

## Archeologia del cinema in Rete

Marzia Morteo

Una pagina web in prevalenza con parti scritte, immagini fisse, gif animate e qualche raro contenuto video: in questo saggio parleremo di una Rete che non c'è più, l'era pre-YouTube, prima che Internet diventasse un flusso audiovisivo. Il nostro obiettivo, senza alcuna ambizione di esaustività, è quello di proporre una sorta di archeologia delle immagini in movimento. Trattare questo tema significa in primo luogo scontrarsi con una antinomia propria della Rete, che ha l'ambizione di voler diventare l'archivio del sapere umano e che contemporaneamente, quasi geneticamente, dimentica se stessa, segnata da quello che Bauman definisce come l'ideale supremo della istantaneità che promuovendo «il tempo al rango di contenitore infinitamente capace [...] ne dissolve – denigra e svaluta – la durata»<sup>1</sup>.

Per cercare di limitare questa impasse, la nostra indagine si è avvalsa della *Wayback Machine* dell'Internet Archive<sup>2</sup> che permette di consultare le pagine archiviate dei siti. Il periodo di analisi copre un arco temporale compreso tra il 1997 e il 2001. Il 1997 rappresenta l'anno di inizio delle prime forme di sperimentazione di contenuti audiovisivi trasmessi in streaming e il 2001 è l'anno contraddistinto dal cosiddetto scoppio della bolla delle dot.com<sup>3</sup> che ha segnato la fine della maggior parte dei siti pionieri dello streaming di contenuti audiovisivi.

### Le immagini che scorrono in Rete: nascita del video streaming

Parlare di relazione tra immagini in movimento e Rete implica ragionare su un oggetto ostile a una facile identificazione. Per quanto la letteratura scientifica su questa fase archeologica sia piuttosto scarsa, si possono riscontrare una serie di etichette: da cinema on line, a webcinema, da e-cinema, a cybercinema<sup>4</sup>. Tutte queste espressioni si riferiscono a un fenomeno ibrido, composto da contenuti eterogenei: trailer di film, *short movies* girati dal vivo, animazioni in 2D, in 3D, in formato flash, serie a episodi, progetti collaborativi, lavori di net art.

La nascita di questi esperimenti si deve, in primis, allo sviluppo e alla implementazione di una metodologia di trasmissione dei contenuti, il *media streaming*, già utilizzata dai browser agli inizi degli anni Novanta, che ne permette la riproduzione mentre il processo di trasmissione dei pacchetti dei file non ha ancora raggiunto la sua destinazione finale, cioè l'hard-disk del computer<sup>5</sup>. Nel luglio del 1995 vede la luce *RealAudio Player 1.0*, il primo programma di riproduzione di file in streaming, che dà il via a 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



51 Seconds di Elka Krajewska, 2000

standard contemporaneo. Tra il 1996 e il 1997 cominciano a fiorire in Rete una serie di siti che presentano una mescolanza tra contenuti mediali propri di altri media e distribuiti attraverso il web (trasmissioni radiofoniche, live show tv) e contenuti appositamente realizzati per il web.

*InterneTv*, *Digital Entertainment Network*, *Pseudo*, *The New Venue*, *The Bit Screen*, *AtomFilms* e *iFilm* sono tutti nomi di siti pionieri nel webcasting di contenuti mediali, sia sonori che audiovisivi. La maggior parte di questi siti non è più attiva o non più aggiornata, espressione, contemporaneamente della fase archeologica del web e dello scoppio della bolla delle dot.com. Le informazioni sulla loro passata attività sono recuperabili, in forma incompleta<sup>6</sup>, attraverso la Wayback Machine. Gli unici rimasti ancora on line sono *AtomFilms* e *iFilm*, rinominati rispettivamente *Atom*<sup>7</sup> e *Spike*<sup>8</sup>, dopo l'acquisto da parte di MTV Networks: entrambi sono siti contenitore di *short movies*, tra i più noti prima del massiccio proliferare in Rete dei portali di videosharing.

