

# UNIVERSITÀ DI PISA

Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica  
Corso di Laurea Magistrale in Informatica Umanistica



## Seminario di Cultura Digitale

*La storia digitale come forma d'arte.  
Il ruolo degli smartphones e del giornalismo  
d'occasione.*

Candidato: Pier Paolo Pitardi  
Matricola: 306833

## Indice

1	Introduzione . . . . .	3
2	Walter Benjamin e la riproducibilità dell'opera d'arte . . . . .	3
3	La fruizione filmica con gli smartphones . . . . .	5
4	Lo smartphone come mezzo di ripresa filmica . . . . .	5
5	Il giornalismo d'occasione. La storia fatta dagli smartphones. . .	7
6	Fare storia nell'era del digitale. Le biblioteche digitali e il giornalismo d'occasione. . . . .	7
7	Il pensiero di Benjamin applicato alla storia digitale. Il montaggio video applicato al fatto storico . . . . .	10
8	Il ruolo del digital humanist. Registrare casualmente, ma con competenza. . . . .	11
9	Conclusioni . . . . .	13

## 1 Introduzione

Com'è cambiata la storia con l'avvento di internet ? Come potranno i nuovi nativi digitali creare storia attraverso le nuove tecnologie ? Quale potrà essere il ruolo del giornalismo d'occasione nella creazione della storia ? Come saranno i libri di storia del domani ?

Possiamo pensare ad una storia che, grazie alle nuove tecnologie e all'evoluzione del web, abbia acquisito elementi artistici al suo interno ?

Queste sono le domande che mi sono posto di fronte ad una attenta analisi del contesto in cui viviamo, cercando di capire se il fatto storico, tramite le nuove tecnologie, potesse elevarsi fino a diventare una forma d'arte. Questa tesi è ben più complessa di quanto possa sembrare, coinvolge un mare di tematiche, di quesiti, di riflessioni, indotte dal folle tentativo di dimostrare che anche la storia, intesa come storia digitale, può essere arte o almeno averne alcune caratteristiche.

## 2 Walter Benjamin e la riproducibilità dell'opera d'arte

Walter Benjamin, nato a Berlino da genitori di origine ebraica il 15 luglio del 1892, fu un filosofo e critico molto importante dei primi del 900. Benjamin fu un attento osservatore del progresso scientifico tecnologico. Progresso che nei primi anni del 900 e in quelli a seguire, fino ad oggi, ha modificato radicalmente la vita quotidiana dei popoli occidentali.

Il progresso non aveva lasciato da parte l'arte e Benjamin si accorse di questo subito. È nei suoi saggi che si trovano le prime riflessioni del '900 sulla nuova natura dell'opera d'arte e sulla sua nuova funzione, che cambiò passando dal capolavoro del valore estetico caratterizzato da una propria aura e autenticità a un'opera rilevante nel contesto politico e sociale di massa dell'epoca.

Ciò che il progresso aveva portato in quegli anni era la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte in larga scala. Tuttavia, secondo Benjamin, l'opera d'arte è sempre stata riproducibile. Ciò che poteva essere fatto da alcuni poteva essere rifatto anche da altri individui. La storia dell'arte ci insegna infatti che è stato possibile reperire copie di molte opere, spesso realizzate dagli allievi dei maestri per esercitarsi.

La riproduzione tecnica dell'opera d'arte fu la vera novità degna di rilievo secondo il pensiero di Benjamin. Fu importante poiché distaccava dalla tradizione tutto ciò che veniva riprodotto. Si passava da un ambito di unicità, proprio dell'opera d'arte, ad un ambito di massa, proprio delle sole riproduzioni. Questo fenomeno andò sviluppandosi nel corso degli anni in maniera intermittente e con intensità crescente, in base alle varie innovazioni tecnologiche che andavano via via prendendo forma.

In particolare, la stampa a caratteri mobili e successivamente la litografia e la fotografia furono le due innovazioni che fecero raggiungere alla tecnica riproduttiva un livello nuovo, una grande dimensione. Queste potevano prendere il loro posto fra i vari procedimenti artistici.

Ma cosa mancava alla riproduzione, anche alla migliore, secondo Benjamin ?

A questa mancavano il Qui e L'Ora propri dell'opera d'arte.

L'opera d'arte è caratterizzata da una esistenza unica che rende essa ben su-

periore ad una riproduzione. Il Qui e L'Ora sono qualità peculiari dell'opera d'arte, garanti dell'autenticità e dell'unicità dell'opera stessa. È proprio a questi due ambiti, secondo Benjamin, che la riproduzione tecnica non ha accesso. Mentre l'autentico mantiene la sua autorità di fronte alla riproduzione creata dalla mano dell'uomo, ciò non si verifica nella riproduzione tecnica. Questa è sicuramente più indipendente dall'originale, rispetto alla riproduzione manuale. La riproduzione tecnica può portare alla riproduzione dell'originale in situazioni che non sono accessibili all'originale stesso. Per esempio la litografia di un'opera d'arte viene realizzata in un contesto completamente diverso rispetto ad una copia riprodotta manualmente da un artista, che la crea in una bottega come avvenne per l'originale stesso.

