fronte alla rivoluzione digitale*, Feltrinelli, Milano 1996).

Flichy Patrice, «The Construction of New Digital Media», *New Media & Society*, 1 (1) 1999, pp. 33-39.

Fleck James, «Innofusion or Diffusation? The nature of technological development in robotic», *Edinburgh PICT Working Paper No. 7*, Edinburgh University, Edinburgh 1988.

Fleck James, «Learning by trying: the implementation of configurational technology», *Research Policy*, Vol. 23, 1994, pp. 637 - 652.

Forman Paul, «Weimar Culture, Causality, and Quantum Theory, 1918-1927: Adaptation by German Physicists and Mathematicians to a Hostile Intellectual Environment», *Historical Studies in the Physical Sciences*, 3 (1971), pp. 1-115.

Frank Miller Turner, «The Victorian Conflict between Science and Religion: A Professional Dimension», *Isis*, 69 (1978), pp. 356-76.

Frankel Eugene, «Corpuscular Optics and the Wave Theory of Light: The Science and Politics of a Revolution in Physics», *Social Studies of Science*, 6 (1976), pp. 141-184.

Fried I. and Kawamoto D., «EU upholds Penalties against Microsoft» 2004,

http://news.com.com/EU+upholds+penalties+against+Microsoft/2100-1014_3 (ultimo accesso 3-8-2008).

Friedberg Anne, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2006.

Fukuyama Francis, *The End of History and the Last Man*, Penguin, New York 1992 (tr. it., *La Fine della storia e l'ultimo uomo*, Rizzoli, Milano 1992).

Fuller Matthew (ed.), *Software Studies. A Lexicon*, The Mit Press, Cambridge, MA 2008.

Galloway Alexander, *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, MIT Press, Cambridge 2004.

Garfinkel Harold, et al., «The Work of a Discovering Science Constructed with Materials from the Optically Discovered Pulsar», *Philosophy of the Social Sciences*, 11, 2 (1981, June), pp.131-158.

Gauntlett David (ed.), *web.studies*, Arnold, London 2000.

Gauntlett David and Ross Horsley (eds.), *web.studies*, 2nd edition, Arnold, London 2004.

Gay Jonathan, «Good Software Design and the Evolution of Flash», *Techtv.com*, 20-4-2001, www.g4tv.com/techtvvault/features/27579/Good_Software_Design_and_the_Evolution_of_Flash.html (ultimo accesso 3-7-2008).

Gledhill Christine and Williams Linda (eds.), *Reinventing Film Studies*, Arnold, London 2000.

Gomery Douglas, *The Hollywood Studio System: a History*, British Film Institute, London 2005.

Gomes Lee «Will All of Us Get Our 15 Minutes On a YouTube Video?», *The Wall Street Journal Online*, 3-8-2006.

Gondrano Franco, «Torna Batman, il web rovina la sorpresa», *Corriere online*, 3-7-2008, http://www.corriere.it/cinema/08_luglio_03/batman_scene_anticipate_sul_web_9c4ca390-48e8-11dd-a3c9-00144f02aabc.shtml (ultimo accesso 30-9-2008).

Graham Jefferson, «Adobe buys Macromedia in \$3.4B deal», *USA TODAY*, 18-4-2005, www.usatoday.com/money/industries/technology/2005-04-18-adobe-macromedia_x.htm?csp=34 (ultimo accesso 3-8-2008).

Greene Jay, «Rob Glaser Is Racing Upstream», *Business Week*, 3-9-2001.

Greene Naomi, *The French New Wave: a new look*, Wallflower, London New York 2007.

Greimas Algirdas Julien et Joseph Courtés, *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Classiques Hachette, Paris 1979-

1986 (tr. it., *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, (a cura di Paolo Fabbri), Bruno Mondadori, Milano 2007).

Griswold Wendy, *Cultures and Societies in a Changing World*, Pine Forge Press, Thousand Oaks, Calif. 1994 (tr. it., *Sociologia della cultura*, Il Mulino, Bologna 1997).

Grossberg Lawrence, «Cultural Studies and/in new worlds» in *Critical Studies in Mass Communication*, 10, 1, 1993, pp. 1-22.

Grossberg Lawrence, Cary Nelson and Paula A. Treichler (eds.), *Cultural Studies*, Routledge, New York 1992.

Grossberg Lawrence, *We Gotta Get Out of This Place: Popular Conservatism and Postmodern Culture*, Routledge, London 1992.

Grover Ronald and Richard Siklos, «Digital Entertainment Network: Startup or Non-Starter?» *BusinessWeek*, 15-11-1999, www.businessweek.com/1999/99_46/b3655182.htm (ultimo accesso 3-7-2008).

Hawkins R. P, J. M. Wiemann, and S. Pingree (eds.), *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, Sage Newbury Park, CA 1988.

Hennion Antoine, «An Intermediary between Production and Consumption: the Producer of Popular Music», *Science, Technology and Human Values*, 14 (1989), pp. 400-424.

Hesmondhalgh David, *The Cultural Industries*, Sage, London 2002.

Hoffman D. and Novak T., «Information access: bridging the racial divide on the Internet», *Science*, 280 (5362), 1998, pp. 390-391.

Hu Jim, «Real Catches Baseball Deal at a Price», 2001 [online], http://news.com.com/Real+catches+baseball+deal--at+a+price/2100-1023_3-254825.html?tag=nl (ultimo accesso 3-8-2008).

Hu Jim, «Real Hits Major League Baseball with Lawsuit», 2004 [online], http://news.com.com/2100-1023-5171852.html?tag=cd_top (ultimo accesso 3-8-2008).

Internet Content Syndication, Content Creation and Distribution in an Expanding Internet Universe: A White Paper, May 2008, scaricabile all'indirizzo

http://www.internetcontentsyndication.org/downloads/whitepapers/content_creation.pdf (ultimo accesso 3-7-2008).

