



Ricerche di S/Confine
oggetti e pratiche artistico/culturali
Vol. XIII, n. 1 (2025)

Lo screenshot

Stilemi e pratiche nelle arti visive e performative



Ricerche di S/Confine

DIRETTORE RESPONSABILE

Alberto Salarelli

COMITATO DI DIREZIONE

Alessandra Acocella, Francesca Bortoletti, Cristina Casero, Elisabetta Fadda, Roberta Gandolfi, Sara Martin, Federica Veratelli

COMITATO SCIENTIFICO

Beatrice Avanzi (Mart), Fiorella Bulegato (IUAV Venezia), Marco Consolini (Université Sorbonne Nouvelle), Lara Conte (Università Roma Tre), Elena di Raddo (Università Cattolica del Sacro Cuore), Giovanni Maria Fara (Università Ca' Foscari Venezia), Giulia Crippa (Università di Bologna), Fabiano Fabbri (Università di Bologna), Andrea Leonardi (Università degli Studi di Bari Aldo Moro), Federico Meschini (Università della Tuscia), Emanuele Pellegrini (IMT Lucca), Frances Pinnock (già Sapienza Università di Roma), Roberto Raieli (Sapienza Università di Roma), Luigi Carlo Schiavi (Università di Pavia), Francesca Zanella (Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia), Giulio Zavatta (Università Ca' Foscari Venezia)

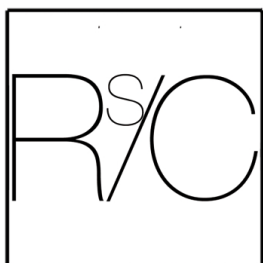
REDAZIONE

Marco Scotti

Periodico registrato presso il Tribunale di Parma,
aut. n. 13 del 10 maggio 2010.

ISSN: 2038-8411

© 2025 – Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali
(Unità di Arte, Musica e Spettacolo), Università degli Studi di Parma



ricerche di s/confine
oggetti e pratiche artistico / culturali

Vol. XIII, n. 1
(2025)

a cura di Elisabetta Modena e Federica Villa

I	Elisabetta Modena e Federica Villa	Introduzione / <i>Introduction</i>
1	Susanna Bandi	Screenshot videoludico tra fotografia in-game e machinima. Da <i>West of Here</i> a <i>Grand Theft Hamlet</i>
19	Paolo Berti	Reappearing places: Geoguessing beyond the digital frame of Google Street View
36	Jacopo Bodini	Dividuazioni dello schermo. Desiderio, registrazione, simulazione, controllo
55	Stefania De Vincentis	Schermi catturati: risorse collaterali nei progetti di Digital Humanities
71	Lorenzo Donghi	Poor, but not lazy. The screencast as a critical tool in digital media culture
90	Filippo Fimiani e Paola Lamberti	Screenshotting as gestural reframing: Mediated authenticity and Self-remix in youth visual practices
110	Deborah Toschi	Ribellione ed etica dello screenshot nella Surveillance Art. Cattura e riappropriazione dell'immagine di sé

www.ricerchedisconfine.info

Lo screenshot.
Stilemi e pratiche nelle arti visive e performative

Elisabetta Modena, Federica Villa

Introduzione / Introduction



Basta una rapida pressione simultanea di tasti – sul computer o sul bordo liscio di uno smartphone – per catturare ciò che appare su uno schermo e sottrarlo al suo immediato dissolversi. È un gesto minimo e quotidiano, entrato con tale naturalezza nelle nostre abitudini da risultare ormai trasparente a sé stesso. Eppure, proprio in questa apparente semplicità, si condensa una modalità precisa con cui, attraverso lo screenshot, ci rapportiamo al flusso ininterrotto di immagini che attraversa le nostre esistenze: un gesto di sospensione e prelievo attraverso cui ciò che è destinato a scorrere viene trattenuto e reso disponibile a una diversa forma di attenzione. Catturiamo qualcosa che ci sembra rilevante, afferrandolo tra le migliaia di frame possibili che scivolano veloci sui nostri schermi e lo salviamo dall'oblio.

In questa funzione memoriale dello screenshot si intreccia inevitabilmente anche una dimensione identitaria. Ogni gesto di cattura, lungi dal costituire un atto meramente funzionale o documentario, seleziona e isola un frammento di esperienza che riteniamo meritevole di permanenza, inscrevendo così un segno del Sé nel flusso impersonale delle immagini digitali. Si tratta, in altri termini, di una pratica di *autodocumentazione* che contribuisce alla costruzione di un'identità intermediale, stratificata e processuale, dove la memoria personale si ibrida con quella collettiva e algoritmica. In questo senso, l'archivio di screenshot che ciascun soggetto accumula nei propri dispositivi può essere letto come una sorta di *diario visuale diffuso*, in cui si depositano tracce di sé, indizi di appartenenza e micro-narrazioni della quotidianità digitale. Lo screenshot diviene così una *protesi mnemonica* (Stiegler 1994-2001) e insieme uno specchio identitario, in cui il soggetto si confronta con le proprie abitudini di visione e consumo, rinegoziando costantemente i confini fra pubblico e privato, intimità e esposizione, memoria e oblio.

È quanto ha fatto Irene Fenara, autrice dell'opera che è diventata la copertina di questo numero di *Ricerche di S/Confine* dedicato ai significati e agli usi degli

screenshot nelle arti visive e performative. L'artista ha prelevato un'immagine da un video realizzato con una telecamera di videosorveglianza: la scena, in apparenza banale, mostra uno spazio di parcheggio quasi deserto, una porzione di paesaggio suburbano attraversata da pali, alberi e superfici asfaltate. Eppure ciò che cattura immediatamente lo sguardo non è il soggetto rappresentato, ma il collasso visivo che invade la parte superiore sinistra dell'inquadratura, da cui precipitano colonne verticali di luce verde e azzurra, ambiguo esito di quella che appare come una ferita inferta sulla retina dell'occhio macchinico. L'abbaglio sembra testimoniare un errore, un guasto, una saturazione, una fotopsia del dispositivo ottico, ma anche un lapsus rivelatore in cui la macchina smette di essere invisibile e rivela la propria presenza materiale. Concepita come strumento di controllo passivo e imparziale, la telecamera di sorveglianza tradisce qui la propria infrastruttura tecnica.

Nel lavoro di Fenara – al centro della riflessione di Deborah Toschi come pratica da inscrivere nell'alveo della *Surveillance Art* –, questi frammenti prelevati dai sistemi di monitoraggio vengono chirurgicamente sottratti alla loro funzione originaria e ricollocati in uno spazio di riflessione estetica. Da semplice prova documentale, lo screenshot diventa una forma di hackeraggio, «gesto di disobbedienza alle pratiche del tracciamento normalizzato e della desoggettivazione». Pur conservando la grammatica visiva della sorveglianza – la bassa definizione tipica delle *poor images* (Steyerl 2009), la fissità dell'inquadratura, l'indifferenza compositiva – l'immagine si offre a un'esperienza contemplativa che non le era propria.

Parte della serie intitolata *Supervision*, l'opera di Fenara rivela la natura di “s/confine” dell'oggetto che questo numero della rivista prova a mettere a fuoco: una natura sfuggente e liminale che, nonostante la sua apparente semplicità, ne rende complessa la definizione già prima di affrontarne funzioni e usi. Cos'è, infatti, uno screenshot?

Una prima ipotesi è quella di definirlo una “fotografia” dello schermo che permette a chiunque di salvare contenuti che appaiono e scorrono rapidi sui nostri device.

Nonostante sia soggetto, come tutte le immagini, a pratiche di falsificazione e postproduzione, lo screenshot può assumere innanzitutto, proprio come la fotografia, valore di testimonianza e di prova – addirittura in ambito investigativo (Weizman 2017).

Come nota Stefania De Vincentis a proposito della *Digital Art History*, la sua funzione documentale interessa molte opere video e numerosi lavori realizzati attraverso i *new media* (si pensi a quelle che consistono in siti web), un fatto che ci sollecita a collocare lo screenshot «al centro di un più ampio dibattito sulle forme di documentazione e citazione del sapere digitale contemporaneo». La sua utilità non è

priva di aspetti critici, a partire dalla neutralizzazione delle possibilità ipertestuali dei progetti online che intende documentare.

Lungi da essere un fatto automatico e neutro, la sua funzione di documentazione si dimostra altrove in grado di stimolare l'emersione di memorie individuali o collettive e di generare addirittura tonalità affettive condivise, come nota Paolo Berti a proposito del funzionamento – tecnicamente algido – di *GeoGuessr*, un gioco online basato sull'esplorazione di *Google Street View* capace di trasformare frammenti impersonali di paesaggio catturati tramite screenshot in dispositivi di riattivazione memoriale, riconoscimento culturale e partecipazione emotiva condivisa.

Diffuso forse tanto quanto il selfie, ma ancora oggi poco studiato, lo screenshot fa parte, del resto, di una serie di pratiche postfotografiche (Grespi e Villa 2024) di confine tra diversi sistemi espressivi. Esso non può essere riferito esclusivamente ai dispositivi digitali: rispetto alle fotografie degli schermi che possono essere realizzate tramite un apparecchio fotografico diretto di fronte a un tubo catodico o allo schermo cinematografico, lo screenshot praticabile sui PC e soprattutto sui device portatili (tablet e smartphone) implica del resto una modalità gestuale specifica, che per certi versi imita quella propria dello scatto fotografico. Anche per questo, queste immagini possono essere considerate come copie di copie e dare vita a una forma di *mise en abyme* che le avvicina anche all'idea mitchelliana di *metapicture* (Mitchell 1994).

Tuttavia lo screenshot è anche un parente stretto del fermo immagine (*still*), una forma che dagli anni pionieristici dell'analisi del testo (Bellour 2005) e nella prima semiotica (da Barthes 1978 a Metz 1972) ha definito l'unità minima di significato nei processi di scomposizione e interpretazione del testo filmico. Fermare lo scorrimento delle immagini in movimento riconduce infatti direttamente al fotogramma e, grazie al “blocage symbolique”, apre innumerevoli vie interpretative.

In ogni caso, ricorda Jacopo Bodini, «una genealogia dello screenshot ci impone di partire dallo schermo in quanto tale e quindi da quello cinematografico, quale supporto di visione e più generalmente dispositivo che ha introdotto una modalità nuova di (audio)visione e fruizione di contenuti» e di considerarlo parte della categoria più ampia delle *screen-images* (Gerling, Möring & De Mutiis 2023). Queste immagini, è bene ricordarlo, sono infatti visibili “grazie all'opacità dello schermo” di cui esplicitano la mediazione. Lo “strumento di cattura” di Windows, così come quello incluso in ogni tablet e smartphone, può essere applicato per procurarsi delle istantanee di immagini statiche e in movimento e dunque «cristallizzare un contenuto strappandolo dallo spazio dei flussi» (Zurovac 2023), operando però nell'ambito di un regime di selezione ed elezione di un frammento sul resto.

In questo senso, sottolinea ancora Bodini, esse rientrano in un'economia affettivo-libidinale che «dà piacere nel momento della sua realizzazione», e solo in

quel momento, rispondendo a una pulsione che tende a interrompere l'esperienza stessa, compromettendone il fluire e rivelandone così lo statuto "dividuale".

Lorenzo Donghi evidenzia che, per quanto potenzialmente definibile come un'azione ulteriormente disimpegnata, anche lo *screencast*, cioè la registrazione di ciò che avviene sullo schermo, è una forma di ipermediazione che trasforma lo schermo registrato in un campo operativo e critico.

In alcuni casi, per esempio in ambito videoludico – sottolinea Susanna Bandi –, la scelta di appropriarsi di ciò che scorre sui nostri schermi, sia in forma di immagine che di video, assume esplicitamente una connotazione creativa, come evidente nella fotografia *in-game* e nel *machinima*, due «forme emblematiche di produzione visiva nate dall'esperienza del videogioco, capaci di ridefinire le categorie tradizionali di autorialità e di immagine».

Come è già emerso dall'argomentazione fatta fin qui, gli usi documentali e artistici di queste immagini schermiche si associano a quelli sociali: "screenshottiamo" ciò che non vogliamo dimenticare o intendiamo condividere con gli altri per motivi di diversa natura (Corry 2021, Gaboury 2019, 2021). Basta consultare le immagini che conserviamo nelle gallerie digitali dei nostri smartphone per renderci conto di come, in fondo, gli screenshot corrispondano a una pratica collezionistica – simile a quella delle cartoline ricordo – e a un impulso archivistico, che dà forma a Wunderkammern di mirabilia digitali.

Del resto, l'operazione di cattura che lo screenshot comporta lo riconduce ad una pratica simile a quella del memorandum, un appunto per la memoria, utile a preservare frammenti di realtà di qualche interesse dalla possibile dimenticanza. La sua archiviazione nei nostri dispositivi funziona, alla stregua delle scritture del Sé, come luogo di ritorno e di rivisitazione del passato per definire scelte da prendere e necessità da valutare. Un appunto che in questo senso viene a costruire – proprio per la sua forte operazione di ritaglio e appropriazione – un elemento interessante nella ricerca sulle forme di mediazione tecnologica dell'umano, che, come sottolineano Paola Lamberti e Filippo Fimiani, se guardata da una prospettiva generazionale, dimostra di tenere insieme evidenza documentale e manipolazione ludica, intimità e circolazione pubblica.

Le molteplici prospettive raccolte in questo numero restituiscono lo screenshot come un'immagine di soglia: forma postfotografica e gesto di sospensione del flusso, parente del fermo immagine, copia di copia, memorandum, prova documentale, *ready-made* digitale e pratica di riappropriazione. Una costellazione di significati che sfugge a ogni definizione univoca e che, proprio per questo, conferma la centralità teorica di un oggetto ancora largamente da interrogare.



A swift simultaneous press of keys – on a computer keyboard or along the smooth edge of a smartphone – is enough to capture what appears on a screen and rescue it from its immediate disappearance. It is a minimal, everyday gesture, so naturally integrated into our habits that it has by now become transparent to itself. Yet it is precisely within this apparent simplicity that there is condensed a specific way in which, through the screenshot, we relate to the uninterrupted flow of images that traverses our lives: an act of suspension and extraction through which what is destined to slip away is held back and made available to a different form of attention. We capture something that appears relevant to us, seizing it from among the thousands of possible frames that glide rapidly across our screens and saving it from oblivion.

Intertwined with this mnemonic function of the screenshot is inevitably an identitarian dimension. Every act of capture, far from constituting a merely functional or documentary operation, selects and isolates a fragment of experience that we deem worthy of permanence, thereby inscribing a trace of the Self within the impersonal flow of digital images. It is, in other words, a practice of self-documentation that contributes to the construction of an intermedial, stratified, and processual identity, in which personal memory hybridizes with collective and algorithmic memory. In this sense, the archive of screenshots accumulated by each subject on their devices may be read as a kind of dispersed visual diary, in which traces of the self, signs of belonging, and micro-narratives of digital everyday life are deposited. The screenshot thus becomes a mnemonic prosthesis (Stiegler 1994-2001), while at the same time functioning as a mirror of identity in which the subject confronts their own habits of viewing and consumption, constantly renegotiating the boundaries between public and private, intimacy and exposure, memory and oblivion.

This is precisely what Irene Fenara has done, as the author of the work that became the cover image of this issue of Ricerche di S/Confine dedicated to the meanings and uses of screenshots in the visual and performing arts. The artist extracted an image from a video recorded by a surveillance camera: the scene, apparently banal, depicts an almost deserted parking space, a fragment of suburban landscape traversed by poles, trees, and asphalt surfaces. Yet what immediately captures the viewer's gaze is not the represented subject, but the visual collapse invading the upper-left portion of the frame, from which vertical columns of green and azure light cascade downward, the ambiguous result of what appears to be a wound inflicted upon the retina of the machinic eye. The glare seems to testify to an error, a malfunction, a saturation, a photopsia of the optical device, but also to a revealing

lapse in which the machine ceases to be invisible and discloses its own material presence. Conceived as a tool for passive, impartial control, the surveillance camera here betrays its own technical infrastructure.

In Fenara's work – at the center of Deborah Toschi's reflection as a practice to be inscribed within the domain of Surveillance Art – these fragments extracted from monitoring systems are surgically removed from their original function and relocated within a space of aesthetic reflection. From mere documentary evidence, the screenshot becomes a form of hacking, a «gesture of disobedience toward practices of normalized tracking and desubjectification». While preserving the visual grammar of surveillance – the low-definition characteristic of poor images (Steyerl 2009), the fixity of framing, the compositional indifference – the image offers itself to a contemplative experience foreign to its original purpose.