Riprodurre tecnicamente un'opera svalorizza il Qui e l'Ora dell'opera originale. Perdendo l'autenticità si perde il tutto dell'opera stessa, la sua durata materiale, la sua testimonianza storica.

Tutto questo, secondo Benjamin, è riconducibile al concetto di aura delle opere d'arte.

Che cos'è dunque l'aura? *"L'aura è un intreccio di spazio e tempo: apparizione unica di una lontananza per quanto vicina essa possa essere. Seguire con lo sguardo - mentre in un pomeriggio d'estate si è distesi a riposare - una catena di monti all'orizzonte oppure un ramo che getta la sua ombra su chi sta riposando vuol dire respirare l'aura di quelle montagne, di quel ramo"* ( cit. [1] , pp. xx - xx, righe xx-xx ).

Con la riproduzione tecnica dell'opera si distrugge l'aura. Vengono meno unicità e durata, l'elemento della tradizione, del tempo e dello spazio.

L'opera, secondo Benjamin, ha un valore culturale e un valore espositivo che vanno rispettati se si rimane in ambito artistico. Con la riproduzione tecnica dell'opera d'arte dunque può verificarsi un calo del valore culturale a vantaggio di quello espositivo. Si crea una sorta di dislivello, di discrepanza tra queste due qualità.

Il calo del valore culturale a vantaggio del valore espositivo avviene per alcuni tipi di riproduzione.

È nella fotografia che Benjamin identifica in primis la perdita del valore culturale e l'avanzare del valore espositivo. Nella fotografia però il valore culturale non viene soppresso senza che si difenda. La fotografia è un tipo di riproduzione particolare, dato che può avere in sé l'aura e la sua unicità quando raffigura il volto e l'espressione umana. È l'espressione umana che costituisce la malinconica e incomparabile bellezza della fotografia. Non è un caso infatti che nelle fotografie senza volti umani spesso si trovi una didascalia, che mai dev'essere interpretata come il titolo di un dipinto.

Le altre due forme riproducibili che secondo Benjamin possono affacciarsi al concetto di aura sono il cinema e il teatro.

Il cinema crea opere d'arti perfezionabili. Il film finito non è, come sostiene Benjamin, una creazione di getto. È l'opera d'arte più riproducibile, grazie all'operazione del montaggio. Col montaggio il montatore sceglie, in base al proprio gusto, quali saranno i fotogrammi che creeranno la sequenza filmica. Nel film è riscontrabile la presenza dell'uomo, con le sue scelte ed un contesto di creazione dell'opera simile a quello dell'artista. Il film ha un Qui e un Ora proprio come l'opera d'arte classica, per esempio un dipinto, a cui siamo abituati. Concludendo, il film ha dunque lo straordinario potere di portare ad espressione, con mezzi naturali e con una incomparabile capacità di convincimento, il

favoloso, il meraviglioso, il soprannaturale.

### 3 La fruizione filmica con gli smartphones

Dalla nascita della televisione il cinema ha cessato di essere l'unico luogo in cui fosse possibile visionare un film. Nella metà degli anni 70, con l'avvento del VHS (Video Home System), nacque il mercato degli home video.

Il film cominciò ad essere consumato in nuovi modi. Lo spettatore non ebbe (e non ha tutt'ora) più vincoli istituzionali nell'accesso al testo filmico e incominciò a prendere contatto alla fruizione del film con elementi di discontinuità, reversibilità e ripetizione. L'esperienza di visione mutò negli anni a venire, diventando propria dello spettatore, che assunse un controllo ancora maggiore con l'avvento dei nuovi dispositivi digitali quali dvd, divx e dischi blu-ray in alta definizione. Il film oggi non rimane la classica pellicola da inserire in un proiettore di un cinema. Assume forme diverse, diventano un oggetto cross-mediale, mutevole in ragione del medium che lo ospita.

Tra le varie forme assunte dal film, ai giorni nostri è quasi di uso quotidiano la fruizione di video con gli smartphone. Le nuove codifiche digitali di immagini e suoni hanno permesso grandissimi passi avanti grazie alla sempre più efficiente compressione dei dati e alla conseguente riduzione di occupazione di memoria. La fruizione video con gli smartphone diventa portatile, sganciando completamente sé stessa dal suo contesto originario. Si passa da una situazione e un contesto fermo, fissato, a una fruizione anche in movimento, frenetica, in cui il corpo costituisce l'unica ancora e l'unico radicamento alla realtà. Con gli smartphone si è creata una sorta di bolla comunicazionale, un involucro permeabile allo spazio fisico circostante, un ambiente dentro un altro ambiente.