Isambert François-André, «Un 'programme fort' en sociologie de la science?», *Revue française de sociologie*, 26, 3 juil./sept., 1985, pp. 485-508.

Jankowski N. and L. Hanssen (eds.), *Contours of Multimedia*, University of Luton Press, Luton 1996.

Java Jazz Up, Vol. 1, Issue 3, Sept. 2007.

Jenkins Henry, *Convergence Culture*, New York University Press, New York 2006.

Jensen Klaus Bruhn, «Mixed media: from digital aesthetics towards general communication theory» in *Northern Lights*, Volume 5 (2007), pp. 7-24.

Jones Steve, *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, Sage, London 1997.

Jones Steve (ed.), *Doing Internet research: Critical issues and methods for studying the net*, Sage, London 1998.

Jones Steve (ed.), *Encyclopedia of new media: an essential reference to communication and technology*, Sage Publications, Thousand Oaks, CA 2003.

Joyce Patrick (ed.), in *The Social in Question. New bearings in history and the social sciences*, Routledge, London 2002.

Kapell Matthew Wilhelm, John Shelton Lawrence (eds), *Finding the force of the Star Wars franchise: fans, merchandise, & critics*, P. Lang, New York 2006.

Kaplan Anne E., «The State of the Field: Notes Toward an Article», *Cinema Journal*, Vol. 43, No. 3, (Spring, 2004), pp. 85-88.

Keen Andrew, *The cult of the amateur: how today's internet is killing our culture*, Doubleday/Currency, New York 2007.

Kenner Rob, «MyHollywood! So you wanna be in pictures? Pick up your tools and shoot», *Wired*, 7.10, 1999, http://www.wired.com/wired/archive/7.10/microcinema_pr.html (ultimo accesso 1-9-2008).

Kern Stephen, *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Cambridge, Harvard University Press, 1983 (tr. it. *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1988).

Kling Rob, (ed.), *Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices*, Academic Press, San Diego 1996.

Klinger Barbara, *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*, University of California Press, Berkeley 2006.

Knorr Karin D., Roger Krohn and Richard Whitley (eds.), *The Social Process of Scientific Investigation: Sociology of the Sciences Yearbook*, Dordrecht and Boston, Mass., Reidel 1980.

Knorr-Cetina Karin, Aaron V. Cicourel (eds.), *Advances in Social Theory and Methodology. Toward an Integration of Micro and Macro-Sociologies*, Routledge & Kegan Paul, Boston 1981.

Kronschnabl Ana, and Rawlings Tomas, *PlugInTurnOn: A Guide to Internet Filmmaking*, Marion Boyars Publishing, London 2004.

Kurtzke Simone, *Webfilm Theory*, Phd Thesis, scaricabile all'indirizzo http://www.webfilmtheory.com/WebfilmTheory_SimoneKurtzke.pdf (ultimo accesso 3-7-2008).

Landow George, *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, John Hopkins University Press, Baltimore 1997.

LaTorre Tim, «A Conversation with Jonathan Wells, Festival Director of ResFest», *IndieWire*, 23-10-1997 [online]

http://www.indiewire.com/people/int_Wells_Jonathan_971023.html
(ultimo accesso 3-7-2008).

Latour Bruno, *Science In Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society*, Harvard University Press, Cambridge Mass., USA 1987 (tr. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, Edizioni di comunità, Torino 1998).

Latour Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes: essai d'anthropologie symétrique*, La Découverte, Paris 1991 (tr. it., *Non siamo mai stati moderni: saggio di antropologia simmetrica*, Elèuthera, Milano 1995).

Latour Bruno, «"Postmodern? No, Simply Amodern!". Steps Towards an Anthropology of Science», *Studies in the History and Philosophy of Science*, 21, no. 1 (1991), pp. 145-171.

Latour Bruno, *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, Harvard University Press, Cambridge, Mass. 1999.

Latour Bruno, *Reassembling The Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford 2005.

Law John (ed.), *A Sociology of Monsters? Essays on Power, Technology and Domination*, Routledge London 1991.

Law John, «Notes on the Theory of the Actor-Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity», *Systems Practice*, 5, 1992.

Law John, *Organizing Modernity*, Blackwell, Oxford 1994,

Law John, John Hassard (eds.), *Actor Network Theory and After*, Blackwell, London 1999.

Law John and Annemarie Mol (eds.), *Complexities in Science, Technology and Medicine*, Duke University Press, Durham, N. Ca. 2002.

Lea Martin (ed.), *Contexts of Computer-Mediated Communication*, Harvester Wheatsheaf, Hemel Hempstead 1992.

Lee Nick and Steve Brown, «Otherness and the Actor Network: 'The Undiscovered Continent'», *American Behavioral Scientist*, 37, 6, (1994:May), pp. 772-790.

Lemonnier Pierre (ed.), *Technological Choices*, Routledge, London 1994.

Lewis Jon (ed.), *The End of Cinema as We Know It: American Film in the Nineties*, New York University Press, New York 2001.

Lischi Sandra, «In Search of Expanded Cinema», *Cinema & Cie*, no. 2, 2003, pp. 82-95.

Liu Yuping and L. J. Shrum «What is Interactivity and is it always such a good thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness», *Journal of Advertising*, 31 (4), 2002, pp. 53-64.

Lovejoy Margot, *Digital currents: art in the electronic age*, Routledge, London 2004.

Lull James, *Culture-on-Demand. Communication in a Crisis World*, Blackwell, Malden, MA 2007.

Lunenfeld Peter (ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA 1999.

Macgregor Wise John, *Exploring Technology and Social Space*, Sage, London 1997.

Mackay Hughie and Gillespie Gareth, «Extending the social shaping of technology approach: ideology and appropriation», *Social Studies of Science*, 22, 4, 1992, pp. 685-716.

MacKenzie Donald, Wajcman Judy, (eds.), *The Social shaping of technology: how the refrigerator got its hum*, Open University Press, Milton Keynes Philadelphia, Pa. 1985.