I filmati presenti in questi siti sono di vario genere. I primi esempi, a partire dal 1997, sono le web-soap, *Austin* (1997, Tara Veneruso), *Chemical Generation* (1998, Tara Veneruso), *PLUR* (1997, Todd Porter e Jay Ashcraft), *Bartenders* (1999, Rob Campanell e Jay Ashcraft), racconti seriali in brevissimi episodi. I cortometraggi di animazione sono tra i più diffusi, diversi per registro, stile, tema. Un buon panorama lo fornisce il sito *The New Venue*<sup>9</sup>, non aggiornato dal 2001, ma forse l'unico archivio ancora presente in Rete che fornisca un soddisfacente repertorio di contenuti pionieristici. Ci sono, poi, lavori che, in modo manifesto, propongono l'interazione con gli spettatori come *Scums*<sup>10</sup>

(1998, Marco e Antonio Manetti), una webserie, in cui si chiede la collaborazione del pubblico per la realizzazione di nuovi episodi. Talvolta questi filmati si mescolano e si combinano con una sperimentazione artistica già da tempo presente in Rete, la net art. Non è nostra intenzione aprire qui un discorso sulla net art che richiederebbe spazio ulteriore, ma evidenziare piuttosto come questi lavori di cinema on line si sedimentano su un terreno già fecondo. Facciamo solo due nomi, quelli di Vuk Ćosić e di Nicole Stenger. Il primo lavora sulla esibizione della natura informatica dei media digitali. In *ASCII History of moving Images*<sup>11</sup>, trasforma 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. La seconda crea opere multimediali che simulano il movimento delle immagini cinematografiche utilizzando contenuti prelevabili, in forma libera, dalla Rete. Il progetto *My Faux Cinema* (1998-1999) presenta una serie di pagine web composte da gif animate, java *applets*, file audio, liberamente e gratuitamente reperibili attraverso la Rete, e parti testuali scritte per l'occasione, prelevate dal web, o precedentemente composte.

### Nel network delle immagini-flusso: tecnologia, estetica e consumo

Questa breve panoramica traccia un quadro eterogeneo dei contenuti audiovisivi di tale periodo. Piuttosto che tentarne una classificazione, preferiamo ricostruire questo fenomeno evidenziando il *network* di agenti che lo costituiscono. Usiamo il termine *network* con riferimento all'accezione della Actor-Network Theory: rete di attori, sociali e fisici, umani e tecnologici, concettuali e testuali tale che il sociale sia plasmato dal loro intreccio<sup>12</sup>. Individuiamo tre tipologie di attori tra di loro interdipendenti: *tecnologici*, *estetici* e *di consumo*.

La tecnologia ricopre un ruolo centrale non solo per la trasmissione dei contenuti, come visto in precedenza, ma anche per gli aspetti produttivi. Gli autori di webfilm sono costretti a confrontarsi con gli attori tecnologici, sia quelli hardware che quelli software, attraverso una loro attenta calibratura. I più comuni software di editing e di rendering delle immagini, per funzionare correttamente, necessitano di determinati requisiti hardware quali la velocità del processore, la capienza dell'hard disk, la capacità della RAM. Inoltre, il webfilmmaker deve valutare gli attori tecnologici a disposizione dell'audience per accertarsi che il suo prodotto possa essere fruito. In questo periodo i formati più comuni per i filmati sono .wmv (Windows Media), .mov (Movie), .rm (RealVideo), mentre i player che ne permettono la riproduzione sono rispettivamente Windows Media Player, QuickTime e RealPlayer. Dal momento che non tutti i formati sono supportati da tutti i media player, il formato di encoding scelto dal regista risulta cruciale e una pratica frequente quella di farlo in almeno due formati<sup>13</sup>.