Part of the series Supervision, Fenara's work reveals the borderline nature of the object this issue seeks to bring into focus: an elusive and liminal quality that, despite its apparent simplicity, already makes its definition complex even before its functions and uses are addressed. What, indeed, is a screenshot?

A first hypothesis would define it as a “photograph” of the screen that enables anyone to save contents appearing and rapidly scrolling across our devices.

Although, like all images, it is subject to practices of falsification and post-production, the screenshot may above all assume – precisely like photography – the value of testimony and evidence, even in investigative contexts (Weizman 2017).

As Stefania De Vincentis notes with regard to Digital Art History, its documentary function concerns many video works and numerous projects produced through new media (one might think, for example, of works consisting of websites), prompting us to place the screenshot «at the center of a broader debate on the forms of documentation and citation of contemporary digital knowledge». Its usefulness is not without critical aspects, beginning with the neutralization of the hypertextual possibilities of the online projects it seeks to document.

Far from being an automatic and neutral operation, its documentary function proves elsewhere capable of stimulating the emergence of individual or collective memories and even generating shared affective tonalities, as Paolo Berti notes with regard to the functioning – technically detached – of GeoGuessr, an online game based on the exploration of Google Street View capable of transforming impersonal fragments of landscape captured through screenshots into devices of mnemonic reactivation, cultural recognition, and shared emotional participation.

Perhaps as widespread as the selfie, yet still little studied, the screenshot belongs, moreover, to a series of postphotographic practices (Grespi and Villa 2024) situated at the boundary between different expressive systems. It cannot be referred

exclusively to digital devices: compared with photographs of screens taken with a camera aimed directly at a cathode-ray tube or cinema screen, the screenshot practicable on PCs and especially on portable devices (tablets and smartphones) implies a specific gestural mode that in some respects imitates that of the photographic shot itself. For this reason, too, these images may be considered copies of copies and give rise to a form of mise en abyme, which also brings them close to Mitchell's notion of metapicture (Mitchell 1994).

At the same time, the screenshot is also closely related to the still frame, a form that from the pioneering years of textual analysis (Bellour 2005) and early semiotics (from Barthes 1978 to Metz 1972) has defined the minimal unit of meaning in processes of decomposition and interpretation of the filmic text. To halt the flow of moving images leads directly back to the frame and, through "blocage symbolique," opens up innumerable interpretive pathways.

In any case, as Jacopo Bodini reminds us, "a genealogy of the screenshot requires us to begin from the screen as such, and therefore from the cinematic screen, as a support of vision and, more generally, as the device that introduced a new mode of (audio)visual experience and consumption," and to consider it part of the broader category of screen-images (Gerling, Möring & De Mutiis 2023). These images, it is worth recalling, are visible «thanks to the opacity of the screen», which makes explicit their mediation. The Windows Snipping Tool, just like those included in every tablet and smartphone, can be used to procure snapshots of static and moving images and thus to «crystallize content by tearing it away from the space of flows» (Zurovac 2023), while operating within a regime of selection and election of one fragment over the rest.

In this sense, Bodini further emphasizes, they belong to an affective-libidinal economy that «produces pleasure at the very moment of its realization», and only in that moment, responding to an impulse that tends to interrupt experience itself, compromising its flow and thereby revealing its "dividual" status.

Lorenzo Donghi points out that, although potentially definable as an even more disengaged action, screencasting – that is, the recording of what takes place on the screen – is likewise a form of hypermediation that transforms the recorded screen into an operational and critical field.

In some cases – for example in the field of videogames, as Susanna Bandi underscores – the choice to appropriate what unfolds on our screens, whether as image or video, explicitly assumes a creative connotation, as is evident in in-game photography and machinima, two «emblematic forms of visual production born from the experience of videogaming, capable of redefining traditional categories of authorship and image».

As has already emerged from the argument developed thus far, the documentary and artistic uses of these screen-images are associated with social ones: we “screenshot” what we do not wish to forget or what we intend to share with others for a variety of reasons (Corry 2021, Gaboury 2019, 2021). A glance at the images preserved in the digital galleries of our smartphones is enough to reveal how screenshots ultimately correspond to a collecting practice – similar to that of souvenir postcards – and to an archival impulse that gives shape to Wunderkammern of digital curiosities.

Moreover, the operation of capture implied by the screenshot reconnects it to a practice akin to the memorandum, a note for memory useful for preserving fragments of reality of some significance from possible oblivion. Its archiving on our devices functions, much like practices of writing the self, as a site of return and revisitation of the past through which to define choices to be made and needs to be evaluated. A note that, precisely because of its powerful operation of cropping and appropriation, becomes an interesting element in research on forms of the technological mediation of the human which, as Paola Lamberti and Filippo Fimiani emphasize, when viewed from a generational perspective proves capable of holding together documentary evidence and playful manipulation, intimacy and public circulation.

The multiple perspectives gathered in this issue restore the screenshot as a threshold image: a postphotographic form and gesture of suspension of flow, akin to the still frame, copy of a copy, memorandum, documentary evidence, digital ready-made, and practice of reappropriation. A constellation of meanings that eludes any univocal definition and that, precisely for this reason, confirms the theoretical centrality of an object still largely awaiting interrogation.

Riferimenti bibliografici

Barthes, R 1978 [or. edn. 1977], 'The Third Meaning', in *Image-Music-Text*, Fontana Press, London, pp. 52-68.

Bellour, R 2005 [or. edn. 1979], *L'analisi del film*, Kaplan, Torino.

Corry, F 2021, 'Screenshot, save, share, shame: Making sense of new media through screenshots and public shame', *First Monday*, vol. 26, no. 4.

Gaboury, J 2019, 'Screenshots (Series)', *Fotomuseum Winterthur*.
Available from: <https://www.fotomuseum.ch/en/series/screenshots/> [30 March 2026]

Gaboury, J 2021, *Image Objects: An Archeology of Computer Graphics*, MIT Press, Cambridge.

Gerling, W, Möring, S & De Mutiis, M (eds.) 2023, *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, Kulturverlag Kadmos, Berlin.

Grespi, B & Villa, F (a cura di) 2024, *Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, Einaudi, Torino.

Metz, Ch 1972 [or. edn. 1964], 'Il cinema: lingua o linguaggio?', in *Semiologia del cinema*, Garzanti, Milano, pp. 63-139.

Mitchell, WJT 1994, 'Metapictures', in *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago, pp. 35-82.

Steyerl, H 2009, 'In defence of the poor image', *e-flux journal*, no. 10.
Available from: <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/> [30 March 2026]

Stiegler, B 1994-2001, *La Technique et le Temps*, 1, 2, 3. Paris, Galilée.

Weizman, E 2017, *Forensic Architecture. Violence at the Threshold of Detectability*, Zone Books, New York.

Zurovac, E 2023, *Screenshot society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*, FrancoAngeli, Milano.

Susanna Bandi

Screenshot videoludico tra fotografia in-game e machinima. Da *West of Here* a *Grand Theft Hamlet*



Abstract

Il contributo vuole indagare il ruolo dello screenshot come gesto fondativo da cui si sviluppano due pratiche visive centrali nella cultura videoludica contemporanea: la fotografia in-game e il machinima. Attraverso un'analisi teorica basata su parole chiave ricorrenti – definizione, riconoscimento, rimediazione, autenticità, appropriazione e autorialità – il saggio mostra come queste forme estetiche emergano dall'interazione tra giocatore e ambiente digitale, trasformando lo spazio di gioco in un laboratorio creativo. La fotografia in-game sospende il flusso dell'azione per produrre immagini che oscillano tra simulazione e realtà, mentre il machinima ne estende la logica alla dimensione temporale, costruendo narrazioni ibride tra cinema, performance e videogioco. I casi di studio *West of Here* (2021) di Leonardo Magrelli e *Grand Theft Hamlet* (Grylls, Crane, 2023) evidenziano come *Grand Theft Auto* costituisca un terreno privilegiato per esplorare le potenzialità artistiche dei mondi virtuali, interrogando lo statuto dell'immagine digitale e il confine tra reale e simulato.

This contribution investigates the role of the screenshot as a foundational gesture from which two central visual practices in contemporary videogame culture emerge: in-game photography and machinima. Through a theoretical analysis structured around recurrent key terms - definition, recognition, remediation, authenticity, appropriation, and authorship - the article demonstrates how these aesthetic forms arise from the interaction between player and digital environment, transforming the game space into a creative laboratory. In-game photography suspends the flow of action to produce images that oscillate between simulation and reality; machinima extends this logic into the temporal dimension, constructing hybrid narratives that draw from cinema, performance, and videogames. The case studies *West of Here* (2021) by Leonardo Magrelli and *Grand Theft Hamlet* (Grylls, Crane, 2023) highlight how *Grand Theft Auto* constitutes a privileged ground for exploring the artistic potential of virtual worlds, interrogating both the status of the digital image and the shifting boundary between the real and the simulated.



Introduzione

Nel corso degli ultimi decenni, l'immagine videoludica si è imposta come uno dei territori più fertili per esplorare le relazioni tra arte, tecnologia e realtà. All'interno di questo ampio panorama, la fotografia in-game e il machinima rappresentano due

forme emblematiche di produzione visiva nate dall'esperienza del videogioco, capaci di ridefinire le categorie tradizionali di autorialità e di immagine. Derivata dallo screenshot, la fotografia in-game traduce in immagine fissa l'esperienza interattiva, trasformando un gesto tecnico in pratica artistica, mentre il machinima, sua estensione temporale e narrativa, utilizza il motore grafico del videogioco per realizzare film, collocandosi al crocevia tra cinema, videogioco e performance. Entrambi danno vita a una costellazione di immagini molto ampia: screenshot vernacolari, documentazione di *gameplay*, produzioni amatoriali, contenuti promozionali e sperimentazioni artistiche. Questo saggio si concentra principalmente su queste ultime, interrogando le forme estetiche che emergono quando la cattura e la registrazione dello schermo diventano gesti espressivi e non solo funzionali.

L'obiettivo non è solo descrivere fenomeni culturali, ma anche identificare alcune questioni teoriche centrali che permettono di comprendere come queste immagini si inseriscano nel più ampio ecosistema dei media digitali. Per questo, l'analisi è guidata da alcune parole chiave – definizione, riconoscimento, rimediazione, autenticità, appropriazione, autorialità – che fungono da lenti concettuali attraverso cui interrogare sia le pratiche sia i relativi casi di studio.

Articolato in due sezioni parallele, una dedicata alla fotografia videoludica e una al machinima, il saggio prende in considerazione due opere ambientate in *Grand Theft Auto V* – la raccolta fotografica *West of Here* (2021) di Leonardo Magrelli e il film *Grand Theft Hamlet* (2023) di Pinny Grylls e Sam Crane – mostrando come la realtà simulata del videogioco possa farsi luogo di sperimentazione artistica e riflessione sullo statuto dell'immagine contemporanea.

Fotografia in-game: catturare uno screenshot, manipolarlo e confonderlo con la realtà

La fotografia videoludica viene generalmente fatta risalire alla storia dello screenshot e, di conseguenza, alla nascita degli schermi (Berardi, 2021). Alcuni autori ne collocano le origini nelle prime sperimentazioni di cattura fotografica di immagini a raggi X e di tubi catodici, altri le rintracciano invece nella tradizione della fotografia senza macchina fotografica (Gerling 2018). Con la diffusione dei personal computer e l'introduzione di comandi dedicati (come "Stamp"), la possibilità di catturare immagini degli schermi diventa una pratica comune, e progressivamente i videogiochi la perfezionano tramite *photo mode*, e, successivamente, direttamente dalle console – dai primi tentativi su PlayStation 3 fino alla piena integrazione su PlayStation 4 e Xbox One (Zurovac 2023, p. 71).

Nell'ambito degli studi sulla fotografia videoludica – e, come vedremo, anche sul machinima –, si può riscontrare la presenza costante di alcuni temi ricorrenti,

quasi fossero passaggi obbligati per chi si confronta con questo tipo di screenshot. L'esame dei principali contributi critici, di cui saranno riportate alcune citazioni significative, suggerisce che la presentazione di tali pratiche possa essere efficacemente organizzata attraverso un sistema di parole chiave: macro-concetti che condensano le questioni teoriche più ricorrenti nel dibattito.

Tra queste, una delle prime e più frequenti riguarda l'esigenza definitoria: molti autori avvertono la necessità di chiarire preliminarmente l'oggetto di studio, quasi fosse imprescindibile una presa di posizione metodologica. Non si tratta di una semplice questione terminologica, ma del tentativo di delimitare un campo eterogeneo, come mostrano le due definizioni che seguono:

La foto ludica non è semplicemente un esercizio estetico bensì un terreno di sperimentazione in cui il confine tra lo spettatore e il creatore si dissolve, permettendo al giocatore di diventare artista, testimone e archivista di universi digitali in continua trasformazione (Bittanti, De Mutiis 2025, pp. 9-10).

Differenti soggetti (artisti, teorici, critici nonché giocatori e sviluppatori) usano il termine "fotografia videoludica" per riferirsi a una moltitudine di pratiche e tecnologie che coinvolgono la fotografia e i videogiochi. Queste pratiche e tecnologie non condividono un set di caratteristiche definite, ma presentano delle affinità familiari in senso wittgensteniano (Möring, De Mutiis 2019, pp. 70-71, mia traduzione).

Le due posizioni convergono sulla necessità di interrogare l'ontologia della fotografia videoludica senza ridurla a un'estensione della fotografia tradizionale. Da un lato emerge la centralità del giocatore come soggetto attivo; dall'altro, l'impossibilità di una definizione rigida fondata su "affinità familiari". Questo passaggio preliminare risponde alla natura complessa e sfaccettata dell'oggetto di studio, che comprende differenti tipologie di immagini variabili per stile, processo produttivo e funzione. Tale eterogeneità si riflette nella pluralità di denominazioni impiegate: *fotografia in-game*, *fotoludica*, *photo mode*, *fotografia videoludica*, *in-game photography*, *game photography* (Bittanti, De Mutiis 2025, p. 9). Come evidenzia Marco De Mutiis, «l'in-game photography è un termine ombrello che racchiude varie pratiche e tecnologie dedicate alla raccolta, produzione e condivisione di immagini tratte da videogiochi» (De Mutiis 2025, p. 176).

Da qui emerge un secondo nodo concettuale ricorrente, il tema del riconoscimento. In un territorio così frammentato, il dibattito si articola principalmente tra due posizioni: da un lato, chi considera queste pratiche come forme artistiche di

piena rilevanza accademica, seppur ancora marginalizzate (Jenkins 2000; Sigl 2012; Gerling 2018; Möring, De Mutiis 2019; Yavuz 2024; Zhang, Jiang & Gao 2025); dall'altro, una diffusa resistenza culturale – presente tanto nell'opinione pubblica quanto in parte del discorso fotografico tradizionale – che tende a relegarle a semplice *divertissement* ludico, negandone il valore estetico (Lowood 2006; Gerling 2018; Möring, De Mutiis 2019). A ben pensare, la storia della fotografia presenta un percorso analogo, anch'essa per lungo tempo ha dovuto rivendicare la propria legittimità artistica.

Passaggi fondamentali nel processo di riconoscimento della fotografia di gioco sono rappresentati dalle esposizioni museali e galleristiche, per citarne solo alcune: *13 Most Beautiful Avatars* alla Postmasters Gallery di New York (2007), *Italians Do It Better!* alla Biennale di Venezia del 2011, a cura di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, e *Photomode: Out There in Games* al Glass Studio di New York (2022). Non solo, testimonianza della crescente istituzionalizzazione di questa pratica sono i workshop e i corsi promossi da accademie e musei, volti a introdurre i neofiti alla teoria e alla pratica della fotografia videoludica.

La prima cosa che dovrai fare è attivare la modalità foto. Non tutti i giochi ne hanno una, ma in quelli che ce l'hanno, la modalità foto è solitamente accessibile tramite il menu di pausa o un comodo pulsante di scelta rapida che ti aiuta a catturare il momento perfetto. Una volta aperta la modalità foto sostanzialmente congela l'azione di gioco, ma ti consente di muovere liberamente una telecamera virtuale per esplorare e comporre uno scatto unico (Bromley 2024, mia traduzione).

Il tono didattico del passaggio, tratto da un articolo "Come padroneggiare l'arte della fotografia in-game", mostra come questa pratica venga presentata come competenza tecnica da acquisire. La modalità foto non è solo uno strumento funzionale, ma uno spazio di controllo estetico: sospendendo l'azione e liberando la camera, trasforma il giocatore in operatore dell'immagine.