MacKenzie Donald, Wajcman Judy, (eds.), *The Social Shaping of Technology. Second Edition*, Open University Press, Buckingham 1999.

Manovich Lev, «Little Movies: Prolegomena for Digital Cinema», www.manovich.net/little-movies, (ultimo accesso 1-9-2008).

Manovich Lev, «An Archeology of a Computer Screen» (1995), http://www.manovich.net/TEXT/digital_nature.html (ultimo accesso 3-7-2008).

Manovich Lev, «Cinema by Numbers: ASCII Films by Vuk Cosic», http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/lev_eng.htm, (ultimo accesso 1-9-2008).

Manovich Lev, *The Language of the New Media*, The MIT Press, Cambridge 2001 (ed. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, MCF Edizioni Olivares, Milano 2002).

Manovich Lev, «Flash Generation» (2002), http://www.manovich.net/DOCS/generation_flash.doc (ultimo accesso 1-10-2008).

Manovich Lev, *Software Takes Command*, rilasciato con licenza Creative Commons, scaricabile dalla Rete all'indirizzo, <http://www.softwarestudies.com/softbook> (ultimo accesso 17-2-2009).

Mansell Robin (ed.), *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies*, Oxford University Press, Oxford 1996.

Marchessault Janine and Susan Lord (eds.), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, University of Toronto Press, Toronto 2007.

Marie Michel, *La Nouvelle Vague: Une école artistique*, Editions Nathan, Paris 1997 (tr. it., *La nouvelle vague*, Lindau, Torino 1999).

Markoff John, «Entrepreneurs See a Web Guided by Common Sense», *The New York Times*, 12-11-2006. <http://www.nytimes.com/2006/11/12/business/12web.html?pagewanted=1&n=Top/Reference/Times%20Topics/People/M/Markoff,%20John&r=1> (ultimo accesso 12-11-2007).

Marshall P. David (ed.), *New media cultures*, Arnold, London 2004.

Martin Lea (ed.), *The Social Contexts of Computer Mediated Communication*, Harvester-Wheatsheaf, London 1992.

Martin Michele, *"Hello Central?" Gender, Technology and Culture in the Formation of Telephone Systems*, McGills-Queen's University Press, Montreal 1991.

Marvin Carolyn, *When old technologies were new: thinking about electric communication in the late nineteenth century*, Oxford University Press, New York 1988 (tr. it., *Quando le vecchie tecnologie erano nuove: elettricità e comunicazione a fine Ottocento*, Utet, Torino 1994).

Marx Leo, *The Machine in the Garden*, Oxford University Press, New York Oxford 1964.

Mary Philippe, *La nouvelle vague et le cinéma d'auteur: socio-analyse d'une révolution artistique*, Seuil, Paris 2006.

Mathijs Ernest and Xavier Mendick (eds.), *The cult film reader*, Open University Press, New York 2008.

Mattozzi Alvise, (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, Meltemi, Roma 2006.

McDonald Paul and Janet Wasko (eds.), *The Contemporary Hollywood Film Industry*, Blackwell, Malden, MA, Oxford 2008.

McGuire E.J. and Trevor Melia, «Some Cautionary Strictures on the Writing of the Rhetoric of Science», *Rhetorica*, 7 (1989), pp. 87-99.

McLuhan Marshall, *Understanding Media*, Mentor, New York 1964 (tr. it., *Gli Strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1968).

McMillan Sarah J. and Jang-Sun Hwang «Measures of Perceived Interactivity: An Exploration of the Role of Direction of Communication, User Control, and Time in Shaping Perceptions of Interactivity», *Journal of Advertising*, 31 (3), 2002, pp. 29-42.

«Media Player Format Share for 2006 Confirms Windows Media Remains Dominant with A 50.8% Share of Video Streams Served, Followed By Flash At 21.9% - 'CDN Growth and Market Share Shifts:

2002 - 2006», *Business Wire*, Dec 18, 2006, [online] http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_2006_Dec_18/ai_n16912185/pg_1, (ultimo accesso 3-8-2008).

Meduni Enrico, *Il mondo della radio: dal transistor a Internet*, Il Mulino, Bologna 2001.

Merton Robert King, *Social Theory and Social Structure*, The Free Press, New York 1968 (tr. it., *Teoria e struttura sociale*, Il Mulino, Bologna 1983).

Merton Robert King, *The Sociology of Science. Theoretical and Empirical Investigations*, University of Chicago Press, Chicago 1973 (tr. it., *La sociologia della scienza. Indagini teoriche ed empiriche*, Franco Angeli, Milano 1981).

Metz Christian, *Langage et cinema*, Librairie Larousse, Paris 1971 (tr. it., *Semiologia del cinema: saggi sulla significazione nel cinema*, Garzanti, Milano 1972).

Meyrowitz Joshua, *No sense of place: the impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, Oxford 1986 (tr. it., *Oltre il senso del luogo: come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1993).

Miller Barbara L., «Screening the digital - Digital Film Festival, New York, New York», *Afterimage*, March-April, 1998, disponibile online all'indirizzo

http://findarticles.com/p/articles/mi_m2479/is_n5_v25/ai_20582786/pg_1 (ultimo accesso 3-7-2008).

Miller Dan et al., *Constructing Complexity: Symbolic Interaction and Social Forms*, CT: JAI, Greenwich, 1997, vol. 3.

Miller Toby and Robert Stam (eds.), *A Companion to Film Theory*, Blackwell, London 1999.

Miller Toby [et al.], *Global Hollywood*, British Film Institute, London 2001.

Miller Toby [et al.], *Global Hollywood 2*, British Film Institute, London 2005.

Mitchell William J., *The Reconfigured Eye: Visual Thruth in The Post-Photogtaphic Era*, MIT Press, Cambridge, Mass. 2001.

Miller Toby (ed.), *A Companion To Cultural Studies*, Blackwell, London 2001.

Mirzoeff Nicholas (ed.), *The Visual Culture Reader*, Routledge, London 1998.