Ma come appaiono questi filmati? Per quanto siano eterogenei, è possibile, tuttavia, individuare dei tratti comuni in quella che, riferendoci al pensiero di Latour<sup>14</sup>, definiamo una "estetica di battaglia". Usiamo questa espressione per sottolineare come l'estetica dei webfilm si confronti e si plasmi continuamente con i limiti imposti dalla tecnologia, facendo emergere strategie formali che da una parte sono attrezzate a sopperire le barriere tecnologiche; dall'altra marcano con tratti di peculiarità questo cinema. La lunghezza media dei filmati risulta essere piuttosto ridotta: tra i 30" e i cinque minuti. La dimensione del frame è mediamente di 160x120 pixels, mentre il frame rate è compreso tra 6 fps e 15 fps. La brevità dei filmati incide sulla narrazione, che sviluppa, per lo più, una storia molto esile. Dal punto di vista stilistico, 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. L'alta incidenza di primi piani comporta una inquadratura spesso statica dove i movimenti di macchina sono ridotti al minimo. A livello sonoro, l'audio è rappresentato per lo più da parole nella forma di voice over o monologo di un personaggio, con brevi accompagnamenti musicali di sottofondo. Quanto detto dimostra come i tratti estetici e formali dei webfilm siano profondamente segnati dagli attori tecnologici: l'immagine è una immagine-miniatura, granulosa, a scatti, piatta, scarsamente a fuoco, costretta negli angusti confini del player di riproduzione. Contemporaneamente, queste stesse



*Lego Liberation* di Peter Douglas, Dan Perkel, Alex Suter, Kevin Woole, 2000;  
*Total Control* di Carlos Bela e Mario Sader, 2001

barriere tecnologiche sono piegate in modo creativo. Si usano immagini in bianco e nero mescolate con immagini a colori dalle tonalità accese, le inquadrature sono spesso *décadrages*, unite tra loro da un montaggio veloce, con frequenti cambi di ritmo, che mette in mostra i pixel e lo sfarfallio di una visione confusa e sfuggente. I webfilm rifiutano, e per certi versi sbeffeggiano, le convenzioni realistiche della cinematografia tradizionale attraverso una cornice miniaturizzata che, vagamente, echeggia quella dello schermo cinematografico. La piccola dimensione e l'immagine incerta ricordano le prime fotografie o, addirittura, i filmati del Kinetoscopio di Edison<sup>15</sup>.

Infine: come avviene il consumo di questi filmati? I fruitori sono un pubblico di nicchia, degli *early adopters* con precise competenze sia hardware che software e per questo capaci di calibrare la fruizione all'instabilità e alla fragilità dell'esperienza di visione. Spesso è richiesto di adattare il proprio computer al filmato che si vuole vedere, installare il giusto player, combattere contro la lentezza delle connessioni a 56k. Inoltre l'esperienza spettatoriale è generalmente legata all'ambito domestico, fatta da un utente singolo, seduto su una sedia, piegato sullo schermo del proprio computer, fisso a osservare la finestra di un piccolo player che racchiude, in una cornice, un'immagine poco definita.

### Conclusioni: verso un'archeologia delle immagini in Rete?

Questo breve excursus sulle origini delle immagini in movimento in Rete, consente di trarre alcune riflessioni su quali siano le radici dell'esperienza mediale contemporanea, etichettata come immersiva, dinamica, dislocata e rilocata di continuo attraverso i *mobile devices*. Un primo ordine di osservazioni riguarda la materialità delle tecnologie. Queste ultime stanno diventando sempre meno invadenti e visibili, wireless, portatili, prive di peso e contemporaneamente in grado di smaterializzare la concretezza degli oggetti. La miniaturizzazione, tuttavia, non cancella il fatto che siano dotate di una fisicità, e che vadano considerate in relazione a un network di infrastrutture<sup>16</sup>, debbano cioè essere studiate e inserite all'interno di un contesto di oggetti materiali già esistenti (dai nastri magnetici ai dischi ottici fino ai pali del telefono). In secondo luogo, il nostro oggetto di ricerca permette una analisi critica del rapporto tra sviluppo e pratiche sociali di utilizzo delle tecnologie. Gli studi sociali sulle tecnologie sottolineano, con enfasi accentuata, un mutuo processo di modellamento tra queste due sfere. Se questo è senz'altro corretto, è altresì necessario rilevare gli effetti sociali e gli impatti che le tecnologie hanno sulla società. Se, infatti, le persone hanno la possibilità di scegliere l'utilizzo delle tecnologie, è ugualmente vero che le tecnologie possono costringere e limitare il numero delle scelte.