Quando si parla di fruizione filmica con gli smartphone si tratta anche la problematica della perdita di performance, un intreccio di visione e azione fondato su uno sguardo di tipo non immersivo. Lo sguardo, in questo contesto, è uno sguardo multicentrico, influenzato e condizionato da più punti d'attenzione. Si tende, con uno smartphone tra le mani, a passare da testo a contesto e viceversa in maniera spesso repentina.

### 4 Lo smartphone come mezzo di ripresa filmica

Lo smartphone può essere visto come l'incontro tra universo della comunicazione e universo dell'immagine in movimento. Anche lo smartphone effettua una ri-mediazione, un processo di trasformazione in cui i vecchi media vengono rinnovati dai nuovi. Questo concetto è applicabile allo smartphone specialmente quando concepito come mezzo di ripresa.

Il web è stato il maggiore beneficiario di questa peculiarità. Siti come Youtube, Facebook, Twitter e tanti altri sono carichi di video realizzati da privati e messi online a costo zero. Per entrambi, siti e smartphone stessi, la capacità di ripresa acquisita dagli smartphone è stata un punto di forza e di continuo sostegno.

Come cambia quindi la ripresa passando da una telecamera fissa ad una periferica mobile ?

La prima cosa da sottolineare è ancora una volta la portabilità. Si passa dalle vecchie telecamere degli studi televisivi a dispositivi sempre più piccoli, ad una

tecnologia tendente alla miniaturizzazione e a potere, quindi, essere messa in una tasca. Lo smartphone può essere visto come una sorta di telecamera portatile, sempre presente, divenuta elemento della vita quotidiana delle persone. Qualunque individuo, nella vita reale, può improvvisarsi regista di video che documentano un fatto che sta accadendo nel momento e nel luogo in cui l'individuo stesso è presente. Oltre a questo lo smartphone risulta essere un mezzo più discreto rispetto agli altri, dato che il suo usuale utilizzo di massa lo rende quasi inosservato nel contesto reale vissuto ogni giorno. Vedere una persona con uno smartphone in mano è usuale, comune.

Lo smartphone è quasi una protesi del nostro corpo. Accorcia la distanza con il mondo reale.

Il dispositivo mobile ha decretato, in ambito di ripresa video, una grande quantità di video i cui autori possono essere classificati come amatori. Si può parlare quindi, quando una ripresa viene effettuata con un telefono cellulare, di produzioni amatoriali. La rivoluzione digitale ha tuttavia avvicinato, grazie anche alla progressiva evoluzione tecnologica delle periferiche di ripresa, le produzioni amatoriali e quelle professionali. Queste due tipologie di produzione possono essere classificate in due gruppi: *esperienze d'artista* ed *esperienze di regista*.

La prima categoria comprende quelle produzioni sperimentali create per comprendere la potenzialità degli smartphone. La seconda è un tipo di produzione dove lo smartphone viene utilizzato come vera macchina da presa, mettendolo in relazione con il cinema classico.

La sottile differenza tra le due categorie è questa: nella prima categoria non c'è una forma narrativa, mentre nella seconda sì. Lo smartphone, in quanto periferica di ripresa portatile, è un occhio che registra, con nitidezza inferiore ad una telecamera mainstream. Produce riprese vincolate ad un corpo in un contesto di vita quotidiana e quindi più reali delle produzioni professionali.

Non è un caso infatti che i video amatoriali godano, per la loro ambiguità, di un senso di maggiore realismo quando si parla di video di giornalismo d'occasione.

Da un punto di vista tecnico, la ripresa con lo smartphone dà vita a piani-sequenza. È possibile utilizzare due inquadrature, verticale e orizzontale. Usando l'inquadratura orizzontale si creano video fruibili anche con altri dispositivi di riproduzione, quali tv, tablet, proiettori. Quella verticale è invece fruibile solo sulle periferiche mobile. Oltre a questo le riprese sono soggettive, dato che non nascondono la presenza dell'operatore.

Spesso le riprese effettuate col cellulare possono essere anche esteticamente interessanti. Ci sono produzioni infatti che ragionano in termini di linguaggio video-cellulare.

Lo fanno ispirandosi alle produzioni amatoriali, tentando di stravolgerle completamente.

Queste produzioni sono mirate, create col cellulare o con videocamere portatili cercando di dare alla ripresa una sorta di linguaggio cinematografico che sgancia il telefonino o la handycam dagli stereotipi che li caratterizzano. Un esempio lampante è *The Blair Witch Project*, un film completamente girato in handycam che fa rendere l'idea di come, con un minimo di apertura mentale, si possa pensare di fare cinema anche con periferiche portatili.