Misa Thomas J., Philip Brey, and Andrew Feenberg (eds.), *Modernity and Technology*, The MIT Press, Cambridge, MA 2003.

Mitchell William J., *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge, MA 1995.

Mol Annemarie and John Law, «Regions, Networks and Fluids: Anaemia and Social Topology», *Social Studies of Science*, Vol. 24, No. 4 (Nov., 1994), pp. 641-671.

Mol Annemarie and Jessica Mesman, «Neonatal Food and the Politics of Theory: Some Questions of Method», *Social Studies of Science*, 26, 1996, pp. 419-444.

Molotch Harvey, *Where Stuff Comes From How Toasters, Toilets, Cars, Computers, and Many Other Things Come to Be as They Are*, Routledge, New York, London 2003 (tr. it., *Fenomenologia del tostapane. Come gli oggetti quotidiani diventano quello che sono*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2005).

Miles Peggy, Dean Sakai, *Internet Age Broadcaster* (2nd ed.), National Association of Broadcasters, Washington DC 2001.

Monk Peter, *Technological change in the information economy*, Pinter Publishers, London New York 1989.

Montfort Nick, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, The MIT Press, Cambridge, MA 2003.

Morley David, *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*, Comedia London 1986.

Morley David, *Media, modernity and technology: the geography of the new*, Routledge, London 2006.

Mosco Vincent, Janet Wasko, *The political economy of information*, The University of Wisconsin Press, Madison 1988.

Mowrey Mark A., «Streaming Bleeds Cash», *Internet News for Internet Business*, 25-9-2000.

«MPEG-4 – The Media Standard: The Landscape of Advanced Multimedia Coding», *Broadcastpapers Pty Ltd* (2002), <http://www.broadcastpapers.com/data/MPEG4-MediaStandard01.htm>, (ultimo accesso 3-8-2008).

Mumford Lewis, «Neglected Clue to Technological Change», *Technology and Culture*, vol. 2, no. 3 (1961), pp. 230-236.

Mumford Lewis, *The Mith of the Machine. Technics and Human Development*, Harcourt Brace Jovanovich, New York 1964, vol. 1.

Mumford Lewis, *The Mith of the Machine. The Pentagon of Power*, Harcourt Brace Jovanovich, New York 1970, vol. 2.

Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, MA 1998.

Neale Steve and Murray Smith (eds.), *Contemporary Hollywood Cinema*, Routledge, London 1998.

Negroponte Nicholas, *Being Digital*, Knopf, New York 1995 (tr. it., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1996).

Negroponte Nicholas, *The \$100 Laptop: The Next Two Billion People to Go Digital*, 24th Annual Morgenthau Memorial Lecture, 2005 disponibile all'indirizzo <http://www.cceia.org/resources/publications/morgenthau/5283.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

Neu C.R., Anderson R.H. and Bilkson T.K., *Sending Your Government a Message: E-mail Communication between Citizens and Government*, Rand, Santa Monica, CA 1999.

Neupert Richard John, *A history of the French new wave cinema*, University of Wisconsin Press, Madison 2002.

New Media & Society. The Fifth Anniversary Issue, 6, 1, 2004.

Nielsen Jacob, «Flash: 99% Bad.», *Jacob Nielsen's Alertbox*, 29-10-2000, www.useit.com/alertbox/20001029.html (ultimo accesso 3-7-2008).

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).

Nye Mary Jo, «N-rays: An episode in the history and psychology of science», *Historical Studies in the Physical Sciences*, 11 (1980), pp. 125-156.

Oei Rafael, *Riding the bandwidth: producing for digital radio*, Marshall Cavendish Academic, Singapore 2005.

O'Reilly Tim, «Open Sources: Voices from the Open Source Revolution», 1999, <http://www.oreilly.com/catalog/opensources/book/toc.html> (ultimo accesso 19-11-07).

O'Reilly Tim, «What Is Web 2.0», 30-9-05, <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (ultimo accesso 29-10-07).

O'Reilly Tim, «Web 2.0 Compact Definition: Trying Again», post 12-10-06, http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web_20_compact.html (ultimo accesso 2-11-07).

Orlikowski Wanda J. et al., «Shaping Electronic Communication: The Metastructuring of Technology in the Context of Use», *Organization Science*, 6 (1995), pp. 423-444.

Oudshoorn Nelly and Trevor Pinch (eds.), *How Users Matter. The Co-Construction of Users and Technology*, The MIT Press, Cambridge, MA 2005.

«Palmares Du Festival Cannes 2002» [online], www.objectifcinema.com/evenements/0126.php, (ultimo accesso 3-7-2008).

Paolillo John et al, *Measuring Linguistic Diversità on the Internet*, UNESCO, Paris 2005 disponibile all'indirizzo www.uis.unesco.org/template/pdf/cscl/MeasuringLinguisticDiversity_En.pdf (ultimo accesso 1-9-2008).

Pasquali Francesca, *I nuovi media. Tecnologie e discorsi sociali*, Carocci, Roma 2003.

Philips D. J., «Privacy Policy and PETs: the Influence of Polity Regimes on the Development of Social Implications of Privacy Enhancing Technologies», *New Media and Society*, 6, 6, 2004, pp. 691-706.

Pickering Andrew (ed.), *Science as Practice and Culture*, Chicago University Press, Chicago 1992.

Pickering Andrew, «The Hunting of the Quark», *Isis*, Vol. 72 (1981), pp. 216-36.

Pickering Andrew, «Constraints on Controversy: The Case of the Magnetic Monopole», in *Social Studies of Science. Special Issue*, Vol. 11 (1981), pp. 63-93.

Pickering Andrew (ed.), *The Mangle in Practice: Science, Society and Becoming*, Duke University Press, Durham, NC 2008.

Pinch Trevor and Bijker Wiebe, «The social construction of facts and artefacts: or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other», *Social Studies of Science*, 14,3, 1984, pp. 399-441.