Le difficoltà di riconoscimento della fotografia videoludica non dipendono solo dalla varietà delle sue declinazioni – dal vernacolare all'artistico –, ma anche dalla sua natura intrinsecamente interdisciplinare, che coinvolge tanto gli studi fotografici quanto quelli sui videogiochi. A partire dal lavoro di Cindy Poremba (Poremba 2007), è oggi ampiamente riconosciuto che, per la loro natura digitale, la manipolabilità, l'autoreferenzialità e le implicazioni legate all'autorialità e al rapporto con il reale, queste immagini appartengono al territorio della new media art (Tribe, Jana 2006; Paul 2015) e della postfotografia (Fontcuberta 2018; Grespi, Villa 2024). Grazie allo

sviluppo di «hardware di elaborazione grafica più potenti, la somiglianza dell'immagine con la vita reale diventa inquietante e la distinzione tra renderizzato e irreale scompare» (Durusoy 2018, p. 5, mia traduzione). Lo statuto complesso di tali contenuti apre così la strada a due ulteriori questioni centrali nella riflessione sulla fotografia videoludica: la rimediazione e l'autenticità.

Il concetto elaborato da Bolter e Grusin nel 1999 (Bolter, Grusin 1999) è stato più volte richiamato dagli studiosi di fotografia videoludica, poiché essa costituisce una forma intrinsecamente intermediale, nata dalla convergenza di linguaggi differenti (Zhang, Jiang & Gao 2025): il videogioco, entro cui le immagini sono prodotte, e la fotografia, a cui esse si riferiscono. Il dibattito si è quindi concentrato sulla definizione del rapporto tra i due media, interrogandosi su quale rimediasse l'altro, per poi giungere alla conclusione che entrambi si influenzano reciprocamente in un processo di “doppia rimediazione” (Zhang, Jiang & Gao 2025). Eppure, le fotografie di gioco tendono a destabilizzare tale schema, generando forme ibride che mettono simultaneamente in evidenza gli elementi ereditati dai media precedenti e le innovazioni proprie del linguaggio videoludico. Per questo, alcuni studiosi ritengono riduttivo applicare il concetto di rimediazione in modo esclusivo, poiché ciò rischierebbe di oscurare «le innovazioni significative, le novità emergenti e le sfumature tra obsolescenza e arcaicità» (Giddings 2025, p. 60, mia traduzione), suggerendo invece una necessaria rivalutazione della pratica fotografica stessa.

Tra gli elementi che più hanno favorito il confronto tra fotografia tradizionale e cattura dello schermo videoludica, il tema dell'autenticità e del rapporto con il reale occupa una posizione centrale. Nell'ambito dell'*in-game photography*, esso si articola su tre livelli: il legame con la fotografia “reale”, cioè quella prodotta con macchina fotografica; il rapporto con il reale, poiché i videogiochi generano mondi simulati; e infine la dimensione esperienziale, ovvero la percezione di realtà che accompagna la pratica stessa. L'intreccio tra questi piani alimenta un dibattito interdisciplinare che investe questioni più ampie, dalla post-verità al rapporto tra virtuale e reale, di cui delineeremo alcune linee teoriche e le implicazioni nel caso di studio.

Per il primo livello, nell'ottica della rimediazione, lo screenshot può essere assimilato a un fotogramma più che a una fotografia in senso stretto; tuttavia, la fotografia in-game, pur derivandone, ambisce a emanciparsene, liberandosi dei paratesti e degli elementi d'interfaccia. Sebbene non implichi la cattura della luce, la macchina fotografica virtuale fissa un istante all'interno di un flusso visivo continuo, analogamente al processo tradizionale (Gerling 2018, p.158; Yavuz 2024, p. 103; Giddings 2025, p. 51), simulando le dinamiche della fotografia analogica, consentendo di regolare parametri come ISO, messa a fuoco o profondità di campo, fino a riprodurre il suono di una reflex (Poremba 2007; Durusoy 2018; Möring, De

Mutiis 2019). Tale manipolazione diretta di tempo e spazio – la sospensione del gioco o la deviazione dal *gameplay* a favore dell'immagine (Poremba 2007; Gerling 2018; Urban 2022) – segna tuttavia uno scarto rispetto al reale, introducendo il dominio dell'ipermediazione.

Il secondo livello, che verrà approfondito con il lavoro di Magrelli, riguarda il confronto tra il mondo ricostruito – frutto di immagini digitali – e il mondo esterno, in un continuo interrogarsi sul rapporto tra finzione e realtà. Il terzo livello, di natura performativa, evidenzia come l'esperienza di gioco e di cattura possa generare effetti reali sul giocatore, le cui emozioni e percezioni non differiscono sostanzialmente da quelle della vita reale (Werning 2024). Numerose testimonianze mostrano come la fotografia in-game favorisca la creazione di legami sociali, la conservazione di momenti estetici e la possibilità di evasione da realtà complesse, come durante la pandemia di Covid-19 (Moore 2014; Zhang, Jiang & Gao 2025).

Per concludere, due concetti risultano fondamentali nella riflessione sull'*in-game photography*: l'appropriazione e l'autorialità. Il meccanismo appropriativo costituisce il fondamento della produzione fotografica videoludica. Il giocatore si inserisce nel mondo di gioco catturando istanti, appropriandosi delle sue dinamiche e trasformandole in altro, sospendendo la narrazione e infrangendo le regole del tempo e dello spazio ludico¹. La fotografia in-game è l'esito di una potente *agency*, un atto di prelievo che rimuove l'immagine dal suo contesto originario per rielaborarla secondo la soggettività dell'autore. Katie Salen parla di "gioco trasformativo" (Salen 2002), individuando il momento in cui il giocatore si impossessa del sistema ludico e lo converte in pratica creativa, sia attraverso la post-produzione sia tramite la regolazione dei parametri nella modalità foto o la semplice cattura di uno screenshot.

Ecco le regole. Niente selfie. Niente foto all'inguine. Niente animali morti. Niente spartorie o uccisioni. L'ideale sarebbe che le persone catturassero uno screenshot, lo caricassero su Photoshop o sul vostro editor preferito, facessero del loro meglio per renderlo interessante, bello, facilmente confondibile con la realtà e poi lo caricassero qui (*Landscape photographers of GTA* 2015).

Così recita la didascalia di un gruppo Facebook che invita gli utenti a condividere le proprie fotografie, catturando uno screenshot, manipolandolo e confondendolo con la realtà. In questo gesto creativo, l'utente esercita una propria *agency* e, con essa, una dimensione autoriale, anche se questo concetto nella fotografia videoludica è estremamente problematico, poiché le immagini nascono

¹ Esistono però numerosi giochi che integrano nel *gameplay* la pratica fotografica, o come topic principale o come missione. In questo caso i parametri per l'azione fotografica si modificano e non prevedono necessariamente la sospensione temporale e spaziale.

all'interno di mondi progettati dagli sviluppatori. Pur potendo riconoscere un'intenzionalità autoriale nell'artista o nel giocatore, la questione dei diritti resta ambigua, poiché il materiale appartiene formalmente alle case di sviluppo. In alcuni casi, la qualità dei lavori diffusi online ha portato a collaborazioni ufficiali, con fotografi incaricati di produrre immagini promozionali o dotati di accessi privilegiati (come Peter Levalhati, successivamente assunto da Electronic Arts, Duncan Harris per i lavori per Tomb Raider, Hitman, Crysis, Minecraft, EVE Online e altri, o Leo Sang, coinvolto in campagne per Activision e Nvidia). In questa direzione, l'industria videoludica beneficia della diffusione delle immagini e della loro legittimazione in contesti museali e galleristici.

***West of Here*: appropriazione e ridefinizione dell'autorialità**

Grand Theft Auto costituisce un terreno particolarmente fertile per la cattura dello schermo – e, come vedremo, anche per la registrazione – tanto che, nel corso delle varie edizioni, ha ispirato numerose opere fotografiche in-game. Fin dalle prime versioni i giocatori hanno sperimentato la funzione screenshot, ma è con *GTA: San Andreas* (2004) che compare una vera e propria fotocamera, utile anche al completamento di missioni. Nelle versioni successive, soprattutto con *GTA V* (2013), la funzione è stata perfezionata grazie all'app *Snapmatic*, che replica le caratteristiche di una fotocamera digitale, permettendo regolazioni di base e persino selfie.

Tra le molte produzioni artistiche nate in questo contesto, *West of Here* di Leonardo Magrelli rappresenta un caso esemplare. Artista internazionale, Magrelli realizza una raccolta di vedute paesaggistiche ambientate a Los Santos, la città virtuale di *GTA V*. Il progetto, nato nel 2019 dal recupero di immagini pubblicate online da diversi *gamer*, viene rielaborato e trasformato in opera d'arte attraverso un raffinato intervento di manipolazione: tagli, conversione in bianco e nero, aggiunta di grana, fino a ottenere un risultato visivo che richiama la fotografia analogica. Pubblicato nel volume *West of Here* (Yoffy Press, 2021) ed esposto in gallerie e musei², il progetto instaura un dialogo con la tradizione fotografica californiana di Ed Ruscha, Robert Adams, Lewis Baltz e altri (Magrelli 2025, p. 240), evocando il paesaggio urbano di Los Angeles cui Los Santos si ispira:

[...] Un giorno, mentre gli stavo riguardando, ho provato quasi per caso a portarne uno in bianco e nero. Ed ecco la rivelazione! Ciò che prima era solo una

² Il progetto è stato esposto, tra gli altri, presso la Galleria Divario, Spazio Bianco, DumBO a Bologna nell'ambito del *PhMuseum Days 2023*, alla mostra del Talent Prize 2022 presso il Museo delle Mura e presentato nel programma FUTURES 2021 al CAMERA - Centro Italiano per la Fotografia, contribuendo alla sua legittimazione nel circuito della fotografia contemporanea.

vaga intuizione è divenuta una sorta di disvelamento: privati dei loro colori così esageratamente saturi, e tagliati in maniera giusta, gli screenshot perdevano la loro evidenza virtuale e digitale, per diventare quasi indistinguibili da una fotografia in bianco e nero (Magrelli 2025, p. 240).

Con questa operazione Magrelli evidenzia il crescente fotorealismo dei videogiochi, al punto da rendere labile la distinzione tra immagine reale e simulata. In *West of Here* l'obiettivo è quello di costruire una raccolta di fotografie che emulano la realtà, collocandosi nella tradizione dei grandi fotografi paesaggisti, la cui capacità di confondere lo sguardo dello spettatore induce a interrogarsi sull'essenza dell'immagine stessa. Anche il volume, nella veste grafica, richiama deliberatamente i photo book degli anni Sessanta e Settanta (Magrelli 2025, p. 245).

Gli aspetti più rilevanti dell'opera sono il tema dell'appropriazione e quello dell'autorialità. Più che di semplice appropriazione, si può parlare, seguendo Joan Fontcuberta, di una forma di "adozione": l'assunzione dell'immagine come propria attraverso un atto di selezione, inquadratura e contestualizzazione (Fontcuberta, 2018). *West of Here* non crea ex novo il paesaggio che fotografa, ma lo adotta da un ambiente simulato, reinscrivendolo all'interno di una tradizione visiva e attribuendogli una nuova cornice autoriale. L'opera nasce infatti da un doppio processo appropriativo: da un lato, i *gamer* che realizzano e diffondono gli scatti in rete, reinterprestando il videogioco; dall'altro, l'artista che seleziona e manipola quelle immagini, imprimendovi la propria visione creativa. L'operazione chiama in causa anche il problema dell'integrità dell'opera sorgente: se l'appropriazione può configurarsi come forma di "spettatorialità possessiva" (Mulvey 2006), nel contesto videoludico essa si intreccia tuttavia con dinamiche di agency partecipativa, secondo la logica di negoziazione tra controllo e creatività individuata da Jenkins (Jenkins 2006). Quando il progetto è stato diffuso online e sui social media, è stato oggetto di contestazioni da parte della comunità di *gamer*, che ha percepito questa operazione come una sottrazione indebita. La questione dell'autorialità e dei diritti si è così configurata come un caso esemplare: a seguito di consulenza legale, Magrelli ha constatato che l'unica entità legittimata a rivendicare la proprietà delle immagini è, di fatto, Rockstar Games.

Machinima: registrare una partita, negoziare il reale e costruire un film

Come per la fotografia in-game, anche l'analisi del machinima può essere condotta attraverso alcune parole chiave che ne sintetizzano l'essenza. Le stesse categorie utilizzate in precedenza guidano qui l'indagine, poiché entrambe le pratiche condividono un'origine comune e affrontano questioni analoghe di legittimazione,

criticità e valore estetico. Il machinima rappresenta infatti una naturale evoluzione della fotografia videoludica: laddove quest'ultima cattura l'immagine fissa, il primo ne estende il potenziale alla dimensione del movimento e della narrazione.

Le sue origini risalgono agli anni Novanta, quando alcuni *gamer* iniziarono a registrare le proprie partite grazie a hardware e software dedicati, scoprendo «di potersi trasformare in attori, registi e persino telecamere per realizzare questi film animati a basso costo» (Lowood 2006, p. 26, mia traduzione). Prima di divenire un vero e proprio linguaggio narrativo, la registrazione videoludica serviva soprattutto a documentare le performance dei giocatori, in particolare le *speedrun*, ossia tentativi di completare nel minor tempo possibile un intero gioco, un livello, una missione o una specifica sessione di gioco. Lowood e Menotti (Lowood 2006; Menotti 2014) individuano in *Doom* (1993) e *Quake* (1996) i titoli cardine di questa genealogia: il primo ha definito il genere del *first-person shooter*, introducendo una registrazione interna al gioco; il secondo ne ampliò le possibilità, permettendo riprese in terza persona, con una visione più prossima a quella cinematografica. Accanto allo *speedrunning*, il *Let's Play* (LP) si configura come una tappa essenziale nello sviluppo del machinima, in quanto pratica di esplorazione e commento del mondo di gioco. In essa, la dimensione performativa del giocare si trasforma essa stessa nell'evento spettacolare, ridefinendo i confini tra partecipazione e fruizione (Menotti 2014).

Come nel caso della fotografia videoludica, anche qui il dibattito teorico è costantemente accompagnato da un'esigenza definitoria. In *Machinima* (Bittanti 2017), volume curato da Matteo Bittanti, la necessità di delimitare l'oggetto di studio è ricorrente: ogni autore apre il proprio contributo chiarendo la natura del fenomeno, spesso a partire dalle definizioni pionieristiche di Paul Marino (Marino 2004) e Hugh Hancock insieme con il suo collettivo *Strange Company* (nell'ambito del sito *machinima.com*), che per primi ne hanno individuato il potenziale estetico e produttivo:

Il machinima è una forma espressiva relativamente recente. Audiovisivo digitale creato grazie all'appropriazione e alla manipolazione di un videogioco, rigetta la caratteristica essenziale del testo originale: l'interattività (Bittanti 2017, p. 7).

Il machinima è una produzione mediale ibrida e derivata, che affonda le sue radici nel videogioco. Secondo la definizione proposta dalla Academy of Machinima Arts and Science (AMAS), è un'animazione in tempo reale ottenuta per mezzo dei motori tridimensionali dei videogiochi o di applicazioni ad hoc (Picard 2017, p. 15).

Il machinima è quello spazio in cui l'animazione tridimensionale prodotta nel corso di una sessione ludica è registrata in tempo reale sotto forma di filmato e successivamente usata per produrre narrazioni audiovisive tradizionali (Berkeley 2017, p. 23).

Il termine funziona come un “ombrello concettuale” che raccoglie pratiche eterogenee, realizzate da *gamer* o artisti, con finalità diverse e spesso divergenti. Tale pluralità genera la necessità di riconoscimento e legittimazione disciplinare: il machinima si colloca in un territorio liminale, tra media studies, cinema e performance, e fatica a trovare una collocazione istituzionale, rimanendo in gran parte confinato a circuiti online e a festival specializzati. Pur non nascendo con finalità artistiche, nel tempo si sono consolidate due tendenze principali: da un lato, quella che tenta di emulare le logiche produttive del sistema hollywoodiano in vista di un riconoscimento industriale (Berkeley 2017, p. 29); dall'altro, quella che rivendica la propria differenza, orientandosi verso una libertà sperimentale affine al cinema d'avanguardia.