Lo smartphone quindi, usato come telecamera, può essere considerato una sorta di protesi dell'occhio. È un occhio che registra, che ha per sua natura a che fare con immagini traballanti, legate all'immediato, alla portabilità. È una sorta di mano che osserva.

## 5 Il giornalismo d'occasione. La storia fatta dagli smartphones.

Nell'infinita quantità di produzioni video amatoriali, lo smartphone ha avuto un discreto successo in una forma di giornalismo definita *d'occasione*.

Il giornalismo d'occasione è caratterizzato da un'ampia diffusione, dato che i video in questione sono opera di comuni cittadini che si trovano, per caso, a documentare un fatto. Spesso le testimonianze date dal giornalismo d'occasione sono le uniche disponibili e capaci di documentare un evento accaduto.

Da un punto di vista della qualità, questi video non sono certo alla pari delle produzioni mainstream e spesso risultano mancanti di buona definizione. Sono produzioni che fondano il loro successo sull'idea, da esse trasmessa, di una *totale adesione ai fatti*. La spontaneità e l'improvvisazione riscontrabili in questi video sono peculiarità inclini al giornalismo vero e proprio. Sono testimonianze oculari che soddisfano la richiesta di indizi di reale richiesti dal mondo dell'informazione. Oltre a questo i video di giornalismo occasionale hanno anche a loro vantaggio il fatto che l'operatore stesso era presente a ciò che documentano. È lui infatti che crea quella sensazione di certezza circa l'avvenimento.

Le immagini dunque si legano totalmente al referente e sono prive del senso illusorio del cinema. Ciò fa sì che le riprese amatoriali di questo tipo possano intendersi come un reportage di qualità aumentata. Gli smartphone, con il loro carattere amatoriale, diventano quindi un nuovo e grande produttore di informazione. Questa informazione è data dalla presenza di una mano, che rende l'effettivo realismo dei video.

Un aspetto da valutare, per questo tipo di produzione video, è proprio il realismo e, in particolare, il tipo di autorità che esso trasmette quando si parla di giornalismo d'occasione. L'autorità trasmessa da queste produzioni amatoriali è diversa da quella del comune giornalista. È l'autorità della strada, dell'uomo che la sta percorrendo, del testimone oculare che non pone filtri fra ciò che sta accadendo e i futuri fruitori del video, ossia il suo pubblico. La provenienza ambigua del materiale è infatti ciò che lo rende così autorevole agli occhi di chi lo visiona. Questa ambiguità si presta benissimo anche a quella che viene definita *controinformazione*, cioè quell'informazione che è propria dei canali informativi non ufficiali, come la rete e i social network.

Infine, va sottolineato che i video di giornalismo occasionale annullano le barriere spazio-temporali e sono proprie della sfera del privato. Tuttavia, quando questi vengono pubblicati, acquistano un nuovo tipo di realtà.

## 6 Fare storia nell'era del digitale. Le biblioteche digitali e il giornalismo d'occasione.

Nei vari poli di ricerca e del settore commerciale si è cercato, anche negli ultimi tempi di fare storia usufruendo delle nuove tecnologie digitali.

Il primo problema che si sono posti gli studiosi, tuttora non risolto, era come poter condividere il sapere presente nelle biblioteche al di fuori delle loro mura. Si pensò quindi alle cosiddette *biblioteche digitali*, le cui prime apparizio-

ni si ebbero con i progetti *Memex* e *Xanadu*<sup>1</sup>.

Il *Memex* era un archivio basato su microfilms. Venne creato da Vannevar Bush nel 1945 e fu la prima piattaforma a rendere disponibile la navigazione dell'informazione tramite link associativi, senza ricerca libera di testo.

Ciò che spinse Bush alla creazione del Memex fu il voler rendere più efficiente l'archiviazione, l'organizzazione e la ricerca della conoscenza, dato che l'informazione nelle università, organizzata in biblioteche, risultava spesso di difficile o impossibile accesso.

Il Memex può essere definito come uno dei precursori del personal computer e delle attuali biblioteche digitali.

Cosa sono dunque le biblioteche digitali ? Una vera teoria delle biblioteche digitali non esiste ancora, tuttavia possono essere definite come l'intersezione tra diverse discipline e tecnologie. Quando usiamo il termine biblioteca, spesso si intende questa come un mero sinonimo del libro. La biblioteca non è solo un posto in cui poter leggere libri, è anche organizzazione della conoscenza e di tutto ciò che può essere registrato.