Perry Simon, «AtomFilms And CustomFlix: DVD compilation service», *Digital Lifestyles*, 16-11-2004, [online] <http://digital->

lifestyles.info/2004/11/16/atomfilms-and-customflix-dvd-compilation-service/ (ultimo accesso 3-7-2008).

Pool Ithiel de Sola, *Technologies of Freedom*, Harvard University Press, Cambridge, MA. 1983.

Popper Frank, *From Technological to Virtual Art*, The MIT Press, Cambridge, MA 2007.

Poster Mark, *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*, University Press of Chicago, Chicago 1990.

Poster Mark, «Underdetermination», *New Media & Society*, 1 (1) 1999, pp. 12-18.

Pouwelse, J.A., Garbacki P., Epema D.H.J. e H.J. Sips, «A Measurement Study of the BitTorrent Peer-to-Peer File-Sharing System»

http://citeseer.ist.psu.edu/rd/19532239%2C661986%2C1%2C0.25%2CDownload/http%3AqSqqSqwww.isa.its.tudelft.nlqSq%7EpouwelseqSqbittorrent_measurements.pdf (ultimo accesso 3-7-2008).

Prout Alan, «ANT, technology and medial sociology: An illustrative analysis of the metered dose inhaler», *Sociology of Health & Illness*, vol. 18, 2, 1996, pp. 198-219.

Randall Jacob James, *Robert Boyle and the English Revolution: A Study in Social and Intellectual Change*, Burt Franklin, New York 1977.

Raup David M., *Extinction: Bad Genes or Bad Luck?*, University of Chicago Press, Chicago 1991, (tr. it., *L'estinzione. Cattivi geni o cattiva sorte?*, Einaudi, Torino 1993).

Reed Michael and Michael Hughes (eds.), *Rethinking Organization*, Sage, London 1992.

Reekie Duncan, *Subversion: the definitive history of underground cinema*, Wallflower, London New York 2007.

Reeves Byron & Clifford Nass, *The media equation: how people treat computers, televisions and new media like real people and places*, CSLI Publications, Stanford 1996.

Rheingold Howard, *The Virtual Community*, Addison-Wesley, Reading, MA 1993 (tr. it., *Comunità virtuali: parlare, incontrarsi, vivere nel ciberspazio*, Sperling & Kupfer, Milano 1994).

Rice Ronald. E. et al., (eds.), *The New Media: Communication, Research and Technology*, Sage, Beverly Hills, CA 1984.

Robins Kevin, Webster Frank, *Times of the Technoculture: From the Information Society to the Virtual Life*, Routledge, London 1999.

Rogers Everett M., *Communication Technology: The new Media in Society*, Free Press, New York 1985.

Rogers Everett M., *Diffusion of Innovations*, 4th ed., Free Press, New York 1995.

Rosen Emanuel, *The anatomy of buzz: how to create word-of-mouth marketing*, Doubleday-Currency, New York 2000.

Rosenzweig, Roy, «Live free or die? Death, life, survival, and sobriety on the information superhighway», *American Quarterly*, Volume 51, 1, March 1999, pp. 160-174.

Rourke Rothenberg Randall, «Rob Glaser, Moving Target», *Wired*, 7-8-1999.

Rourke Chris, «A Usable Future for Flash?», *User Vision*, 2000-2001, http://www.uservision.co.uk/usability_articles/usability_flash.asp.

Rudwick Martin, «Darwin and Glen Roy: A "great failure" in scientific method?», *Studies in history and philosophy of science*, 5 (1974), pp. 99-185.

Saba Cosetta (a cura di), *Cinema, video, Internet: tecnologie e avanguardia in Italia dal futurismo alla Net Art*, CLUEB, Bologna 2006.

Salvaggio J.L. and J. Bryant (eds), *Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Computer Use*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ 1989.

Sassón-Henry Perla, *Borges 2.0: From Text to Virtual Worlds*, Peter Lang Publishing, New York 2007.

Savetz Kevin, Neil Randall, and Yves Lepage, «MBONE: Multicasting Tomorrow's Internet, John Wiley & Sons Inc», 1996 <http://www.savetz.com/mbone/> (ultimo accesso 3-7-2008).

Savlov Marc, «Austin Chronicle Casting the Net», *WeeklyWire*, 21-6-1999, [online] http://weeklywire.com/ww/06-21-99/austin_screens_feature1.html (ultimo accesso 3-7-2008).

Schatz Thomas (ed.), *Looks and frictions: essays in cultural studies and film theory*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1994.

Schiller Dan, *Digital capitalism: networking the global market system*, The Mit Press, Cambridge, MA 1999.

Schneider Volker at al., «The Dynamics of Videotex Development in Britain, France and Germany: A Crossnational Comparison», *European Journal of Communication*, Vol. 6, No. 2 (1991), pp. 187-212.

Schonfeld Erik, «Scoop: AtomShockwave Snaps Up AddictingGames», *business2blog*, 2-10-2005 [online] <http://www.feedsfarm.com/article/4d0849b94252ffc3c597c99dd8d9967990ecc5a1.html> (ultimo accesso 3-7-2008).

Schultz Tanjev, «Mass media and the concept of interactivity: an exploratory study of online forums and reader email», *Media, Culture & Society*, 22, no. 2 (summer 2000), pp. 205-221.

Schumpeter Joseph Alois, *Business Cycles: a theoretical, historical, and statistical analysis of the capitalist process*, McGraw-Hill Book Co. New York, London 1939.

Serres Michel, *La Traduction*, Hermes III, Les Éditions de Minuti, Paris 1974.

Shadbolt Nigel, Tim Berners-Lee and Wendy Hall, «The Semantic Web Revisited», *IEEE Intelligent Systems*, 21(3), May/June 2006, pp. 96-101.

Shapin Steven, [with Barry Barnes], «Science, Nature, and Control: Interpreting Mechanics' Institutes», *Social Studies of Science*, 7 (1977), pp. 31-74.