Dal punto di vista intermediale, il machinima amplifica il meccanismo di cattura dello schermo, estendendolo alla dimensione temporale: non un singolo fotogramma, ma una sequenza. Si avvicina così al cinema di fiction, al documentario, al film d'animazione, al cinema espanso e condivide tratti anche con il *desktop film*³ (Robertson 2005; De Rosa 2024). Come osserva Menotti, il machinima rimedia il cinema delle origini, privilegiando lo spettacolo visivo rispetto alla narrazione, e al tempo stesso se ne distanzia, elaborando un linguaggio autonomo che integra logiche ludiche (Menotti 2014, p. 82).

Non sorprende, dunque, che i temi dell'autenticità e del rapporto con il reale costituiscano questioni centrali anche in questa pratica. La sua natura ibrida, segnata da un triplice livello di mediazione, obbliga a interrogarsi su quanto vi sia di reale nei mondi rappresentati e su quale valore attribuire all'esperienza del creatore. Rispetto al cinema tradizionale, il machinima ne riprende e rielabora i codici, aprendo nuovi spazi di sperimentazione estetica – come vedremo nel caso di *Grand Theft Hamlet*.

Per quanto riguarda, invece, il rapporto con il mondo reale e il grado di veridicità dei contenuti, esso presenta, come il cinema, una duplice vocazione: da un lato la *fiction*, con opere incentrate su un racconto, spesso organizzate in saghe o serie episodiche che emulano le dinamiche hollywoodiane; dall'altro, una produzione di carattere documentario, che nasce prima di quella narrativa, sviluppata a partire

³ Il desktop film è una forma cinematografica che costruisce l'intera narrazione attraverso l'interfaccia di un dispositivo digitale, esibendo finestre, notifiche e software come spazio diegetico. Come il machinima risiede nell'utilizzo di un ambiente mediale preconfigurato come scena filmica.

dallo *speedrunning* e dal *Let's Play*. Quest'ultima, pur non sempre orientata alla narrazione, trova un successivo riconoscimento artistico e si configura come un'esplorazione visiva, simile a quella del *flâneur* che attraversa lo spazio virtuale.

Parlare di "documentario" in un mondo interamente simulato resta tuttavia problematico: ciò che accomuna queste opere al documentario è soprattutto l'attitudine osservativa e la rinuncia alla manipolazione diretta del contenuto. A differenza della fotografia in-game, che può sospendere il flusso del gioco per ottenere uno scatto, la ripresa nel machinima accoglie l'imprevisto e mantiene la continuità temporale dell'azione, pur consentendo interventi successivi di *modding*⁴, montaggio e correzione cromatica come, del resto, anche nel cinema tradizionale. Inoltre, la registrazione schermo non si limita a "documentare" un evento virtuale, come sottolinea Julia Eckel, ma ne rende visibile la processualità: fissando una specifica prospettiva sul flusso dell'azione, trasformando l'interazione tra giocatore e sistema in oggetto documentario (Eckel 2023, p. 365). Mentre per quanto concerne la realtà dell'esperienza, l'esempio di *Grand Theft Hamlet* può essere emblematico per approcciare l'argomento.

A contrastare l'interpretazione del machinima come forma di animazione cinematografica interviene il suo carattere appropriativo. Come la fotografia in-game, anche il machinima si fonda sull'uso di contenuti preesistenti: non produce ex novo elementi grafici, ma si sviluppa attraverso la riappropriazione e la reinterpretazione di spazi e materiali creati da altri. Il valore di queste opere non risiede dunque nella costruzione della grafica, come avviene per l'animazione, bensì nella capacità di trasformare un ambiente videoludico preconfigurato in un nuovo medium espressivo (Lowood 2006), secondo la logica del "gioco trasformativo" di Salen. In questa direzione un ruolo significativo è svolto anche dalle *mod*: in molti casi gli stessi sviluppatori, come id Software, incoraggiano tali pratiche fornendo accesso ai codici sorgente e legittimando così una partecipazione creativa estesa (Lowood 2006, p. 29). Come per la fotografia in-game, anche nel machinima si pone la complessa questione dei diritti d'autore: i veri proprietari dei contenuti restano gli sviluppatori, mentre gli artisti operano in un territorio di libertà negoziata. Ne deriva una doppia posizione: da un lato, chi riconosce in queste opere una forma di promozione spontanea per i videogiochi; dall'altro, chi ne ostacola la diffusione, non cogliendone il potenziale estetico e critico.

⁴ Si tratta di una modifica non ufficiale creata dagli utenti che altera o amplia contenuti, regole o aspetti tecnici di un videogioco.

Grand Theft Hamlet: performance, documentario e autenticità

Diretto da Pinny Grylls e Sam Crane, il film è un lungometraggio documentario animato, ambientato in *Grand Theft Auto V Online*. Durante la pandemia di Covid-19, impossibilitati a lavorare in teatro, come recita un cartello all'inizio del film, gli attori Sam Crane e Mark Oosterveen iniziarono a esplorare il mondo virtuale di Los Santos, città ispirata a Los Angeles. Scoprendo casualmente un'arena – la Vinewood Bowl – decisero di trasferire nel videogioco il progetto teatrale dell'*Amleto* di Shakespeare, preparato prima del lockdown, e di riprenderlo grazie all'app *Snapmatic* di GTA. L'universo violento e ironico del gioco diviene così palcoscenico di una riflessione metateatrale sulla rappresentazione e sul potere catartico della performance, il tutto in un ambiente tutelato, dove è impossibile prendere il Covid.

Dal punto di vista tipologico, *Grand Theft Hamlet* può essere considerato un'evoluzione del *Let's Play*, al quale si avvicina per struttura e tono: i due attori esplorano liberamente l'universo di gioco fino a imbattersi casualmente nell'arena, che dà avvio al progetto teatrale. Con l'LP condivide l'ironia e la dimensione ludica, ma anche l'imprevedibilità delle sessioni di gioco, scandite da continui fallimenti e morti dei protagonisti. Il suo valore testimoniale non risiede in una presunta "cattura perfetta" (Eckel 2023, p. 364) dei dati di gioco, ma nella scelta e nella fissazione di un punto di vista che rende percepibile l'elaborazione stessa dell'evento digitale. *Grand Theft Hamlet* è una grande collezione di tentativi e di sessioni di gioco che definiscono le diverse sequenze, capaci di configurarsi come un vero e proprio documentario intrecciando interviste, spot promozionali, prove teatrali e uno spettacolo.

Il film ha ottenuto un ampio riconoscimento internazionale, contribuendo a ridefinire i confini del machinima. Vincitore della sezione documentari al South by Southwest (SXSW) – festival non specificamente dedicato al machinima – è stato selezionato in numerose rassegne cinematografiche internazionali, gareggiando nella sezione documentari. La sua distribuzione su Mubi, piattaforma specializzata in cinema indipendente e d'autore, gli ha garantito un posizionamento inedito, al di fuori dei circuiti tradizionali del videogioco e delle logiche commerciali. Inoltre, *Grand Theft Hamlet* è stato proiettato in diverse sale cinematografiche nel mondo, anche se non attraverso una distribuzione continuativa, ma come evento speciale a data unica⁵. Tale percorso sancisce il riconoscimento dell'opera come autentico prodotto

⁵ Tra queste, si segnalano la proiezione speciale al Cinema Teatro Galliera di Bologna (febbraio 2025), l'anteprima milanese durante il MUBI Fest presso il Bocconi Sport Center (dicembre 2024) e la proiezione evento al Cinema Ariston di Trieste (novembre 2024). Mentre nel panorama internazionale è stato distribuito nelle sale nel Regno Unito dal 6 dicembre 2024 e negli Stati Uniti dal 17 gennaio 2025.

cinematografico, capace di dialogare con il linguaggio del documentario contemporaneo.

Il film si colloca in dialogo con almeno tre diversi ambiti: il cinema documentario, il teatro – inteso tanto in senso tradizionale quanto performativo – e il videogioco, che ne costituisce il contesto mediale. Concentrandosi sul primo aspetto, innanzitutto il film eredita dal documentario l'apertura all'imprevisto, il reale fa la sua parte anche nel virtuale: l'azione scenica è costantemente ostacolata da eventi imprevedibili – in particolare dalle morti improvvise dei protagonisti – che interrompono lo sviluppo narrativo e rivelano la dimensione “reale” dell'esperienza ludica. Persino il casting si trasforma in un processo problematico, poiché in un gioco fondato sulla competizione e la violenza, il reclutamento di attori disposti a collaborare diventa un'impresa paradossale. La seconda istanza riguarda la relazione con il linguaggio cinematografico. Pur impiegando elementi tradizionali come raccordi, soggettive o primi piani, il film è fortemente influenzato dal linguaggio videoludico: i movimenti di macchina irregolari, gli scatti improvvisi e le inquadrature non allineate producono una grammatica visiva ibrida, dove l'errore diventa cifra stilistica. Tale estetica “imperfetta”, generata dai comandi del mouse o del joystick, restituisce una forma di pedinamento quasi zavattiniano, in cui la camera virtuale segue i movimenti dei personaggi all'interno di un flusso frammentario e disomogeneo. La temporalità stessa risulta ellittica: il film alterna brevi estratti di sessioni di gioco di durata ignota, riconoscibili soltanto dal mutare delle condizioni atmosferiche o luministiche. Alcune scene, come quella in cui Mark recita l'*Amleto* invitando l'interlocutore a guardarlo, ma il suo avatar rimane voltato di spalle – poiché l'utente, dietro lo schermo, lo osserva già dalla propria prospettiva –, mettono in evidenza la tensione tra intenzione teatrale e vincoli tecnici del linguaggio videoludico. Il risultato è un linguaggio espressivo inedito, ibrido e sperimentale, frutto dell'interazione fra codici cinematografici e dinamiche proprie del videogioco, capace di generare un effetto di forte impatto visivo e concettuale.

Tutti questi elementi conducono a riflettere sulla posizione del film rispetto al tema dell'autenticità. Il reale, pur traslato nel virtuale, irrompe costantemente nell'azione: gli attori sono ostacolati da eventi imprevedibili – morti improvvise, interferenze di altri giocatori, sabotaggi – che rendono la messa in scena fragile e aleatoria. Emblematica, in tal senso, è la sequenza dello spot per le audizioni, interrotta da un'aggressione improvvisa, durante la quale Sam esclama: «non potete fermare l'arte, stronzi», riaffermando la resistenza dell'intento artistico di fronte al caos del gioco. Parallelamente, il film mette in luce una tensione tra realtà e simulazione: i protagonisti si rifugiano nel mondo virtuale durante la pandemia, attribuendogli una funzione sostitutiva dell'esperienza reale. Più volte osservano

come le dinamiche di *GTA* riflettano la quotidianità – dalle perdite alle slot machine, che ricordano quelle della vita reale, ai suoni ambientali che riproducono pioggia e cinguettii –, rivelando un’illusione di realtà sempre più verosimile. Pinny definisce l’esperienza di gioco “una vacanza”, momento di sospensione e introspezione in un periodo segnato da isolamento e solitudine. Il film accentua così la permeabilità tra reale e virtuale, talvolta sovrapponendoli: emblematico è il dialogo in cui Pinny rimprovera Sam per la sua assenza nella vita quotidiana, paradossalmente percepito dallo spettatore come la parte più “artificiale” dell’opera, quasi una rimessa in scena di conversazioni esterne al gioco. Altri momenti di frizione – come quando Sam annuncia di doversi allontanare per motivi fisiologici, o la comparsa di una madre che si presenta ai casting con l’avatar del figlio – rafforzano l’ambiguità fra performance e quotidiano. L’effetto complessivo è un cortocircuito percettivo, in cui la realtà si rifrange nel virtuale, e viceversa, restituendo una riflessione acuta sull’autenticità dell’esperienza mediale contemporanea.

Ancora, a differenza della photo mode, *Grand Theft Hamlet* mantiene forte la componente paratestuale che ci racconta una narrazione parallela a quella che stiamo guardando, un’altra storia insomma. Quella di un gioco, dove ogni minuto arriva l’avviso di qualche giocatore che muore e di missioni da portare a termine. I registi decidono volontariamente di non eliminare questo racconto, ma di lasciarlo scorrere in quanto parte reale dell’esperienza. Certo, spiccano alcune inquadrature, molto simili a fotografie paesaggistiche che contemplan la bellezza di *GTA*, come quella di apertura, dove i paratesti scompaiono e i paesaggi si confondono con il reale.

Il meccanismo appropriativo tipico del machinima emerge progressivamente nella prima parte del film. Ricostruendo le sessioni di gioco iniziali tra i due attori, vediamo i protagonisti muoversi liberamente per le strade di Los Santos, rubando auto, aggredendo PNG, giocando al casinò. In quanto *open world*, *GTA* non impone una trama predefinita, permettendo ai registi di sovrascrivere al sistema ludico una narrazione autonoma. È però l’ambiente stesso a opporre resistenza: la città digitale sembra sabotare costantemente l’azione, trasformando ogni interazione in conflitto. I tentativi di coinvolgere altri giocatori sfociano spesso in sparatorie o vengono interrotti dall’intervento della polizia, mentre le missioni automatiche e gli avvisi di morte che costellano lo schermo ricordano la persistenza della logica videoludica. Gli autori si trovano così a negoziare la propria progettualità artistica all’interno di un mondo concepito per la competizione, dove la socialità e la rappresentazione appaiono come eccezioni.

Resta una domanda centrale: come è stato possibile realizzare *Grand Theft Hamlet* senza che Rockstar Games ne rivendicasse la proprietà intellettuale? L’opera

rappresenta, da questo punto di vista, un caso eccezionale. In diverse interviste, i registi hanno dichiarato di aver informato gli sviluppatori sin dalle prime fasi, ottenendo da loro un tacito consenso e la piena libertà creativa (Trouvé 2025). È plausibile che Rockstar abbia riconosciuto nel progetto un'opportunità di visibilità positiva per il proprio marchio, capace di estendere il videogioco ai circuiti del cinema d'autore. La distribuzione internazionale su Mubi e le proiezioni in sala costituiscono indizi di un accordo, formale o informale, volto a legittimare l'utilizzo del materiale videoludico e a prevenire possibili controversie legali. Pur non essendo note le condizioni contrattuali, il caso dimostra come, almeno in questo contesto, la questione dei diritti – da sempre problematica per le produzioni machinima e le pratiche di *in-game photography* – sia stata risolta in modo pragmatico, consentendo al film di circolare liberamente nei canali ufficiali della distribuzione cinematografica.

Note conclusive

Lo screenshot rappresenta il punto di partenza da cui si sviluppano, per estensione e complessità, la fotografia in-game e il machinima: un'azione di cattura che, da mera funzione tecnica, si trasforma progressivamente in pratica estetica e riflessiva. Entrambe le forme esplorano la possibilità di fermare il flusso dell'immagine digitale per trasformarlo in linguaggio, spostando il focus dall'atto meccanico all'elaborazione consapevole di uno sguardo. In questo senso, il gesto del "premere un tasto" diventa un'operazione culturale, capace di rivelare e interpretare il potenziale espressivo dei mondi videoludici. Fotografia in-game e machinima nascono all'interno di un sistema apparentemente chiuso, il videogioco, ma ne forzano i limiti, trasformando lo spazio ludico in un laboratorio di sperimentazione estetica e concettuale. La complessità della loro definizione, la faticosa ricerca di riconoscimento istituzionale e la loro natura intrinsecamente intermediale – sospesa tra fotografia, cinema e videogioco – mostrano come queste pratiche sfidino le categorie tradizionali dei media e aprano nuovi spazi di legittimazione teorica. In entrambe, si manifesta una tensione costante tra appropriazione e autorialità, tra vincolo tecnologico e libertà creativa, tra reale e simulato.

Il caso di *Grand Theft Auto* si rivela esemplare in questo senso: un laboratorio estetico in cui la potenza visiva del fotorealismo e la libertà dell'*open world* offrono terreno fertile per la sperimentazione artistica. Progetti come *West of Here* e *Grand Theft Hamlet* dimostrano che la cattura e la registrazione dello schermo possono assumere un valore estetico pieno, capace di interrogare la natura stessa dell'immagine digitale e di ridefinire il rapporto tra autore, medium e realtà rappresentata. Le due opere, nate all'interno di uno stesso universo virtuale, mostrano come sia possibile generare linguaggi artistici diversi ma complementari,

accomunati dal desiderio di esplorare il potenziale dell'immagine digitale. Partendo dallo screenshot queste opere lo trascendono, trasformandolo in un dispositivo poetico e critico. Attraverso *West of Here* e *Grand Theft Hamlet*, l'immagine non si limita più a documentare il videogioco, ma diventa un luogo di negoziazione estetica e concettuale, in cui l'atto di catturare si fa gesto artistico e riflessione sulla visione contemporanea.