Questa non è molto a suo agio per natura con il mondo digitale. Infatti il problema nel caratterizzare le biblioteche tradizionali con dei programmi collettivi, favoriti invece dall'avvento del digitale, è che la biblioteca tradizionale sia fatta di silos e sia quindi chiusa.

La biblioteca digitale invece è aperta, è in rete, è interconnessa con il web e con tutte le altre biblioteche. Il fatto che vada sul web è una scelta organizzativa. La biblioteca digitale trova l'inizio della sua storia con J.C.R. Licklider<sup>2</sup>, uno dei padri di Internet.

Quale definizione possiamo quindi dare alla biblioteca digitale ? La biblioteca digitale può essere vista in due modalità differenti: la prima, secondo cui la biblioteca digitale può essere vista come un mezzo in grado di aiutare le persone ad ottenere tutta la conoscenza umana in qualunque momento e luogo, in modo semplice e multimodale, sorpassando le barriere create dalla distanza, dalle diverse lingue e dalle differenti culture. La seconda invece, vede le biblioteche digitali come potenziali detentrici della conoscenza universale, come condotto della comunicazione per il futuro. Un mezzo attraverso cui sarà possibile valutare, confutare ed aumentare informazione di tutti i tipi. Un nome fondamentale da ricordare quando si tratta l'ambito delle biblioteche digitali è quello di Joseph Licklider. Licklider fu incaricato dalla National Science Foundation di fare un rapporto sulle biblioteche del futuro. Gli americani infatti investirono molto nelle biblioteche universitarie, dato che volevano rimanere il popolo più competitivo nel produrre conoscenza specialistica.

Secondo Licklider il flusso della creazione di conoscenza passava attraverso la comunicazione e la condivisione, e di conseguenza attraverso il mondo della pubblicazione. Gli americani dunque concepirono le biblioteche come la base della diffusione della conoscenza. Come Vannevar Bush, Licklider aveva studiato psicologia cognitiva. Egli sosteneva che per estendere la capacità di memoria bisognasse estendere all'esterno la propria memoria e la propria conoscenza. La qualità che Licklider evidenzia nelle possibili biblioteche del futuro è quella della velocità, della possibilità per gli studiosi di avere più tempo per effettuare l'ana-

---

<sup>1</sup>Anna Maria Tammaro, *Esplorare la biblioteca digitale come protesi per pensare*, tempo: 00:07:30

<sup>2</sup>Anna Maria Tammaro, *Esplorare la biblioteca digitale come protesi per pensare*, tempo: 00:18:00



lisi. Licklider, era un informatico che si intendeva di reti. Così, partendo dalla visione dello scienziato, si rese conto delle difficoltà che questo poteva trovare nel dover elaborare una ricerca.

Arrivò ad evidenziare due problematiche principali: il problema del tempo e il quello del contenuto chiuso all'interno di un contenitore, i muri della biblioteca.

Dunque Licklider si scagliò contro il codice e definì la biblioteca del futuro come una *Pro Cognitive Utility Net* <sup>3</sup>.

Un altro autore, Douglas Englebart <sup>4</sup>, si pose il traguardo di aumentare l'intelletto umano non solo portando all'esterno la memoria umana, ma soprattutto collaborando. Usando le reti. Tim Berners Lee successivamente creò il protocollo HTTP, e la previsione di possibilità di dati aperti che sono ancora la vera potenzialità della biblioteca digitale.

Le biblioteche digitali convergono in maniera strutturata all'unione delle biblioteche col web. Con *RDF*<sup>5</sup> e *LINKED DATA* le biblioteche digitali stanno cominciando a trasferire i contenuti digitali in gruppi, esponendo dati di qualità nel web. Con gli open data infatti i dati si rendono disponibili con formati non proprietari, con l'utilizzo di URI<sup>6</sup> e si rendono collegati ad altri. L'importanza della partecipazione e della condivisione nelle biblioteche digitali<sup>7</sup> è infatti fondamentale. Nei depositi istituzionali sono gli autori, e a volte gli studenti, a inserire i testi nelle biblioteche digitali.

Gli utenti sono parte stessa della biblioteca digitale, che ha l'ambizione di essere inserita nel ciclo della ricerca. Le biblioteche digitali possono essere considerate un supporto alla ricerca, al pensiero associativo, alla collaborazione, con la volontà di aumentare l'intelletto umano facilitando l'elaborazione con la condivisione.

Riprendendo la tematica del giornalismo di occasione e accostandola alle biblioteche digitali, la prima riflessione che può essere fatta è chiedersi se risulti possibile creare una biblioteca digitale di fatti storici accaduti e documentati tramite produzioni video amatoriali. Considerando le varie problematiche che una piattaforma del genere potrebbe incontrare, quella di maggior rilievo è quella dei costi, associata alla verifica delle fonti. I video, se girati per esempio in alta definizione con smartphone di ultima generazione, possono occupare grandi quantitativi di memoria. Essendo una biblioteca digitale ospitata su un server, effettuare l'archiviazione di una vasta quantità di video comporterebbe un costo spropositato in termini di spazio web e hosting. Il problema potrebbe essere di facile soluzione andando incontro alle grandi piattaforme di publishing video come Youtube e Vimeo.