Shapin Steven, «Of Gods and Kings: Natural Philosophy and Politics in the Leibniz-Clarke Disputes», *Isis*, 77 (1981), pp. 187-215.

Shapin Steven, «History of Science and its Sociological Reconstructions», *History of Science*, 20,3, (1982 Sept.), pp.157-211.

Shapiro Car, Hal R. Varian, *Information rules: a strategic guide to the network economy*, Harvard Business School Press, Boston, Mass. 1999.

Shaw John, Weibel Peter, (eds.), *Future cinema: the cinematic imaginary after film*, Cambridge, London 2003.

Shaw Russel, «Web 2.0? It doesn't exist», IP Telephony, 17-12-2005, <http://blogs.zdnet.com/ip-telephony/?p=805> (ultimo accesso 30-9-08).

Silverman Jason, «Animators Overrun Sundance Online», *Wired News*, 20-12-2001, www.wired.com/entertainment/music/news/2001/12/49258, (ultimo accesso 3-7-2008).

Silverman Jason, «Online Festivals Nurture Film» *Wired*, 15-1-04 <http://www.wired.com/entertainment/music/news/2004/01/61921>, (ultimo accesso 3-7-2008).

Silverstone Roger, Morley David, «Domestic Communication: Technologies and Meanings», *Media, Culture and Society*, 12 (1), 1990, pp. 31-56.

Silverstone Roger and Eric Hirsch (eds.), *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*, Routledge, London 1992.

Silverstone Roger, «What's New about New Media?: Introduction», *New Media & Society*, 1 (1) 1999, pp. 10-12.

Silverstone Roger (ed.), *Media, Technology and Everyday Life in Europe*, Aldershot, Ashgate 2005.

Sims Roderick, «Interactivity: A Forgotten Art?» in *Computers in Human Behavior*, 13, 1997, pp. 157-180.

Smelser Neil J. and Paul B. Baltes (eds.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, vol. 23, Elsevier, Oxford 2001.

Smethers J. Steven, «Cyberspace in the Curricula: New Legal and Ethical Issues», *Journalism and Mass Communication Educator*, 53 (4), 1998, pp. 15-23.

Sontag Susan, «The Decay of Cinema», *New York Times*, 25 febbraio 1996.

Sobchack Vivian, «Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime», *Millennium Film Journal*, No. 34 (Fall 1999), pp. 4-23, disponibile online all'indirizzo <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html> (ultimo accesso 1-9-2008).

Spivack Nova, «The Third-Generation Web is Coming», *KurzweilAI.net*, 17-12-2006, <http://www.kurzweilai.net/brain/frame.html?startThought=Database> (ultimo accesso 12-11-2007).

Stallabrass Julian, *Internet art: the online clash of culture and commerce*, Tate Publishing, London 2003.

Standage Tom, *The Victorian Internet: The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-line Pioneers*, Walker and company, New York 1998.

Star Susan Leigh, «The Trojan door: Organizations, work, and the 'open Black Box'», *Systems Practice*, 5, 1992, pp. 395-410.

«Star Wars Kid becomes unwilling Internet star», *UsaToday*, 21-8-2003, http://www.usatoday.com/tech/webguide/internetlife/2003-08-21-star-wars-kid_x.htm, (ultimo accesso 3-7-2008).

«Star Wars Kid is top viral video», *BBC*, 27-11-2006, <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/6187554.stm>, (ultimo accesso 3-7-2008).

Stefik Mark (ed.), *Internet Dreams. Archetypes, Myths, and Metaphors*, MIT, Cambridge, MA 1996 (tr. it., *Internet Dreams. Archetipi, Miti e Metafore*, Utet, Torino 1997).

Sterne Jonathan, *The audible past: cultural origins of sound reproduction*, Duke University Press, Durham 2003.

Stewart Susan, *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1984.

Stocker Gerfried and Christine Schlopf (eds.), *Takeover: Who's Doing the Art of Tomorrow*, Springer Verlag, Wien 2001.

Stoll Clifford, *Silicon Snake Oil: Second Thoughts on the Information Highway*, Anchor Books, New York 1995.

Stone Allucquere Rosanne, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, The MIT Press, Cambridge, MA 1995.

Strover Sharon, «Remapping the digital divide», *The Information Society*, 19 (4), 2003, whole issue.

Suchman Lucy A., «Practice-Based Design of Information Systems: Notes from the Hyperdeveloped World», *The Information Society*, 18, 2002, pp. 139–144.

«The Dot-com Bubble-Burst and Disintermediation» http://www.internetnews.com/bus-news/article.php/6_554641 (ultimo accesso 3-7-2008).

«The Sync Presents the Internet Debut of Matthew Smith's "The Glashead"; First Film to Have Simultaneous Home Video and Webcast Release», *Business Wire*, Oct 29, 1998.

Thompson Emily, *The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*, The Mit Press, Cambridge, MA 2002.

Thome Diane, «Reflections on Collaborative Process and Compositional Revolution», *Leonardo Music Journal*, Vol. 5, (1995), pp. 29-32.

Thuillier Pierre, «La science existe-t-elle? Le cas Pasteur», *La Recherche*, 1985, pp. 506-511.

Toews David, «The New Tarde: Sociology after the End of the Social», *Theory, Culture & Society*, 20(5) 2003, pp. 81-98.

Tu Thanh Ha, «"Star Wars Kid" cuts a deal with his tormentors», *Globe and Mail*, 7-4-2006, «<http://www.theglobeandmail.com/servlet/story/RTGAM.20060407.wxstarwars07/BNStory/National/home>, (ultimo accesso 3-7-2008).

Tredinnik Luke, *Digital Information Culture: The individual and society in the digital age*, Chandos Publishing, Oxford 2008.

Tremayne Mark and Sharon Dunwoody, «Interactivity, Information Processing, and Learning on the World Wide Web», *Science Communication*, 23, No. 2, (2001), pp. 111-134.

Turner Frank Miller, *Contesting cultural authority: essays in Victorian intellectual life*, Cambridge University Press, Cambridge 1993.