L'autrice

Susanna Bandi è assegnista di ricerca e cultrice della materia in cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali, presso l'Università di Pavia, dove lavora al progetto PRIN *La Mediazione Tecnologica dell'Umano*. Ha conseguito il dottorato presso il medesimo ateneo, con un progetto sulla relazione tra media visuali e autismo. I suoi interessi vertono sulle connessioni tra immagini e cura, con particolare attenzione all'autismo, e sulle modalità con cui il sé viene rappresentato nel cinema, nella fotografia e nei nuovi media.

susanna.bandi@unipv.it
<https://orcid.org/0009-0002-8025-2285>

Riferimenti bibliografici

- Berardi, M 2021, 'In-game photography. Anthropological notes and visual perspectives from the imagination of the open worlds', *Visual Ethnography*, vol. 10, n.2, Available from: <https://vejournal.org/index.php/vejournal/article/view/281> [11 November 2025].
- Berkeley, L 2017, 'Il machinima nel nuovo mediascape', in *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, ed. M Bittanti, Mimesis, Milano-Udine, pp. 23–45.
- Bittanti, M & De Mutiis, M (eds) 2025, *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, Mimesis, Milano-Udine.
- Bittanti, M & Gandolfi, E (eds) 2018, *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano-Udine.
- Bittanti, M (ed.) 2017, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano-Udine.
- Bolter, JD & Grusin, R 1999, *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Bromley, M 2024, 'How to master the art of in-game photography', *Epic Games Store*, 2 January, <https://store.epicgames.com/en-US/news/how-to-master-the-art-of-in-game-photography#:~:text=Focus%20and%20depth%20of%20field%20go%20hand-in-hand%2C,will%20be%20soft%20and%20blurry>. [11 November 2025].
- De Mutiis, M 2025, 'Il giocatore come fotografo e lavoratore', in *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, eds M Bittanti & M De Mutiis, Mimesis, Milano-Udine, pp. 175–197.
- De Rosa, M 2024, *Camille Henrot, Grosse Fatigue. Notes on Desktop Cinema*, Mimesis, Milano-Udine.

- Durusoy, M 2018, 'In-game photography: creating new realities through video game photography', *Membrana – Journal of Photography Theory and Visual Culture*, vol. 3, no. 1. Available from: <https://doi.org/10.47659/m4.042.art>. [11 November 2025].
- Eckel, J 2022, 'Screencasting: Documenting Processuality', in *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, eds W Gerling, S Möring & M De Mutiis, Kulturverlag Kadmos, Berlin, pp. 341–370.
- Fontcuberta, J 2018, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Einaudi, Torino.
- Gerling, W 2018, 'Photography in the digital: screenshot and in-game photography', *Photographies*, vol. 11, no. 2–3, pp. 149–167. Available from: <https://doi.org/10.1080/17540763.2018.1445013>. [13 November 2025].
- Giddings, S 2025, 'Disegnare senza luce. La fotografia simulata nei videogiochi', in *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, eds M Bittanti & M De Mutiis, Mimesis, Milano-Udine, pp. 47–76.
- Grespi, B, Villa, F (eds) 2024, *Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, Einaudi, Torino.
- Jenkins, H 2000, 'Art Form for the Digital Age', *Technology Review*, September–October.
- Jenkins, H 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York.
- Landscape photographers of GTA 2015*, *In-Game Photography*, 25 February, <https://ingamephotography.wordpress.com/2015/02/25/landscape-photographers-of-gta/>. [11 November 2025].
- Lowood, H 2006, 'High-performance play: the making of machinima', *Journal of Media Practice*, vol. 7, no. 1, pp. 25–42. Available from: <https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.25/1>. [11 November 2025].
- Magrelli, L 2025, 'Ah shit, here we go again', in *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, eds M Bittanti & M De Mutiis, Mimesis, Milano-Udine, pp. 237–248.
- Marino, P 2004, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale.
- Menotti, G 2014, 'Videorec as gameplay: recording playthroughs and video game engagement', *G|A|M|E – The Italian Journal of Game Studies*, issue 3. Available from: http://www.gamejournal.it/3_menotti/. [11 November 2025].
- Moore, C 2014, 'Screenshots as virtual photography: cybernetics, remediation, and affect', in *Advancing Digital Humanities: Research, Methods, Theories*, eds P L Arthur & K Bode, Palgrave Macmillan, London, pp. 141–160.
- Möring, S, De Mutiis, M 2019, 'Camera ludica: reflections on photography in video games', in *Intermedia games—games inter media: video games and intermediality*, eds M Fuchs & J Thoss, Bloomsbury Academic, New York, pp. 69–94. Available from: <https://doi.org/10.5040/9781501330520.ch-003>. [11 November 2025].
- Möring, S, De Mutiis, M 2019, 'Camera Ludica: Reflections on Photography in Video Games', in *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, eds M Fuchs & J Thoss, Bloomsbury Academic, New York, pp. 69–94.
- Paul, C 2015, *Digital art: world of art series*, 3rd edn, Thames & Hudson, London.
- Picard, M 2017, 'Machinima: il videogioco come forma d'arte?', in *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, ed. M Bittanti, Mimesis, Milano-Udine, pp. 15–22.

Poremba, C 2007, 'Point and shoot: Remediating photography in gamespace', *Games and Culture*, vol. 2, no. 1, pp. 49–58. Available from: <https://doi.org/10.1177/1555412006295397>. [13 November 2025].

Robertson, G 2005, *Desktop Cinema: Feature Filmmaking on a Home Computer*, Cengage Learning PTR, Boston.

Salen, K 2002, *Curator's statement. Quake! Doom! Sims! Transforming play: Family albums and monster movies*, Walker Art Center, 19 October.

Sigl, R 2012, 'In-Game-Fotografie: Die Kunst des Screenshots', *Die Zeit*, 2 August. Available from: <http://www.zeit.de/digital/games/2012-08/in-game-fotografie>. [13 November 2025].

Tribe, M & Jana, R 2006, *New Media Art*, ed. U Grosenick, Taschen America LLC, Köln.

Trouvé, P 2025, 'De «Second Life» à «Grand Theft Auto» : quand les jeux vidéo servent de lieu de tournage à des documentaires', *Le Monde — Pixels*, 1 March, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2025/03/01/de-second-life-a-grand-theft-auto-quand-les-jeux-video-servent-de-lieu-de-tournage-a-des-documentaires_6571526_4408996.html. [11 November 2025].

Urban, A 2022, 'Mementos from digital worlds: video game photography as documentation', *Journal of Documentation*, vol. 79, no. 2, pp. 398–414. Available from: <https://doi.org/10.1108/jd-01-2022-0028>. [13 November 2025].

Werning & G Farca, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 578–597.

Werning, S 2024, 'Remediating green practices: landscape photography and nature documentary filmmaking in video games', in *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, eds L op de Beke, J Raessens, S

Yavuz, O 2024, 'Temporality and Spatiality in In-game Photography', *AM Journal of Art and Media Studies*, no. 33, pp. 97–115.

Zhang, Z, Jiang, Q C & Gao, S 2025, 'Taking pictures in response to uncertainty: coping through double remediation of in-game photography', *Journal of Documentation*, vol. 81, no. 5-6, pp. 1383-1400. Available from: <https://doi.org/10.1108/JD-04-2025-0108>. [11 November 2025].

Zurovac, E 2023, *Screenshot society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*, Franco Angeli, Milano.

Paolo Berti

Reappearing places: Geoguessing beyond the digital frame of Google Street View



Abstract

Il saggio esamina l'impatto di *GeoGuessr*, un gioco online basato sull'esplorazione di Google Street View, capace di trasformare immagini operative in luoghi carichi di valore ludico e cognitivo. Attraverso una genealogia che intreccia paesaggi ottocenteschi, media locativi e pratiche Post-Internet, mette in luce come la localizzazione assuma la forma di un'inferenza affettiva, fondata su indizi prodotti dalla stessa logica tecnico-industriale dei sistemi di visione computazionale. Le performance dei giocatori più esperti rivelano inoltre un modo distintivo di leggere i dati geografici, in cui lo screenshot funziona contemporaneamente da prova e da dispositivo per la riattivazione mnemonica dei luoghi rappresentati.

The essay examines the impact of *GeoGuessr*, an online game based on exploring Google Street View, which can reconfigure operational images into places imbued with ludic and cognitive value. Through a genealogy that intertwines nineteenth-century landscapes, locative media, and Post-Internet practices, it highlights how localization takes the form of an affective inference, grounded in cues produced by the very techno-industrial logic of computational vision systems. The performances of the most experienced players also reveal a distinctive mode of reading geographic data, in which the screenshot functions simultaneously as evidence and as a device for the mnemonic reactivation of the represented places.



Introduction. Constructing perspective in Google Street View

Geographical competence – or geoliteracy, defined by *National Geographic* (Edelson 2014) as the ability to orient oneself and consciously employ spatial tools and knowledge – has been profoundly reshaped by the advent of digital mapping technologies. While traditional cartography offered an abstract, top-down representation of territory, the introduction of immersive platforms such as Google Street View (hereafter GSV) inaugurated a new mode of spatial perception, characterized by the coalescence of multiple layers of interaction within a single scopic continuum. In the 2010s, this mode of perception became entangled with

browser-based games that merged entertainment with geographic literacy. Early rudimentary titles like *Traveler IQ Challenge* (2006), which required players to place a marker on a map as close as possible to the actual location of a city, anticipated some of the dynamics later developed in *GeoGuessr*, a game created in 2013 by Swedish programmer Anton Wallén. Originally conceived as a simple tech demo to experiment with the Google Maps API, *GeoGuessr* is founded on a principle at once simple and remarkably effective: placing the user at a random point in GSV and prompting them to deduce its position on the globe by approximating it as closely as possible using clues scattered across the landscape – anything the panoramas offer: natural features, architectural styles, road signage, even the position of the sun. Wallén's idea is both innovative and derivative. On one hand, it introduces a novel interaction with digital space grounded in inference (an infrastructural reading of the capture apparatus's technical residues); on the other, it appropriates GSV's immense visual archive and repurposes it through a mechanism based on both the recognizability of places and the discovery of secondary – if not truly liminal – spaces that users would be unlikely to encounter otherwise, including dirt roads at the edge of forests, abandoned parking lots, anonymous suburbs, and desert areas.

From a genealogical perspective, we must note that the history of GSV is inseparable from the evolution of Google's public GIS platforms (Earth and Maps), tools that reshaped the representation of geographical space in digital media (Gordon & de Souza e Silva 2011; Farman 2012). They also embodied and tested the limits of the broad late-twentieth-century theoretical frameworks on the sociotechnical production of space: from Foucault's heterotopias (1984) to Edward Soja's "trialectics" (1996), themselves indebted to the work of Henri Lefebvre (1974). Applying Soja's perspective, GSV functions as an environment where firstspace (perceived), secondspace (conceived), and thirdspace (lived) overlap, merging into a vast project of global representation. GSV thus takes shape as a model conceived *a priori*: an ideological construction that translates Google's imperative to "organize information" into a standardized vision of geographical reality (Zook & Graham 2007; Zuboff 2019). The result is a distinct datascape that, though realistic in appearance, embodies an algorithmically mediated experience (Peraica 2019, pp. 100-101). Officially launched in 2007 as an extension of Maps, its debut also reflected a broader cultural shift: from the early 2000s, the civilian adoption of GPS was beginning to challenge traditional notions of space. GSV thus found itself at the center of a vibrant theoretical debate, one that sought to redefine concepts for the emerging ecologies of digital space, yet was still expressed in a varied vocabulary aimed at capturing the blend of physical and digital realms. This conversation

included ideas like hybrid space (de Souza e Silva 2006), code/space (Kitchin & Dodge 2011), augmented space (Manovich 2006), and geomedia (McQuire 2016).

These reflections influenced a generation of digital artists working within the paradigm of locative media – technologies linking interaction to specific places. In an environment of wide experimentation, these artists gradually shifted toward expressive modes shaped by social media and the broader online sphere. In this transition, often grouped under the label Post Internet (McHugh 2011), GSV became simultaneously a tool and an object of aesthetic inquiry, primarily via the act of screen capture, as exemplified by the works of Jon Rafman, Clement Valla, Doug Rickard, Mishka Henner, and Paolo Cirio¹. In parallel, games contributed to exploring certain potentials: from the early experiments of geocaching, which used GPS for collective treasure hunts, the field evolved toward more accessible and continuous forms of interaction typical of broadband culture (Hjorth & Richardson 2014). Today, at the peak of this trajectory, *GeoGuessr* is run by an independent company (GeoGuessr AB) that continually develops new game modes, organizes official competitions, and coordinates a vast community of players and streamers. The game's popularity – and thus its capacity to foster forms of large-scale collective participation, with more than sixty million registered users – reveals a distinctive dimension of geographic observation, but also the return of a tension familiar to art history, namely the desire for an “infinite view”, with precedents in murals, *trompe-l'œil*, and especially in the panoramas of the eighteenth and nineteenth centuries. As a medium-specific experience, panoramas sought to create a continuity between images of landscape (Hoelzl & Marie 2014) and the physiological illusion of seeing without being seen. They emerged when landscape painting was losing centrality and seemed to attempt to preserve – through technological and design means – what the pictorial tradition could no longer guarantee. As Peraica observes (2019, pp. 92-93), this pursuit of immersion acts as a prelude to virtual reality; in other words, panoramas acted as environments designed to suspend perceptual judgment, rooted in what Oliver Grau (2003) has described as a genealogy of immersion that leads toward digital art. Crucial to this dynamic was the spectator's posture, as the search for detail, the recognition of familiar places, and the encounter with an imposed viewpoint produced a subtle interplay of control and discovery that today – albeit with significant distinctions – reappears in the virtual exploration of GSV. Discussing the

¹ In that historical juncture, overlaps between artistic work and play were far from uncommon. Emblematic in this regard are the projects of the collective Blast Theory and the curatorial work of various festivals dedicated to locative media, which were grounded in a renewed, Situationist-inspired psychogeography and helped catalyze a particularly vibrant phase of experimentation (Von Borries et al. 2007; Flanagan 2009). These experiences relied on electronic tools oriented toward a libertarian reconfiguration of space, where the boundaries between resistance to Cartesian taxonomies, playful exploration, and cultural creation were intentionally designed to dissolve.

panorama, Erkki Huhtamo (2013) synthesizes this constellation of practices, suggesting a technological reactivation of ancient, situated illusionistic impulses – a primordial manifestation of the desire for total immersion that runs throughout media and art history, from Baroque illusionistic painting to virtual or augmented reality.

In this context, the notion of camera position acquires significant theoretical weight. Determining the exact point from which an image was captured means situating it within a system of relations rooted in Renaissance treatises on perspective, where the painter's eye was established as the origin of the represented space. This principle gained further concreteness during the era of the *vedutisti* (view painters), particularly with the use of the camera obscura, which made it possible to reconstruct perspective projection and infer the observer's position, thus providing new interpretive frameworks for these views. The advent of photography further intensified this focus, introducing quantifiable parameters such as orientation, focal length, and the height of the capturing device. It is worth noting that many photographers meticulously recorded the coordinates of their shots, effectively creating proto-archives of spatial data suitable for diachronic comparison. In the transition to the digital age, this logic does not disappear. While GSV represents its most monumental outcome, an entire ecosystem of protocols has emerged surrounding it, focused on image localization and the reverse engineering of the "point of view." Automated pipelines, for instance, have long facilitated the estimation of camera pose by integrating content-based image retrieval systems – which have indexed images based on visual content since the 1990s – with advanced photogrammetric techniques. Here, the widely used convention of the screenshot, as the final moment of interpretation, is also present at every level. This operational field continues to weave together processes that, although no longer tied to the materiality of historical panoramas, still retain at their core the same drive toward orientation, reconstruction, and immersion.

Geovisual performances

The skill of elite *GeoGuessr* players represents a cognitive shift that challenges traditional geographic categorization. Between 2022 and 2024, major media outlets such as *The New York Times*, *The Guardian*, and *The Washington Post* devoted increasing attention to the phenomenon, focusing on influencers who – working within the accelerated rhythms of social media – displayed an almost inhuman ability to geolocate GSV images in a matter of seconds (Amenabar 2022; Browning 2022; Jones 2023; Weber 2024). This format, perfectly calibrated for virality, ranges from identifying remote locations to tackling community challenges such as recognizing places from pixelated or inverted images, isolated details, or even simple textual

descriptions. These outlets concentrated in particular on one player: Trevor Rainbolt, a young Texan who rapidly became the most recognizable figure in the *GeoGuessr* ecosystem. *The Washington Post* playfully emphasized his moniker, “the professional Google Maps player”, giving a human face to a system that is, by its very nature, designed to appear abstract and impersonal (Amenabar 2022).