Ciò però vorrebbe dire affidarsi nelle mani di questi colossi che, da un giorno all'altro, potrebbero decidere di cancellare i video che noi abbiamo inserito oppure non supportare più il formato video da noi utilizzato, comportando così una mancanza di dati e conseguenti incongruenze nella biblioteca digitale.

---

<sup>3</sup>Anna Maria Tammaro, *Esplorare la biblioteca digitale come ipotesi per pensare*, tempo: 00:22:40

<sup>4</sup>Anna Maria Tammaro, *Esplorare la biblioteca digitale come ipotesi per pensare*, tempo: 00:24:40

<sup>5</sup>*Resource Description Framework (RDF)*, <[www.w3.org/rdf](http://www.w3.org/rdf)>, agosto 2015

<sup>6</sup>*Uniform Resource Identifier*, <[https://it.wikipedia.org/wiki/Uniform\\_Resource\\_Identifier](https://it.wikipedia.org/wiki/Uniform_Resource_Identifier)>, agosto 2015

<sup>7</sup>Anna Maria Tammaro, *Esplorare la biblioteca digitale come ipotesi per pensare*, tempo: 00:36:40

L'altra problematica da affrontare è sicuramente quella delle fonti. Fare storia vuol dire misurarsi, prima di trarre conclusioni affrettate su un fatto storico, con le varie fonti inerenti ciò di cui la nostra ricerca storica si occupa. Questo significa intraprendere una complessa attività di analisi e verifica. La verifica della fonte, del suo valore di attinenza al fatto storico, è in completa discordanza con la caratteristica peculiare delle produzioni video amatoriali del giornalismo d'occasione, l'ambiguità. Ricordando però che sono proprio l'ambiguità della provenienza del video e l'assenza di filtri nel rapporto video-utente a decretare l'autenticità di un filmato di giornalismo occasionale, si potrebbero assumere come fonti valide quei video in cui sia identificabile il contesto in cui il fatto storico si è sviluppato, sia documentato il fatto stesso e garantendo che il video sia stato pubblicato in un periodo non troppo distante dall'avvenimento. Una produzione video pubblicata a grande distanza dall'avvenimento potrebbe essere stata oggetto di modifiche in post-produzione. Al contrario, un video pubblicato nelle prime ore successive all'evento, potrebbe essere classificato invece come fonte valida.

Questa problematica a quanto pare non è sfuggita neppure agli occhi di Google, che ha deciso di lanciare un servizio di supporto a Youtube per la verifica di tutti i video di giornalismo d'inchiesta amatoriale. Il servizio in questione ha preso il nome di Youtube Newswire<sup>8</sup> e si presenta come un normalissimo canale di Youtube al cui interno possiamo trovare produzioni giornalistiche amatoriali verificate da un team di giornalisti specializzati, il team Storyful. Il team Storyful assicura che ogni video su YouTube Newswire sia oggetto di verifica in termini di data, luogo e fonte. Tutti vengono identificati correttamente.

Dunque è possibile fare storia in digitale attraverso produzioni video amatoriali? La risposta è sì, ma solo con il supporto di un team di ricerca storica per verificare l'autenticità delle produzioni e attraverso servizi di upload video condivisi in grande scala. Legare una biblioteca digitale a un servizio come Youtube Newswire potrebbe portare a una grandissima riduzione dei costi, con l'aggiunta di una pre-verifica della fonte da parte del team Storyful che potrebbe andare a supporto di quella del proprio team di ricerca, rendendo lo stesso video più o meno attendibile.

## 7 Il pensiero di Benjamin applicato alla storia digitale. Il montaggio video applicato al fatto storico

Se da un lato, con l'aiuto di servizi quali Youtube Newswire, sarebbe possibile creare una biblioteca digitale di produzioni video giornalistiche amatoriali, dall'altro nasce la curiosità di capire se la storia digitale, nell'epoca mai terminata della riproduzione tecnica, possa essere considerata una forma d'arte o almeno contenere degli elementi artistici al suo interno.