Vesna Victoria (ed.), *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2007.

«Viacom will sue YouTube for \$1bn», BBC News, 13-3-2007, <http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/6446193.stm> (ultimo accesso 3-7-2008).

Wainwright Phil, «What to expect from Web 3.0», 29-11-2005, <http://blogs.zdnet.com/SAAS/?p=68>

http://www.strikeiron.com/marketplace/marketplace_overview.aspx (ultimo accesso 2-11-07).

Wands Bruce (ed.), *Art of the digital age*, Thames & Hudson, New York 2004.

Wasko Janet, *Hollywood in The Information Age: Beyond the Silver Screen*, Polity Press, Cambridge Oxford 1994.

Wasko Janet (ed.), *The Studio System*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 1995.

Wasko Janet, *How Hollywood Works*, Sage, London 2003.

Weibel Peter and Timothy Druckrey (eds.), *Net-condition: art and global media*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 2001.

Willemsen Paul (ed.), *Hollywood: critical concepts in media and cultural studies*, Routledge, London 2004.

«Yahoo! Internet Life Online Film Festival Unveils Slate for Premiere Fest», *Business Wire*, 17-2-2000, http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_2000_Feb_17/ai_59535862 (ultimo accesso 3-7-2008).

Youngblood Gene, *Expanded Cinema*, Studio Vista, London and Dutton & Co, New York 1970. Traduzioni parziali italiane in «L'altro video. Incontro sul videotape», *Quadro Informativo*, n. 44, 9th Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, 1973 e in Albertini Rosanna. e Lischi Sandra (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa 1988, 2nd edizione 2000.

Zeldman Jeffrey, «Web 3.0», *A List Apart*, January 16, 2006, <http://www.alistapart.com/articles/web3point0> (ultimo acceso 14-11-07).

SITOGRAFIA

<http://www-128.ibm.com> (ultimo accesso 2-11-07).
<http://www.6168.org> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://www.8081.com> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://www.abc.net.au> (ultimo accesso 2-5-07).
<http://www.adobe.com> (ultimo accesso 2-11-07).
<http://www2.agcom.it> (ultimo accesso 5-12-2008).
<http://andyland.net> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://www.apple.com/trailer> (ultimo accesso 2-11-07).
<http://www.archive.org> (ultimo accesso 30-1-2009).
<http://artcontext.com> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://www.atom.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.bbc.co.uk> (ultimo accesso 12-11-07).
<http://www.bechamel.com/> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.billboard.com> (ultimo accesso 2-5-07).
<http://blip.tv/> (ultimo accesso 12-11-07).
<http://books.google.com> (ultimo accesso 1-2-2009).
<http://www.boreme.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.brickfilms.com> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://builder-news.com.com/> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://www.cafepress.com/nerdwideweb> (ultimo accesso 2-11-07).
<http://www.channel4.com> (ultimo accesso 2-5-07).
<http://www.cinema.com> (ultimo accesso 2-5-07).
<http://www.cinema.de> (ultimo accesso 2-5-07).
<http://www.cinemanow.com> (ultimo accesso 12-11-07).
<http://www.cinemas-online.co.uk> (ultimo accesso 12-11-07).
<http://www.cinemaspot.com> (ultimo accesso 12-11-07).
<http://www.cinemaworks.com> (ultimo accesso 12-11-07).

<http://www.coffeecup.com> (ultimo accesso 2-5-07).

<http://www.collegehumor.com> ultimo accesso 3-7-2008).

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

<http://www.cs.huji.ac.il/labs/danss/p2p/resources.html>(ultimo accesso 3-7-2008).

<http://curia.europa.eu> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.dailymotion.com> (ultimo accesso 2-5-07).

<http://www.den.net/> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.dfilm.com/> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.dts.com> (ultimo accesso 2-5-07).

<http://www.easywebvideo.com> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.ectaportal.com> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.eff.org/> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://emol.org> com (ultimo accesso 2-5-07).

<http://www.entropy8zuper.org/wirefire>, (ultimo accesso 3-8-2008)

<http://en.wikipedia.org/wiki/3G> (ultimo accesso 30-9-2008).

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Official_Star_Wars_Fan_Film_Awards (ultimo accesso 3-7-2008).

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 (ultimo accesso 29-10-07).

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_3.0 (ultimo accesso 2-11-07).

<http://www.etoys.com> (ultimo accesso 1-9-2008).

<http://www.europeana.eu> (ultimo accesso 4-2-2009).

<http://www.fififestival.net>, (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.film.com> com (ultimo accesso 2-5-07).

<http://www.filmweb.pl>. (ultima consultazione per tutti 22-10-08).

<http://www.findvideos.com> com (ultimo accesso 2-5-07).

<http://www.flamingangelfilms.com> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.flurl.com> com (ultimo accesso 2-5-07).

<http://fly.to/scums> (ultimo accesso 8-1-2009).

<http://www.funnyplace.org> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.getdemocracy.com> com (ultimo accesso 2-5-07).

<http://www.gofish.com> /(ultimo accesso 3-7-2008).

<http://googleblog.blogspot.com> (ultimo accesso 1-2-2009).

<http://grafica.html.it> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.guardian.co.uk> (ultimo accesso 10-2-2009).

<http://www.holott.org/>(ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.homecinemachoice.com> it (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.html.it> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.imdb.com> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.indiewire.com> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://inetfilm.com> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.internetmovies.com> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://www.invisiblearmada.com> (ultimo accesso 3-7-2008).

http://ipodlinux.org/Main_Page (ultimo accesso 6-11-07).

<http://it.youtube.com/ytscreeningroom> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.jeannettelambert.com/> (ultimo accesso 1-2-2009).

<http://keepvid.com> (ultimo accesso 3-7-2008)

<http://www.lancs.ac.uk/fass/centres/css/ant/ant.htm#com> (ultimo accesso 1-12-2008).

<http://ljudmila.org/~vuk/>(ultimo accesso 1-9-2008).