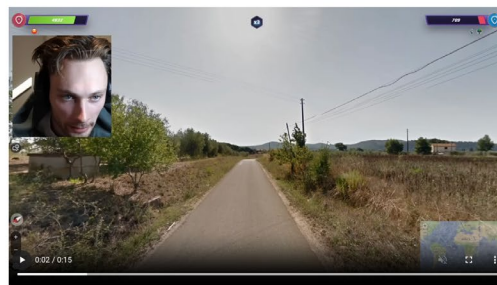
The world explored by these players departs from the Cartesian tradition of knowledge and from the Korzybskian distinction between map and territory, developing localization abilities that no longer rely on conventional atlases. Their performance often emerges from a lightning-fast decoding of minimal infrastructural signals, whether the geometry of a telephone pole, the chromatic signature of the ground, or a faint tint on the Street View car’s roof rack captured at the image’s nadir. Rainbolt describes this disposition as a kind of “sixth sense”, an affective intuition that surpasses pure rationality and is embedded within the unstable zones of optical impulse (Amenabar 2022). His words make a clear point, and they are emblematic in this regard: «I’m an expert not in geography, but in Google Street View» (Trzcinski-Clément 2023). In many ways, these users behave like machines trained in pattern recognition or geovisual data analysis. And while automated systems are increasingly instructed for geolocation by Large Vision-Language Models (Liu et al. 2024), we often witness scenarios in which humans still challenge machines for supremacy. In this field, the competition between human recognition skills and deep-learning systems is undergoing a profound redefinition, as shown by the release of version 3 of Google Gemini in November 2025. The update was advertised as the first consumer-facing Large Language Model (LLM) able to outperform professional *GeoGuessr* players, at least according to GeoBench, a platform that has effectively turned the game into a benchmark for testing artificial intelligence on geovisual paradigms, far beyond its original playful purpose². An evaluation protocol comparing model-human and model-model performance across diverse maps reveals interesting distinctions at the engineering level regarding generalization. Specialized vision models excel at pure pattern matching, functioning as computational engines with an almost chess-like logic, yet they reveal structural weaknesses in tasks requiring complex inference, such as Open Source Intelligence (OSINT) or textual analysis. Multimodal LLMs, despite their imperfections, exhibit a more flexible deductive capacity that aligns more closely with real-world problem solving.

² «GeoBench is a benchmark for evaluating how well large language models can geolocate images, through the context of *GeoGuessr*. This project tests whether models can generalize beyond their primary training modalities to perform spatial reasoning tasks» (<https://github.com/ccmdi/geobench>).

PIGEON: Predicting Image Geolocations

Lukas Haas, Michal Skreta, Silas Alberti, Chelsea Finn
Stanford University
CVPR 2024

[Paper](#) [Code](#) [arXiv](#) [YouTube](#)



PIGEON deployed in a live [GeoGuessr](#) game against professional player Trevor Rainbolt.

Fig. 1: Screenshot of a detail from the GitHub PIGEON project landing page, featuring a clip of a GeoGuessr match against Trevor Rainbolt.

Available at: <https://lukashaas.github.io/PIGEON-CVPR24/>.

Website content and PIGEON model © 2024 L. Haas et al.; GeoGuessr UI © GeoGuessr AB

The tangible relevance of these scenarios becomes even clearer if we consider that Stanford University's PIGEON project (Predicting Image Geolocations) (Haas et al. 2024) chose Rainbolt as both “ambassador” and benchmark. On the project's landing page³, the model trained on GSV is placed in direct competition with the champion in a public YouTube challenge followed by millions of viewers [fig. 1]. The entire setup adopts a distinctly competitive logic, drawing an explicit parallel with the famous human-machine duels of the late twentieth century, recalling in particular the tension surrounding the matches played between 1996 and 1997 by Garry Kasparov against IBM's Deep Blue supercomputer. In essence, the human engagement with *GeoGuessr* takes shape as an investigation within the vast archive produced by the technical infrastructure of GSV. The photographs captured by Street View cars through high-precision sensors (GPS, IMU, LiDAR) are processed and stitched together by algorithms specialized in 360-degree spherical panoramas (Anguelov et al. 2010). Players like Rainbolt engage in an almost diagnostic mode of visual data reading, at the threshold of what Farocki (2004) and later Parikka (2023) describe as “operational images”, visual representations conceived not for the human eye but to be processed by other machines. Hoelzl and Marie (2014) reinforce this connection by describing GSV as a paradigmatic example of imaging software inscribed within a continuous operational and iconic space. Yet another aspect emerges, suggesting a different experience of place. A well-established tendency among these players, especially those who maintain a dialogue with their audience, is the application of their heuristic abilities to geolocate personal photographs that often carry

³ <https://lukashaas.github.io/PIGEON-CVPR24/>

biographical relevance. These images are submitted by users and frequently tied to complex family stories, such as the last known location of a missing parent, a forgotten childhood home, or, at times, more humorous scenarios. The phenomenon aligns GSV with a spectacular form of OSINT techniques and with the analysis of visual clues drawn from open sources. Tracing these hints may take days or even weeks⁴, yet the most significant aspect of the phenomenon lies in the resonance triggered by memory. At this point, a portion of a spherical image, often in low resolution, transcends its nature as spatial data and becomes a “place” of personal significance (Tuan 1977). The idea of a digital geographic memorial has appeared frequently in new media art, beginning with early experiments in the 2000s using the first public geolocation technologies (Berti 2025). Cartographic pinpoints were conceived as reference markers to which personal information could be attached and from which paths through the physical world could unfold. In Valentina Nisi’s *Media Portrait of the Liberties* (2004), for instance, a walking itinerary across Dublin’s oldest neighborhood connected local oral tradition to geographical positions accessed via GPS-enabled PDAs (Nisi et al. 2011). A similar approach appears in *Riverains* by Martin Rieser (2011), a playful locative narrative designed for Manchester’s B.tween festival and later presented at London’s Illumini Festival. The public was invited to explore an invisible world of “water spirits” flowing beneath the city, in its lost rivers, tunnels, and subterranean strata. Using mobile devices, GPS, QR codes, and augmented reality, participants evoked digital presences anchored to physical sites, reactivating narratives connected to past events (Rieser 2014).

In media terms, community contributions for geolocation – much like the outputs of GSV searches – are almost always presented as screenshots. In an era of polished social media curation, the screenshot has assumed an almost paradoxical significance on platforms like Instagram, which were originally designed for the sharing of high-quality photography. With its raw, anti-curatorial aesthetic, the screenshot stands in sharp contrast to the smoothness that dominated Web 2.0, embedding itself within a new ecosystem defined by increasingly fragmented attention. Far from being a mere technical device, the screenshot functions as a witness to creative acts (Chen 2025) and emerges as the «unglamorous drudge of digital culture» (Frosh 2018, pp. 62-63, cited in Švelch 2021). It arrests the ephemeral flow of information, crystallizing it as documentary evidence and transforming it into a trophy, an object of exegesis, and material for communal circulation (Olson 2015). In this sense, it moves in and out of the image-making process. As Valentina Tanni (2023, p. 38) observes in a broader discussion, priority

⁴ In geographic terms, this dynamic aligns with an evolved form of Volunteered Geographic Information (VGI), that is, the collaborative processes (theorized in the early 2000s) in which non-experts contribute to the production of cartographic knowledge (Goodchild 2007).

is given to concepts such as “mood” and “vibe”, terms that recur in the lexicon of digital-native generations accustomed to manipulating content to preserve memories and emotional states. Rainbolt’s interactions with his audience illustrate this process vividly. Consider the case of a user, Erin, who requested assistance in locating the exact place depicted in a photograph that was otherwise impossible to situate, save for a vague desert atmosphere discerned from a small cluster of decades-old images. The request was tied to a complex family narrative: Erin’s grandfather, who passed away in 1983, had received a unique gift from his friends – his favorite bowling ball, cemented into a rock on a desert hill. His widow, Betty, deeply attached to her husband, wished to scatter his ashes at that precise location, but the collective memory of the site had long been lost. By interpolating GSV signals, cross-referencing online sources, and synthesizing minimal visual cues, Rainbolt identified the location and allowed the family to return to the memorial [fig. 2]. Beyond their emotional impact, cases like this – frequent on Rainbolt’s social media – highlight two broader aspects. On the one hand, they illustrate the reclamation of the “poor image,” defined by Steyerl (2009) as a low-quality copy whose primary function is to traverse ever-new distribution channels, as a form of valid documentary evidence – a function perfectly embodied by the screenshot. On the other hand, they demonstrate the memorial agency of geolocation, a process capable of transforming an anonymous image into a site of historical density.

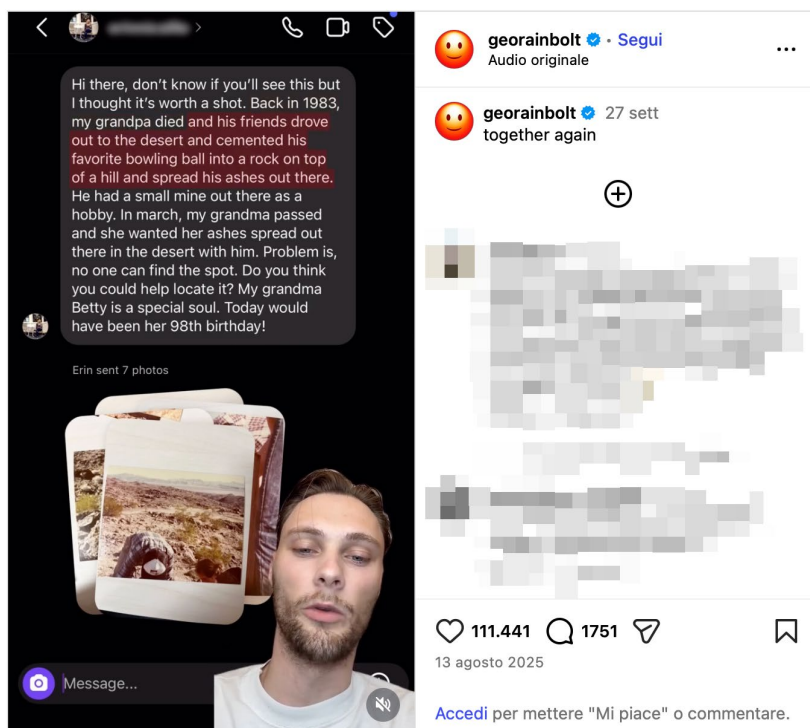


Fig. 2: Screenshot of the Instagram post “together again” by Trevor Rainbolt (@georainbolt), published 13 August 2025.

Available at:
<https://www.instagram.com/reel/DNTVHBzy9iJ/>.
 Post content © 2025
 Trevor Rainbolt; Instagram
 UI © Meta.

Place as technical image

In the 1960s, the practice of photographing screens (a precursor to the screenshot) gradually emerged as a technology capable of shaping the nascent perception of human-computer interaction. It rendered an experience that was once technically conceivable but formless into images. Interactive computers were rare, expensive, and difficult to access; their operational exchanges were more easily described in written language, as in J.C.R. Licklider's pioneering *Man-Computer Symbiosis* (1960). At a time still dominated by electromechanical data processing, when workflows were mediated by punched cards and numerical printouts, the first photographs of screens made the possibility of direct dialogue with the machine tangible. Early screen images served primarily a documentary purpose, validating that interactivity was becoming a concrete condition (Allen 2016). Among the surviving images, one shot in 1959 has become emblematic. It portrays the vector silhouette of a pin-up displayed on the AN/FSQ-7, the large computer used in the SAGE (Semi-Automatic Ground Environment) system created by the U.S. Department of Defense in collaboration with IBM. The program, originally conceived as an internal diagnostic tool, likely produced the first human figure ever visualized on a computer screen and is now regarded, albeit retrospectively, as an early iteration of what would later be called computer art, anticipating the more well-known experiments of the mid-1960s (Edwards 2013, cited in Allen 2016). These early captures introduced a new image-based language that proved essential for representing revolutionary systems such as Sketchpad (1963), establishing conventions including dark backgrounds and procedural sequencing. With the expansion of videogame culture in the 1980s, some of these forms became even more prominent, supporting the spread of screenshots as proof and memory of high scores (Gaboury 2025).

In media theory, it is no surprise that analyses of screenshots have been shaped by the remediation paradigm (Bolter & Grusin 2000; Frosh 2018), which interprets them as a reconfiguration of photography in the online environment or, in virtual worlds, as a form of tourist photography (Book 2003), fulfilling commemorative and documentary functions (Švelch 2021) that are also key to understanding the semiotic scene of GSV. Against this backdrop, expressive forms proliferate, ranging from Net Art (Rossenova 2022) to “no-context” screenshots – decontextualized web fragments capable of producing shifts in meaning and aligning with early-2010s trends such as the New Aesthetic (Bridle 2013) or the aforementioned Post-Internet, renewing the dialogue between art and digital life. As Tyžlik-Carver (2022) notes, in networked economies capture machines function as open devices, capable of extending creative processes beyond the moment of image acquisition. A recent

example of this recursion is the fake screenshot created via GPT-4 and shared by Riley Goodside of Google DeepMind, in which a Wikipedia page devoted to “screenshot” contains the screenshot itself [fig. 3].

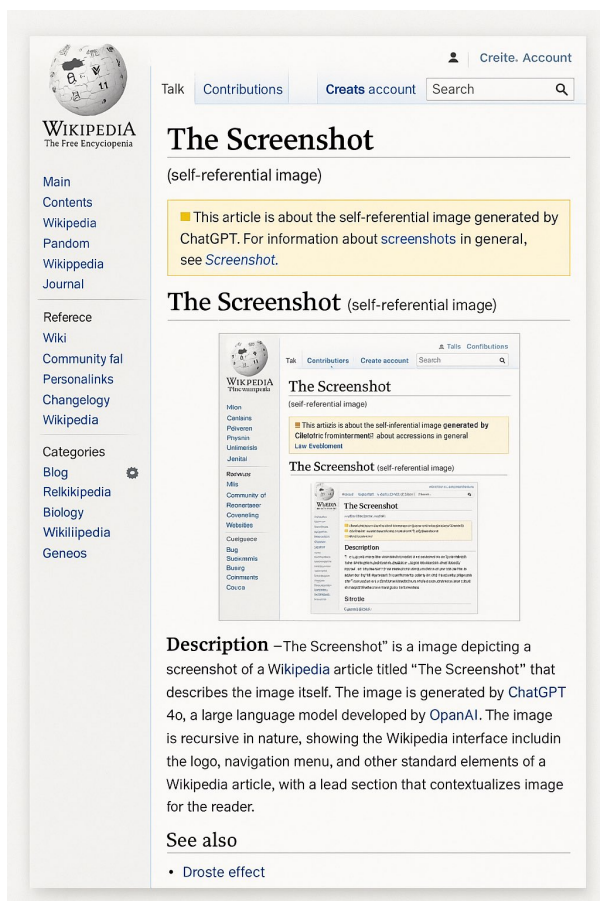


Fig. 3: AI-generated image mimicking the Wikipedia interface layout, conceptualized and published by Riley Goodside on his public X profile on 26 March 2025. Available at: <https://x.com/goodside/status/1904743355147235834?s=20>. Generated using GPT-4 © OpenAI; Wikipedia® is a registered trademark of the Wikimedia Foundation, Inc.

It is a conceptual interplay that inevitably recalls Joseph Kosuth’s *One and Three Chairs* (1965), with its tension between object, image, and definition, while introducing a crucial difference: the physical component disappears, leaving room only for the circulation of simulations. The GSV screenshots used by *GeoGuessr* players to document their location guesses emerge from a comparable, yet differently inflected, tradition. Rather than aligning with the trajectory of pure simulacra (Baudrillard 1981), they evoke the golden age of the 1980s screenshot, when it served to certify a videogame score, or they point toward digital-forensics procedures, whose legal validity remains contested. In the *GeoGuessr* context, the relation to the original source (a physical place) is filtered through a complex chain of mediations that includes the file, its storage in the GSV database, and finally the screenshot as the concluding act of recording, necessary to close the investigative loop and certify the result. This exclusivity forces the player to decipher the geographic scene and, in parallel, its technical echo: operational signs such as the

camera position of a Street View car, which may leave traces like the silhouette of a snorkel, the shape of a roof rack, the shadow of an optical mount, or the “camera signature” across its generations – from the hazy “Gen 1” to the more detailed “Gen 4” – acting as indicators of time and political geography. Another example is the so-called “sky rifts,” imperfect algorithmic seams or glitches that end up becoming cardinal markers in players’ perceptual literacy [fig. 4]. In essence, what Susan Leigh Star (1999) calls the “boring things” of infrastructure (p. 377) acquire a newfound centrality here, involving a host of underlying elements – or visible ones that are nonetheless considered negligible by the average user – which transcend the role of mere background noise to form a refined semiotic lexicon. As Rainbolt’s methods demonstrate, geography in *GeoGuessr* is learned by subtraction, not by observing reality in its phenomenal essence, but as it appears after being processed by an industrial imaging apparatus.