Tornando alle tesi portate avanti da Walter Benjamin, col giornalismo d'occasione siamo in presenza di produzioni che hanno un Qui e un Ora e che plausibilmente potrebbero avere una sorta di aura. È anche vero però che Be-

---

<sup>8</sup> Youtube Newswire, <<https://www.youtube.com/channel/UC0aMIPk5GtosYNi321iVbRg>>, agosto 2015

njamin definiva il cinema come la forma d'arte più perfezionabile e credeva fermamente nel ruolo del montaggio e del montatore come valori aggiunti, nella sua fase di trasformazione in opera d'arte della sequenza filmica. Detto questo, vista la natura amatoriale dei video di giornalismo occasionale, non si potrebbe certo dire che il video, così com'è, possa definirsi un'opera d'arte o documentare un fatto storico iniettandogli degli elementi artistici. La musica però qui ci viene in aiuto. Di recente, da grandissimo fan degli U2, mi sono imbattuto su Youtube in video definiti dalla community dei fan della band *Multicam*. Questi video non sono altro che una moltitudine di filmati girati dai fan in mezzo al pubblico durante i concerti. Sono video realizzati completamente con periferiche mobili e vengono pubblicati online su Youtube, Vimeo e altre piattaforme simili. In questo caso le community dei fan degli U2 si sono attivate, con una collaborazione internazionale, per trovare, identificare e reperire i video con le migliori inquadrature, il miglior audio e ogni sorta di particolare verificatosi che ha reso un concerto o l'altro speciale, in una delle date del tour. Una volta scovati i video qualitativamente migliori nella rete, un esperto di montaggio video, fan della band e membro di una delle community che hanno aderito al progetto Multicam, ha montato ad arte con transizioni ed effetti vari tra una scena e l'altra le parti migliori delle produzioni scelte, dando vita ad una sorta di DVD non ufficiale della band. Visionando uno dei video in questione, ho potuto verificare che il video documentava perfettamente il concerto, attestando in sé anche la veridicità della fonte. Questi video possono essere considerati una fonte autorevole grazie a vari riscontri: sono infatti riconoscibili il luogo in cui è avvenuto il concerto, viene sancito un match tra la setlist ufficiale dichiarata dalla band e le canzoni presenti nel video, si riesce insomma a capire che il video è proprio di quel preciso concerto anche grazie alle varie particolarità che hanno caratterizzato la serata, riscontrabili anche solo con una semplice consultazione all'interno delle piattaforme di blogging delle varie community sparse per la rete.

Presupponendo un approccio di questo tipo a video che documentano un fatto storico, come per esempio i recenti attentati che si sono verificati a Parigi, creare un video multicam da una serie di altri video amatoriali inerenti un fatto potrebbe portare, grazie al montaggio, a preservare il Qui e l'Ora, a creare quel senso di autenticità proprio dell'opera d'arte e a far sì che ne emerga una possibile aura, trasformando i video di giornalismo occasionale, con l'aiuto del montaggio, in una nuova forma d'arte.

## **8 Il ruolo del digital humanist. Registrare casualmente, ma con competenza.**

Il montaggio in sé, a mio avviso, non è sufficiente a trasformare un video che documenti un fatto storico in un'opera d'arte. Anche la ripresa filmica ha la sua importanza all'interno di tutto questo. La fotografia, l'inquadratura, sono elementi del video da cui non si può prescindere. Se si producono video, bisogna fare i conti con questi due importantissimi elementi. È impossibile pensare il contrario. È proprio qui che entra in gioco la competenza di chi riprende, la capacità di vedere oltre il fatto in sé.

Come abbiamo già detto, Benjamin sosteneva che la fotografia poteva essere

vista come forma d'arte solo nel caso in cui questa avesse come soggetto il volto umano, l'espressione del volto.

Quindi perché non soffermarsi, quando si riprende casualmente un fatto, sulla reazione e sull'espressione del volto delle persone che lì intorno stanno vivendo la stessa scena vista da chi registra ?

Ponendosi una domanda del genere, viene anche da chiedersi quale tipo di figura, in una circostanza di giornalismo d'occasione, riesca a intercettare quei particolari che rendono la ripresa filmica appartenente alla categoria, citata precedentemente, dell'esperienza d'artista.

L'utente comune, che in genere è privo di competenze in fatto di ripresa video e fotografia, è solito rivolgere la sua *mano che registra* verso il fulcro dell'accaduto, o di ciò che sta accadendo, con l'erroneo uso di uno sguardo non multicentrico. È qui che vorrei soffermarmi. Esiste una figura professionale in grado di cogliere gli aspetti artistici di un fatto storico e di riprenderli con la dovuta competenza, in grado di soffermarsi su più punti d'attenzione inerenti un fatto che si sta verificando ? Gli aspetti da valutare sono molteplici, tuttavia l'esperto in questione può essere individuato nel professionista in Informatica Umanistica, disciplina più propriamente conosciuta col nome di *Digital Humanities*.