<http://www.macity.net> (ultimo accesso 30-9-2008).

<http://www.m4if.org> (ultimo accesso 3-8-2008).

<http://www.margotlovejoy.com/> (ultimo accesso 1-9-2008).

<http://www.metacafe.com> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://www.moccusite.com/start.php> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.mouviz.net> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://www.movieflix.com> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://www.moviesonline.ca> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://www.movieweb.com> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://www.mtv.com> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://music.aol.com> (ultimo accesso 6-11-07).

<http://music.yahoo.com> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://www.myturningpoint.com> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://www.nbc.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.neocinema.com> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://www.newvenue.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://notime.arts.ucla.edu/notime3/>(ultimo accesso 1-9-2008).
<http://nphilip.best.vwh.net/> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.onedotzero.com/> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.onlinecinema.org> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.onlinefilmfestival.com> (ultimo accesso 29-10-07).
<http://www.oreilly.com> (ultimo accesso 29-10-07).
<http://www.p2pfoundation.net> (ultimo accesso 30-9-2008).
<http://www.pcplanets.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.peekvid.com> (ultimo accesso 29-10-07).
<http://www.performingmedia.org/vlog/> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://plugincinema.com> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://pseudo.com>, (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://psp-homebrew.eu/> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://ww.purevideo.com> (ultimo accesso 29-10-07).
<http://www.radicalsoftware.org/>(ultimo accesso 1-9-2008).
<http://www.raiclicktv.it/> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://www.resfest.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.rhizome.org> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://r-s-g.org/> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://sabotage.tv/> (ultimo accesso 1-2-2009).
<http://www.sattlers.org/mickey/CU-SeeMe/index.html>(ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.savetube.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.senef.net> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.sharkle.com>. (ultima consultazione per tutti 22-10-08).
<http://www.sign69.com>, (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://www.sjgames.com/> (ultimo accesso 3-7-2008).

<http://sourceforge.net>, ultimo accesso 31-10-07.
<http://www.southparkstuff.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.spike.com/network/spike> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.stupidvideos.com> (ultimo accesso 29-10-07).
<http://www.sundanceonlinefilmfestival.org> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.systaime.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://tale-of-tales.com/TheEndlessForest> (ultimo accesso 3-8-2008).
<http://www.teaserland.com> (ultimo accesso 30-9-2008).
<http://www.technet.org> (ultimo accesso 12-11-07).
<http://www.technorati.com/> (ultimo accesso 30-9-2008).
<http://www.theautochannel.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://thedarkknight.warnerbros.com> (ultimo accesso 30-9-2008).
<http://www.theflip.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.tomato.co.uk/>(ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.tulseluperjourney.com> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://www.tvcandystore.tv/hgun.html> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://vv.arts.ucla.edu> (ultimo accesso 1-9-2008).
<http://video.aol.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://video.search.yahoo.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.videovat.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.web62.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.worldtv.com> (ultimo accesso 3-7-2008).
<http://www.youtube.com> (ultimo accesso 15-2-2009).
<http://www.veoh.com> (ultimo accesso 1-9-2008).

FILMOGRAFIA

51 Seconds (2000) di Elka Krajewska.
A Haiku Setting (2000) di Richard Lainhart.
Alfred (1998) di Rodney Ascher.
Big Daddy Cool (1998) di Teodros Hailye.
Buddha Bar (2000) di Rodney Ascher.
Buena Vista Fight Club (2000) di Evan Mather.
Bustin' makes me feel good (1998) di David Sadler.
Coin Laundry (2001) di Jerome Olivier.
Consensual \$ex (1998) di Jennifer Mei Sum Ho.
Craze South Ozone (1998) di Marc Grant.
Creditor (1998) di Noah Klein.
Distance (1998) di james.p.
Driving PSA (1998) di Doran Barton e Chadd VanZanten.
Family Memory|Memory Family (1998) di Sean Lightner.
Fatman (2000) di Johan Liedgren e Noah Tannen.
Fire Inside (1998) di Evans Hankey.
Gettin' Medieval (1999) di Evan Mather.
Know Your History (1999) di Sondjata Kojo Olatunji.
Lego Liberation (2000) di Peter Douglas, Dan Perkel, Alex Suter, Kevin Wooley.
Momma Triptych (1998) di Shenly Glenn.
Park Wars-EPISODE I-The Little Menace (1999) di Ayaz A. Asif e Ted Bracewell.
Persona (1998) di Jason Wishnow e Kristie Lu Stout.
Qui-Gon Show (1999) di Evan Mather, John Stravopoulos, Jason Wishnow.
Scums (1998) di Antonio e Marco Manetti: *Whose is it?* scritto e diretto dai Manetti Bros., *El Padre* scritto e diretto dai Manetti Bros.,

Zecca. Panic in the street (1'15'') scritto e diretto dai Manetti Bros.,
The power of God scritto e diretto dai Manetti Bros., *If Looks could kill* (1'05''), scritto dai Manetti Bros., diretto da Scott Roy, *Snake Bite* scritto e diretto dai Manetti Bros.

Smile (2001) di Niels Radtke.

Space Shot (1999) di Xeth Feinberg.

Story Streams (2003) di Nora Barry.

The Blue Ocean (2000) di Alex Castex-Porter.

The Night (1998) di Eric Rosner.

The pretty girl (2001) di Gorman Bechard.

The PropagandaMeister (1998) di James Galwey.

The South Park Swing (1999) di Robert Snider.

Total Control (2001) di Carlos Bela e Mario Sader.

Vert (1999) di Kirk Hostetter Evan Mather.

Video Computer System (2000) di Carlos Bela, Guilherme Marcondes, Mateus de Paula Santos, Mario Sader.

Video: war: leverage c di John Polizzi.

Volt (2001) di Trapeze studio.

Walk of Life (2000) del SUDAC (Stanford University Digital Art Center).

Windows2001 (1998) di Steven Nestor.

Zemi One Morning (2000) di Nikhil Adnani.