Fig. 4: Screenshot captured by the author of a Google Street View displaying a “sky rift” in the Gjirokastrë district, Albania. Available at: <https://maps.app.goo.gl/ucADMrsE1LX9spn46>. Map data, Street View imagery, and interface elements © 2023 Google LLC.

Conclusion. An affective persistence

The “forensic scrutiny” of geoguessing appears to align with Jonathan Crary’s (1990) analyses of the abstraction of vision and the progressive detachment of the image from the human observer. According to the art historian, certain forms of representation culminate a long historical trajectory of distancing from the subject, eventually becoming a stream generated by an autonomous apparatus – a tendency that the algorithmic vertigo of GSV seems to confirm. Yet even while fitting into this genealogy, it is hard not to notice how the search for clues, the pleasure of

exploration, and the communal dimension of the challenges reactivate a palpable “sense of place” (Meyrowitz 1985). Inverting this dynamic, the player reintroduces an affective and instinctive investment into an image archive designed to exclude it. This outcome also depends on the medium, as Moore (2014) notes while drawing on Wilson’s (2007) aesthetic reading of Kant:

Following Derrida’s critique of Kant’s aesthetics, Wilson (2007) argues that the imposition of a logical framework on a subjective or affective response, such as a representational analysis of a game screenshot, risks completely effacing the role of the raw affect in communication that is not always logical. Wilson claims affect as an inalienable feature of aesthetic response, one that may not be completely observed on the surface, but in the ripples of its wake as it passes. As game screenshots move easily across the Web and social networks, their roles as visual records of embodied experience create connections and traces of affective resonances that may be possible to visualize graphically (Moore 2014, p. 150).

In our context, we can observe a form of re-subjectification that arises in the unveiling of GSV’s cold mechanisms and becomes visible in episodes of shared, communal “intensity”. It also involves the intuitive (or pre-cognitive) sensations mentioned by Rainbolt. High-level players often speak of an intuitive sense that allows them to identify, for example, a Romanian or Argentine landscape even in the absence of unequivocal markers. This falls within the domain of affect, which Brian Massumi (1995) describes as an autonomous and pre-personal intensity that precedes cognitive categorization. This shift can be understood as a counter-tendency to the transcoding processes described by Manovich (2001), which translate the world into a language serving computational pragmatics. While our gaze is progressively shaped by algorithms, the same context also activates processes of reconceptualization. As Gaboury (2021) notes, citing James Bridle, our perception of lived space is now shaped by machines and by mathematical equations that are not modeled on the human eye (Kittler 2010). Nevertheless, they still become living material for affective experience.

Because a line has been crossed, technology/software/code is in and of the world and there’s no getting out of it. Some architects can look at a building and tell you which version of Autodesk was used to create it. The world is defined by our visualizations of it (cited in Gaboury 2021, p. 191).

Gaboury continues by noting (2021, pp. 193-195) that these descriptive procedures are now rooted everywhere, colonizing what would once have been described simply as “physical space” in opposition to the virtual. Today, he writes, more than 75 percent of the images in the IKEA catalogue are computer-generated, and the idealized domestic scenes it contains are populated by objects that begin their life as CAD files in SolidWorks before becoming flat-pack furniture or rendered products created in 3DS Max. With a touch of irony, he points out that the IKEA catalogue realizes Sutherland’s “Ultimate Display”: a room in which a computer controls the existence of matter through a production cycle in which the digital and the physical are coextensive. This blurring of boundaries resonates with what William Uricchio (2011) calls the “algorithmic turn”, here transposed into the realm of location-aware technologies. The algorithmic image is now a field of relations (spatial ones included) in which the human and the non-human do not always occupy the subject position one might expect. It is therefore unsurprising that GSV, as a spatial mirroring machine, has gradually become the site of a process in which subjectivities resonate with one another, including the affective re-emergence of place within a language structured by procedural logics. These acts may also echo Siegfried Zielinski’s reflections on Flusser’s (1985) concept of “technical images”. In his essay *Art and Apparatus – A Flusserian Theme*, Zielinski calls for a “dramatization of the interface” capable of revealing the hidden complexities of technological devices, in contrast with their smooth and easily navigable surfaces. Zielinski’s antidote to such determinism consists precisely in this “dramatization”, a term that carries an affective charge intended to foster “less a purification through catharsis and more a provocation by epic means, which reminds us that the world of communication is a world of sensations and that, without them, no one would bother to enter into a relation with the Other” (Zielinski 2018).

The author

Paolo Berti teaches Digital Art at the Department of Humanities of Ca' Foscari University of Venice, where he is also a member of the Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH). Within the centre, he curates projects in the fields of art history and digital culture and sits on the editorial board of the journal *magazén. International Journal for Digital and Public Humanities*. His research has focused primarily on the relationship between artistic practices and new media, while extending into adjacent fields such as critical theory and STS. He has published essays in academic journals and catalogues and has curated editorial and translation projects. He is the author of the volume *Estetiche della geolocalizzazione. Pratiche artistiche e media locativi* (Sapienza University Press, 2025).

paolo.berti@unive.it
<https://orcid.org/0000-0002-5283-3229>

Bibliographic references

- Allen, M 2016, 'Representing Computer-Aided Design: Screenshots and the Interactive Computer circa 1960', *Perspectives on Science*, vol. 24, pp. 637-668.
- Amenabar, T 2022, 'The hot game on TikTok: Guessing locations on Google Maps', *The Washington Post*, 17 July. Available from: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/07/11/geoguessr-game-rainbolt-tiktok/> [23 February 2026].
- Anguelov, D et al. 2010, 'Google Street View: Capturing the World at Street Level', *Computer*, vol. 43, pp. 32-38.
- Baudrillard, J 1981, *Simulacres et simulation*, Editions Galilée, Paris.
- Berti, P 2025, *Estetiche della geolocalizzazione. Pratiche artistiche e media locativi*, Sapienza Università Editrice, Roma.
- Bolter, JD & Grusin, R 2000, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge.
- Book, B 2003, 'Traveling through Cyberspace: Tourism and Photography in Virtual Worlds', *SSRN Electronic Journal*, vol. 8.
- Bridle, J 2013, 'The New Aesthetic and its Politics', *Book Two*, 12 June. Available from: <https://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics> [23 February 2026].
- Browning, K 2022, 'Siberia or Japan? Expert Google Maps Players Can Tell at a Glimpse', *The New York Times*, 7 July. Available from: <https://www.nytimes.com/2022/07/07/business/geoguessr-google-maps.html> [23 February 2026].
- Chen, L 2025, 'Screenshots as New Materials for Media Art Archaeology', *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, vol. 53, pp. 239-243.
- Crary, J 1990, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, The MIT Press, Cambridge.
- De Souza e Silva, A 2006, 'From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces', *Space and Culture*, vol. 9, pp. 261-278.
- Edelson, D 2014, 'Geo-Literacy', *National Geographic*. Available from: <https://education.nationalgeographic.org/resource/geo-literacy-preparation-far-reaching-decisions> [23 February 2026].
- Edwards, B 2013, 'The Never-Before-Told Story of the World's First Computer Art (It's a Sexy Dame)', *The Atlantic*, 24 January. Available from: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/01/the-never-before-told-story-of-the-worlds-first-computer-art-its-a-sexy-dame/267439> [23 February 2026].
- Farman, J 2012, *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*, Routledge, London.
- Farocki, H 2004, 'Phantom Images', *Public*, vol. 29, pp. 12-22.
- Flanagan, M 2009, *Critical Play: Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge.
- Flusser, V 1985, *Ins Universum der technischen Bilder*, European Photography, Göttingen.
- Foucault, M 1984, 'Des espaces autres', *Architecture, Mouvement, Continuité*, pp. 46-49.
- Frosh, P 2018, *The Poetics of Digital Media*, Polity Press, Cambridge.
- Gaboury, J 2021, *Image Objects: An Archaeology of Computer Graphics*, The MIT Press, Cambridge.

- Gaboury, J 2025, 'Screenshots or It Didn't Happen: Screen Photography and Early Game Cultures', *ROMchip: A Journal of Game Histories*, vol. 7, no. 1. Available from: <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/205> [23 February 2026].
- Goodchild, MF 2007, 'Citizens as Sensors: the World of Volunteered Geography', *GeoJournal*, vol. 69, pp. 211-221.
- Gordon, E & de Souza e Silva, A 2011, *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*, Wiley-Blackwell, Chichester.
- Grau, O 2003, *Virtual Art: from Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge.
- Haas, L et al. 2024, 'PIGEON: Predicting Image Geolocations', *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, pp. 12893-12902.
- Hjorth, L & Richardson, I 2014, *Gaming in Social, Locative, and Mobile Media*, Palgrave Macmillan, London.
- Hoelzl, I & Marie, R 2014, 'Google Street View: Navigating the Operative Image', *Visual Studies*, vol. 29, pp. 261-271.
- Huhtamo, E 2013, *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, The MIT Press, Cambridge.
- Jones, R 2023, 'If you were given a Google Street View image of anywhere on Earth, could you identify the location?' *The Guardian*, 23 December. Available from: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2023/dec/23/geoguessr-world-championships-2023-inside-story> [23 February 2026].
- Kitchin, R & Dodge, M 2011, *Code/Space: Software and Everyday Life*, The MIT Press, Cambridge.
- Kittler, F 2010, *Optical Media. Berlin Lectures 1999*, Polity Press, Cambridge.
- Lefebvre, H 1974, *La production de l'espace*, Editions Anthropos, Paris.
- Licklider, JCR 1960, 'Man-Computer Symbiosis', *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, vol. HFE-1, pp. 4-11.
- Liu, Y et al. 2024, 'Image-Based Geolocation Using Large Vision-Language Models', *arXiv*, pp. 1-15. Available from: <https://arxiv.org/abs/2408.09474v1> [23 February 2026].
- Manovich, L 2001, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge.
- Manovich, L 2006, 'The Poetics of Augmented Space', *Visual Communication*, vol. 5, pp. 219-240.
- Massumi, B 1995, 'The autonomy of affect', *Cultural Critique*, vol. 31, pp. 83-109.
- McHugh, G 2011, *Post Internet: Notes on the Internet and Art*, LINK, Brescia.
- McQuire, S 2016, *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*, Polity Press, Cambridge.
- Meyrowitz, J 1985, *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York.
- Moore, C 2014, 'Screenshots as Virtual Photography', in *Advancing Digital Humanities*, eds PL Arthur & K Bode, Palgrave Macmillan UK, London, pp. 141-160.

Nisi, V, Haahr, M & Davenport, G 2011, 'The Media Portrait of Liberties: A Non-Linear Community Portrait', in *The Mobile Audience. Media Art and Mobile Technologies*, ed. M Rieser, Rodopi, Amsterdam, pp. 217-233.

Olson, M 2015, 'Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Cultures', in *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, eds L Cornell & E Halter, The MIT Press, Cambridge, pp. 159-166.

Parikka, J 2023, *Operational Images: From the Visual to the Invisual*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Peraica, A 2019, *The Age of Total Images: Disappearance of a Subjective Viewpoint in Post-digital Photography*, Institute of Network Cultures, Amsterdam.

Rieser, M 2014, 'Mobile, Locative and Hybrid Narratives', in *Expanding Practices in Audiovisual Narrative*, eds R Kelomees & C Hales, Cambridge Scholars, Newcastle upon Tyne, pp. 3-27.

Rossenova, L 2022, 'Beyond the Screenshot: Interface Design and Data Protocols in the Net Art Archive', in *The Networked Image in Post-Digital Culture*, eds A Dewdney & K Sluis, Routledge, London, pp. 208-228.

Soja, EW 1996, *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Wiley-Blackwell, Oxford.

Star, SL 1999, 'The Ethnography of Infrastructure', *American Behavioral Scientist*, vol. 43, pp. 377-391.

Steyerl, H 2009, 'In Defense of the Poor Image', *e-flux Journal*, vol. 10, pp. 1-9.

Švelch, J 2021, 'Redefining screenshots: Toward critical literacy of screen capture practices', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, pp. 554-569.

Tanni, V 2023, *Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*, Nero, Roma.

Trzcinski-Clément, S 2023, 'From quitting school to climbing Kilimanjaro: Rainbolt's life philosophy (Interview part 1/4)', *YouTube*, 21 April. Available from: https://youtu.be/nkOJC88_IM8?si=Ap-NgHyL3Y_Cx6wG [23 February 2026].

Tuan, YF 1977, *Space and Place: The Perspective of Experience*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Tyżlik-Carver, M 2022, 'Screenshot Situations: Imaginary Realities of Networked Images', in *The Networked Image in Post-Digital Culture*, eds A Dewdney & K Sluis, Routledge, London, pp. 171-186.

Uricchio, W 2011, 'The algorithmic turn: photosynth, augmented reality and the changing implications of the image', *Visual Studies*, vol. 26, pp. 25-35.

Von Borries, F, Walz, SP & Böttger, M (eds) 2007, *Space, Time, Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*, Birkhäuser Architecture, Berlin.

Weber, T 2024, 'He Memorized the World with Google Maps. Now He's Exploring It', *The New York Times*, 19 June. Available from: <https://www.nytimes.com/2024/06/19/magazine/trevor-rainbolt-geoguessr-google-maps.html> [23 February 2026].

Wilson, R 2007, *Subjective Universality in Kant's Aesthetics*, Peter Lang, New York.

Zielinski, S 2018, '1997: Art and Apparatus (a Flusserian Theme). Plea for the Dramatization of the Interface', *Interface Critique Journal*, vol. 1, pp. 46-54.

Zook, MA & Graham, M 2007, 'The Creative Reconstruction of the Internet: Google and the Privatization of Cyberspace and DigiPlace', *Geoforum*, vol. 38, pp. 1322-1343.

Zuboff, S 2019, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, PublicAffairs, New York.

Jacopo Bodini

Dividuaioni dello schermo. Desiderio, registrazione, simulazione, controllo



Abstract

Lo schermo non è soltanto un supporto di visione, ma un dispositivo capace di produrre processi di dividuazione. Nel quadro di una riflessione sulla documentalità contemporanea, il gesto dello screenshot viene assunto come sintomo di un regime di attenzione frammentato e di un desiderio votato alla delusione. Attraverso Benjamin e Lyotard, lo schermo è pensato come luogo di un'immagine non rappresentativa, in cui la registrazione coincide con una simulazione e con l'opacità della mediazione tecnica. In dialogo con Deleuze, tale opacità emerge come principio di dividuazione: le immagini modulano temporalità e affetti, configurando forme di soggettività proprie delle società di controllo. L'analisi del film *La mécanique des fluides* (2022) mostra infine come le immagini schermiche possano contro-effettuare questa dinamica, trasformando il controllo in pratica artistica e la dividuazione in una possibile linea di fuga.

The screen is not merely a surface of vision, but a dispositif capable of producing processes of dividuation. Within the framework of a reflection on contemporary documentality, the gesture of the screenshot is understood as a symptom of a fragmented regime of attention and of a desire oriented toward disappointment. Drawing on Benjamin and Lyotard, the screen is conceived as the site of a non-representational image, in which registration coincides with simulation and with the opacity of technical mediation. In dialogue with Deleuze, this opacity emerges as a principle of dividuation: images modulate temporality and affects, configuring forms of subjectivity proper to societies of control. The analysis of the film *La mécanique des fluides* (2022) ultimately shows how screen-images can counter-actualize this dynamic, transforming control into artistic practice and dividuation into a possible line of flight.