L'informatica umanistica è un campo di studi di ambito interdisciplinare che unisce conoscenze umanistiche ed informatiche. Si pone l'obiettivo di eseguire ricerche, analisi e divulgazioni tramite i media informatici più moderni. Esempi di figure professionali create dall'informatica umanistica sono specialisti in editoria elettronica, in produzione multimediale, in grafica e analisi di dati. Soffermandoci sull'ambito della produzione multimediale, possiamo definire l'esperto in quest'ambito come individuo competente per quel che riguarda la codifica video digitale, la tecnica di montaggio e di ripresa video. Oltre a questo, è in grado di divulgare produzioni video di ogni genere sui vari supporti, spesso web based come le biblioteche digitali, che gli sono messi a disposizione.

Una figura professionale di questo tipo, a mio avviso, sarebbe in grado di riprendere aspetti di un fatto storico con particolare intuito, precisione e professionalità. Un informatico umanistico, che magari ha intrapreso studi riguardanti le teorie di Benjamin, potrebbe riprendere non solo il fatto in sé, ma anche le espressioni umane e le reazioni che il fatto stesso sarebbe in grado di suscitare nelle persone che stanno vivendo la stessa cosa. Essendo competente anche in montaggio video, potrebbe raccogliere, dopo aver verificato le fonti, altri video inerenti ciò che ha registrato per poi montarli ad arte, scegliendo le scene più idonee, e realizzare magari un video multicam che, grazie alla fotografia e al montaggio, potrebbe godere di quel Qui e quell' Ora che per Benjamin erano essenziali per definire l'aura di un'opera d'arte. In teoria questo sarebbe possibile, ma non dobbiamo dimenticare che il contesto reale in cui avviene la ripresa è ciò che è veramente dominante. Potrebbero verificarsi situazioni d'emergenza in cui riprendere con cura sarebbe impossibile, o per esempio essere in posti in cui la ripresa potrebbe risultare difficile a causa di un ambiente impervio. Le dinamiche da valutare, nel contesto della ripresa filmica, sono effettivamente molte e anche con le dovute competenze non sempre potrebbe risultare possibile filmare in maniera efficace il fatto storico.

## 9 Conclusioni

Concludendo, si ritiene possibile trasformare un video di storia digitale, creato sulla base del giornalismo d'occasione, in una vera e propria opera d'arte, ma non prendendolo nella sua forma nativa.

Considerando l'ambito dell'autenticità non troppo spesso chiara, dell'autorevolezza delle fonti, nella maggior parte delle occasioni di ambigua provenienza, e che il video nella sua forma originale non possa essere un'opera d'arte se non dopo una post-produzione caratterizzata da un montaggio video di più produzioni, si ritiene invece possibile individuare elementi artistici all'interno dei video stessi, quando girati da figure professionali con relative competenze.

Per quanto riguarda l'autorevolezza della fonte, si sente la necessità di un organo garante che possa decretare la provenienza del video e attestare che il video sia autentico. Dunque, non è impossibile creare video artistici riguardanti un fatto storico.

Il rischio di cadere nel genere del documentario è dietro l'angolo, ma è bene ricordare che questi video sarebbero frutto dell'opera di studiosi, di esperti in una disciplina (Digital Humanities) proprio come lo erano stati i dipinti, gli affreschi e le statue di quegli artisti che, prendendo un supporto su cui dipingere o un materiale da scolpire (tela, muro, marmo), davano vita ad opere d'arte da cui ancora oggi siamo affascinati.

Allo stesso modo prendere una moltitudine di video, con fonte certa, verificata e girati secondo i giusti criteri, potrebbe dare vita a produzioni che pur rimanendo di natura amatoriale aventi un senso e uno sviluppo cinematografico, soprattutto grazie ad un montaggio efficace. In conclusione, è pensabile definire l'informatico umanistico come una nuova figura artistica per la storia digitale. Si tratta di una figura professionale in grado di utilizzare i supporti digitali proposti dai nuovi media, di plasmare la materia digitale a suo piacimento grazie alla conoscenza delle varie codifiche digitali di cui è esperto, di effettuare riprese video soffermandosi su particolari artistici che l'utente comune non sarebbe in grado di cogliere. L'informatico umanistico, infine, a mio avviso risulta capace di spostare la storia digitale nell'ambito di quelli che potrebbero essere definiti *procedimenti artistici digitali*.

## Riferimenti bibliografici

- [1] Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Bur, seconda edizione, ISBN 978-88-17-06329-6, pp. 69-127
- [2] Autori vari, *I film in tasca*, Felici Editore, ISBN 978-88-6019-313-1
- [3] Aldo Grasso, Vincenzo Trione, *Arte in TV. Forme di divulgazione*, Johan & Levi Editore, ISBN 978-88-6010-116-7
- [4] Marco Senaldi, *Arte e televisione. Da Andy Warhol al Grande Fratello*, Postmediabooks, ISBN 88-7490-041-4