Un'archeologia di questo periodo aurorale potrebbe sollecitare dei dubbi rispetto a un processo di

sviluppo e di utilizzo delle cosiddette nuove tecnologie, contraddistinto talvolta da una linearità quasi deterministica. Da una parte, indagherebbe il “peso” delle tecnologie user-friendly nella creazione e sulla fruizione di contenuti: quali requisiti richiedono, quali competenze, quali rapporti instaurano con le tecnologie preesistenti. Dall'altra, studierebbe i caratteri dell'esperienza di fruizione contraddistinta da un alto grado di impegno da parte dell'utente che deve costruirsi il proprio setting di visione andando incontro agli ostacoli imposti dalla tecnologia e negoziando con essi. Un'archeologia di immagini-francobollo in cui l'occhio dello spettatore, chino su uno schermo-barriera, scopre la fatica dello sguardo.

1. Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge 2000 (trad. it. *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2002, pp. 142).
2. <http://www.archive.org> (ultimo accesso 15 ottobre 2009).
3. Cfr. Ernst Malmsten, Erik Portanger, Charles Drazin, *Boo Hoo: A dot.com Story from Concept to Catastrophe*, Random House, London 2001.
4. Nora Barry, *Telling Stories on Screens: A History of Web Cinema*, in John Shaw, Peter Weibel (a cura di), *Future Cinema: the Cinematic Imaginary After Film*, The MIT Press, Cambridge (MA)-London 2003, pp. 544-551; Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex: Cinema, New Technologies, and the Home*, University of California Press, Berkeley 2006; Haidee Wasson, *The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of Size*, in Janine Marchessault, Susan Lord (a cura di), *Fluid Screens, Expanded Cinema*, University of Toronto Press, Toronto 2007, pp. 72-95.
5. Kevin Featherly, *Streaming media*, in Steve Jones (a cura di), *Encyclopedia of New Media: an Essential Reference to Communication and Technology*, Sage Publications, Thousand Oaks (CA) 2003, pp. 424-427.
6. Spesso i siti contenuti nei server dell'archivio non sono la copia esatta di quelli originali. Mentre nella maggior parte dei casi il semplice linguaggio html viene riprodotto, sovente mancano i contenuti dinamici in javascript, dhtml o quelli visivi e sonori (le immagini, i video, l'audio).
7. <http://www.atom.com> (ultimo accesso 15 ottobre 2009).
8. <http://www.spike.com> (ultimo accesso 15 ottobre 2009).
9. <http://www.newvenue.com> (ultimo accesso 15 ottobre 2009).
10. La webserie è ancora visibile all'indirizzo <http://fly.to/scums> (ultimo accesso 15 ottobre 2009).
11. <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/> (ultimo accesso 15 ottobre 2009).
12. Non è qui il luogo per dibattere il tema del network centrale in tutta la ANT, utilizzato per definire una serie di contesti molto diversi tra di loro. Diamo solo qualche riferimento imprescindibile: Bruno Latour, *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 1987 (trad. it., *La scienza in azione: introduzione alla sociologia della scienza*, Edizioni di comunità, Torino 1998) e Michel Callon (a cura di), *La Science et ses réseaux: genèse et circulation des faits scientifiques*, La Découverte, Paris 1988. Si veda anche la prospettiva di revisione del concetto di network in spazio fluido portata avanti più recentemente, cfr. John Law, Hassard John (a cura di), *Actor Network Theory and After*, Blackwell, Malden (MA) 1999.
13. Attualmente, invece, la situazione è ben diversa. La maggior parte dei video in streaming presenti in Rete adotta il formato flash e l'utente, per lo più, deve soltanto cliccare sull'embedded player della pagina web.
14. Tutto il pensiero di Bruno Latour è percorso dalla logica del conflitto tra un network di attori, umani e non-umani, che 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.
15. Vivian Sobchack, *Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime*, in «Millennium Film Journal», 34, Fall 1999, pp. 4-23.
16. Cfr. Geoffrey C. Bowker, Susan Leigh Star, *Sorting Things out: Classification and its Consequences*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2002.