Desideri di documentalità, distrazione, delusione

Sbirciare nella cartella “screenshot” del nostro telefono spesso equivale ad entrare in un *cabinet de curiosités* digitale: frammenti di immagini, video, testi, informazioni, suoni, che abbiamo collezionato per ragioni fondamentalmente diverse, ma con un unico gesto. Promemoria per un evento o una ricetta; post-it digitale per risalire più facilmente a un profilo di cui ci eravamo scordati; l'appunto per un libro da

leggere o un film da recuperare; un disco o un podcast da ascoltare più tardi; un messaggio che ci ha fatto sentir bene e che abbiamo voglia di rileggere, o che ci ha fatto arrabbiare e che non vogliamo rischiare di dimenticare; una serie più o meno infinita e articolata di *guilty pleasures* personali. Tutto mescolato, senza un ordine preciso, se non quello strettamente cronologico che qui, più che una linea, sembra piuttosto lo srotolamento rizomatico di un caos che ci proietta in mille serie individuali.

Esistono infatti svariati strumenti – molto più ordinati ed efficaci – per rispondere a queste stesse funzioni; il gesto dello screenshot è però più istintivo, più corporeo e affettivo che cognitivo o razionale, risponde a un bisogno più che a uno scopo. La sensazione che ricerchiamo è quella di fissare qualcosa che ci sfugge, nella fluidità dello spazio-tempo digitale. Come sottolinea Elisabetta Zurovac, il gesto dello screenshot «cristallizza un contenuto strappandolo dallo spazio dei flussi» (Zurovac 2023), lo sospende nel tempo, lo isola, lo trasforma in traccia o documento iscritto in una superficie a noi accessibile e recuperabile. Fare uno screenshot, in altri termini, non equivale tanto a estrarre un'informazione utile – a un dato da aggiungere allo «spazio dei flussi» –, ma piuttosto a produrre una traccia documentaria che si sottragga alla fluidità spazio-temporale degli ambienti digitali.

Quel gesto che abbiamo definito affettivo e corporeo è quindi il gesto antropologico della documentalità, che secondo Ferraris (2014; 2021) caratterizza in maniera essenziale la storia stessa dell'umanità. Se è vero che la docu-sfera contemporanea è prodotta in modo sempre più automatico – ovvero i documenti sono più spesso eteroscritti, elaborati quasi a nostra insaputa, in linguaggi e su registri che spesso non siamo in grado di capire o consultare – il gesto dello screenshot sembrerebbe allora rispondere ad un desiderio di documentalità più accessibile ed intenzionale, *DIY*, connotata affettivamente più che informaticamente.

Da dove viene questa necessità? Una genealogia dello *screenshot* ci impone di partire dallo schermo in quanto tale, e quindi da quello cinematografico, quale supporto di visione e più generalmente dispositivo che ha introdotto una modalità nuova di (audio)visione e fruizione di contenuti. È Walter Benjamin tra i primi a riflettere sulle trasformazioni relative all'attenzione e alla percezione nella spettatorialità che conseguono al cambio di supporto che accompagna la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte. Lo schermo, a differenza della tela, impedisce infatti quella contemplazione che l'osservatore poteva riservare al quadro: il cinema trasforma la realtà in «un'immagine muta, che tremola per un momento sullo schermo e scompare in silenzio, d'un tratto, come un'ombra inconsistente, giuoco d'illusione su uno squallido pezzo di tela» (Benjamin 1939/2014). La contemplazione viene sostituita da un'attenzione nella distrazione, continuamente interrotta ma anche costantemente reindirizzata, e quindi rigenerata, affettivamente: si tratta di

un'«attenzione desiderante» (Sztulman & Zabunyan 2022), di un desiderio che tuttavia non ha il tempo di proiettarsi pienamente altrove, ma che procede per promessa e frustrazione, frammentazione continua. A sua volta lo screenshot si presenta come un documento prodotto nella distrazione, intesa come regime di attenzione frammentata e desiderante tipicamente cinematografico, o schermico: sono briciole di pane del nostro desiderio, disperso, seguito e profilato, il più delle volte inutilmente registrato a nostra volta tramite questo gesto rassicurante nella sua residuale umanità.

È significativo, a tal proposito, continuare ad esplorare la genealogia cinematografica dello screenshot, in quanto pratica di registrazione indissolubilmente legata al dispositivo dello schermo, e quindi ricordare come il gesto di rallentare il divenire cinematografico quasi fino al raggiungimento dell'immobilizzazione costituisca per Jean-François Lyotard (2008) una strategia per far emergere la specificità dello schermo quale supporto libidinale, introducendo quindi una discontinuità con la struttura rappresentativa sostenuta dalla tela pittorica. Ne *L'acinema*, infatti, l'immobilizzazione dell'immagine – così come la mobilitazione estrema del supporto – permette di rompere il rinvio rappresentativo che lega immagine e desiderio in quella che Lyotard definisce «l'estetica latente dell'oggetto plastico» (Lyotard 1979) in Freud.

L'intuizione centrale di quest'estetica è che il quadro, come la “scena” onirica, [rappresenta] un oggetto, una situazione assente, [apre] uno spazio scenico in cui, in mancanza delle cose, si possano dare a vedere almeno i loro rappresentanti, [...] ha la facoltà di accogliere e ospitare i prodotti del desiderio che si realizza. Come il sogno, l'oggetto pittorico è pensato secondo la funzione di rappresentazione allucinatoria e di esca (Lyotard 1979, pp. 120-121).

Secondo questa particolare funzione, l'immagine rappresentativa sarebbe un modo di soddisfare in modo allucinatorio il desiderio dello spettatore, trattando il supporto come un vetro trasparente, che permette un rinvio simbolico e insieme separa nettamente dal significante assente.

L'iscrizione cinematografica degli estremi del movimento, per Lyotard, permette di trattare il supporto non più come un vetro trasparente ma piuttosto come un vero e proprio schermo – definito dalla propria «opacità» (Lyotard 2008, p. 27). Un tale spostamento estetico produce una discontinuità a livello libidinale, operando il passaggio dal desiderio – freudianamente inteso come rappresentativo e illusorio – al godimento – da intendersi piuttosto, conformemente al connubio tra pulsioni di vita

e pulsioni di morte che si sprigionano nella *jouissance*, quali un *desiderio di essere delusi*.

Sono le immagini *acinematografiche* – o più in generale quelle attraversate da un sotterraneo principio di derappresentazione – che invece di elidere lo schermo in quanto supporto, ce lo mostrano in modo che «il nostro desiderio si [scontri] con lo schermo» (Lyotard 1979, p. 38). Inevitabile pensare all'incontro/scontro tra lo schermo e il nostro desiderio proprio nel gesto dello screenshot. Le riflessioni di Lyotard qui esposte potrebbero infatti aiutarci a fornire una spiegazione psicoanalitica rispetto a quel desiderio antropologico figlio della distrazione e della frustrazione. Lo screenshot quale rallentamento, immobilizzazione del flusso – e al contempo quale estrema mobilitazione del supporto, banalmente perché devo agire sul supporto per produrlo – pur iscrivendosi in un'economia affettivo-libidinale, non risiede nella regione del desiderio – non proietta, non rappresenta, non illude – ma piuttosto in quella del godimento – è istantaneo, sterile, distruttivo (dell'immagine, del suo divenire).

Nel gesto istantaneo e disruptivo dello screenshot troverebbe quindi luogo un'esplosione di *jouissance*: un piacere immediato che risponderebbe, tuttavia, anche ad un desiderio di delusione. L'*hybris* di arrestare il flusso dell'esperienza – di cristallizzare il divenire – non può che essere destinata alla delusione di aver sperato di ritrovare, sottoforma di documento, l'esperienza che avremmo voluto salvaguardare. Penso a mia madre, che fa screenshot quando videochiama i suoi figli, o i suoi nipoti, su whatsapp, e alle istantanee pixellate con espressioni storte, interrotte, che restano come documenti di quel momento di felicità o condivisione. Lo screenshot dà piacere nel momento della sua realizzazione, ma non rappresenta, non proietta, non suscita un desiderio nel senso freudiano del termine.

Oltre all'interpretazione psicoanalitica, risalire all'*acinema* di Lyotard ci consente anche – esteticamente parlando – di insistere sulla genealogia non rappresentativa dell'immagine-schermica (*screen image*), di cui lo screenshot fa parte. Gli screenshot, in tal senso, si iscrivono nella fitta schiera di *simulacra*, immagini senza modello e senza luce, *sans soleil* (Dubois 2002, Casetti 2005, Dalmaso 2015), differenze pure che hanno accompagnato la *frattura sismica* dell'età contemporanea (Lyotard 2008): un terremoto che ha stravolto il nostro modo di fare e guardare immagini, rovesciando quel paradigma istituito dal *platonismo* basato su una logica della somiglianza, che riconduceva le immagini a un modello da rappresentare fedelmente (Deleuze 1975).

Se queste immagini sono state oggetto di studio soprattutto in ambito artistico, quali immagini creativamente *derappresentative*, è interessante allora notare che le *screen-images* contemporanee sono immagini senza modello pur essendo –

paradossalmente – delle *registrazioni*, e quindi in qualche modo delle copie. Diventa fondamentale poterle collocare alla luce della tripartizione platonica tra modello (*eidon*), copia fedele (*eikon*) e copia infedele (*eidolon*). Come ricordano sia Ernst Cassirer (2008) che Deleuze (1975) stesso, la vera differenza ontologica non è tra modello e copie, ma piuttosto tra modello e copia fedele, da un lato, e i simulacri dall'altro. Se infatti è possibile pensare il concetto stesso di copia infedele, e quindi definire il falso, il non vero – come cerca di fare Platone nel *Sofista* – si finisce per sporgersi sull'abisso della differenza: «Risalendo alla superficie, il simulacro fa cadere sotto la potenza del falso (fantasma) il Medesimo e il Simile, il modello e la copia» (Deleuze 1975, p. 231). Il problema nella modernità – che per Deleuze si definisce a partire dalla «potenza del simulacro» (Deleuze 1975, p. 231), dalla «potenza del falso» (Deleuze 1975, p. 231) – è proprio apprezzare tale differenza in copie *infedeli* che tuttavia non protestano manifestamente la loro differenza, anzi, si propongono illusoriamente come una registrazione fedele della realtà. In termini filosofici, la domanda diventa quindi come possiamo pensare lo screenshot come registrazione nei termini di una simulazione – non una simulazione di un modello, ma piuttosto la simulazione come «il fantasma stesso, cioè l'effetto di funzionamento del simulacro in quanto macchinazione, macchina dionisiaca» (Deleuze 1975, p. 231)?

Registrazione come simulazione: l'opacità della mediazione schermica

Per farlo, è utile pensare lo screenshot all'interno di una più larga serie di immagini, che possiamo chiamare più generalmente *screen-images* e che descrivono «lo stato catturato o fissato visualmente di una costellazione su o davanti a uno schermo, indipendentemente dal fatto che essa raffiguri un'immagine in movimento o un'immagine fissa» – secondo la definizione offerta da Winfried Gerling, Sebastian Möring e Marco De Mutiis (2023, p. 12). La diffusione dei dispositivi mobili e del lavoro su schermo, infatti, ha messo in evidenza un insieme di pratiche visive – fotografie di schermi, screenshot, *in-game photography* – che, pur essendo sempre più pervasive, sono restate finora per lo più inosservate o raramente riconosciute come una categoria autonoma.

Nel tentativo di definire teoricamente questo tipo di immagine, i tre sottolineano un'interessante ambiguità genealogica relativa alla pratica stessa dello *screenshot* quale *screen image* paradigmatica – un'ambivalenza riscontrabile a partire dalla sua etimologia. Da un lato, infatti, vi identificano il gesto fotografico, lo scatto (*shot*) o *snapshot* che compone la seconda parte del nome composto, nonché forse lo stesso bisogno antropologico: «Le registrazioni dello schermo e gli screenshot sono emersi come risposta all'esigenza di catturare direttamente un'immagine schermica in movimento e in rapido mutamento. In questo senso, essi sono molto vicini alla

fotografia come pratica di registrazione; e forse la fotografia stessa è nata da un'esigenza analoga, vale a dire quella di catturare un'immagine che è già un'immagine prima di essere catturata» (Gerling, Möring & De Mutiis 2023, p. 15). Lo screenshot, quindi, si iscrive in una genealogia fotografica perché è istantaneo e perché produce una registrazione su scala diversa di una realtà visuale. È proprio tale valore documentale – quale pratica di registrazione – che lo screenshot condivide con la fotografia, e che si può riscontrare in diversi usi, anche legali, che ormai lo caratterizzano e che costituiscono una parte importante della letteratura scientifica che gli è stata consacrata (Corry 2021, Gerling, Möring & De Mutiis 2023).

La natura documentaria delle *screen-images*, tuttavia, non ne fa automaticamente immagini rappresentative, al contrario: «Lo screenshot, in quanto processo digitale, è una copia di un'immagine, una rappresentazione di dati digitali, e non una fotografia realizzata con una macchina fotografica che riduce uno spazio tridimensionale a due dimensioni» (Gerling, Möring & De Mutiis 2023, p. 16). Definendo lo screenshot e, più in generale, le *screen-images* come la copia di un'immagine, viene ribadito, implicitamente, il loro valore di *simulacra*; copie di copie che per l'affermazione di una differenza originaria che non può essere pensata all'interno di una metafisica della somiglianza, rendono impossibile persino l'esistenza stessa di una copia e di un modello. Lo screenshot infatti è documento proprio perché è realtà sociale, registrazione, e non rappresentazione che vale in luogo di.

Nell'introduzione a *Screen Images*, gli editori propongono una tipologia delle immagini schermiche fondata sulle preposizioni *on*, *in* e *through*, che distinguono diversi modi di relazione allo schermo. Le immagini *on the screen* mostrano la superficie visibile del dispositivo (screenshot, fotografie di monitor), registrandone lo strato fenomenico. Le immagini *in the screen* sono prodotte all'interno degli ambienti digitali (in-game photography, simulazioni), e trattano lo spazio computazionale come un mondo fotografabile. Le immagini *through the screen*, infine, rendono visibile la funzione mediatrice dello schermo, inteso come soglia o filtro del visibile. Questa tripartizione evidenzia la natura stratificata delle *screen-images* – situate tra superficie, ambiente digitale e dispositivo di mediazione – e ci permette inoltre di iscrivere, a più livelli, la fotografia all'interno delle *screen-images*. Si tratta però di una fotografia concettualmente senza sole, da intendersi quale pratica di registrazione e riproduzione meccanica. È proprio l'opacità del processo che fa della registrazione una simulazione nel senso proposto da Deleuze, effetto di funzionamento, macchinazione.

La genealogia non rappresentativa della fotografia emerge da un progressivo spostamento dalla concezione mimetica dell'immagine alla sua definizione come

registrazione automatica del reale. Con Bazin (1999), la fotografia diventa un processo causale: la pellicola è calco fisico del mondo, impressione e traccia più che rappresentazione. Krauss (1977) radicalizza questa posizione attraverso la nozione di indice, sottolineando il nesso materiale tra evento e immagine; Dubois (1996) la sistematizza, definendo la fotografia come atto di contatto. In questa prospettiva, l'immagine non rinvia a un modello, ma attesta un processo.

Su questa linea si collocano anche Benjamin (1931/2008; 1939/2014) e soprattutto Flusser (2006), che insistono sulla struttura tecnica e programmata dell'apparecchio fotografico: la fotografia è una macchina che produce immagini secondo regole codificate. Ne risulta una concezione della fotografia come pratica automatica, indicale e operativa. La fotografia schermica non farebbe che portare a compimento questa logica, esibendo la registrazione come procedimento e come realtà mediata.

Per comprendere fino in fondo questa dimensione di registrazione automatica ma insieme simulatoria che caratterizza la fotografia, è forse utile allontanarsi dai media visivi per provare a spiegare questo fenomeno tramite il modo in cui Pierre Schaeffer illustra la registrazione del suono: «È questo stato intermedio del reale, che non è più né del tutto il reale, né la sua rappresentazione soggettiva alla quale ci avevano abituato il tocco del pittore, la matita del disegnatore, la nota del musicista. Non è neppure l'oggetto materiale. [...] Esso è l'impressione, la sensazione che essa ci procura, ripetibile quando viene nuovamente tradotto da un altoparlante o da un proiettore» (Schaeffer 1963, p. 28).

In questo passaggio, la registrazione fa emergere uno statuto ontologico che non può appartenere alla pura oggettualità della realtà, ma che descrive piuttosto un reale sensibile e simulatorio, istituito da un processo di mediazione. L'interesse delle screen-images è proprio quello di esplicitare questo statuto *intermedio* del reale, laddove intermedio non significa banalmente ciò che sta nel mezzo, ma descrive piuttosto la natura *mediale* del reale stesso. È reale in quanto simulazione, in quanto registrazione, in quanto riproduzione, e quindi in quanto mediazione.

È alla luce di questa prospettiva (inter)mediale che intendo riprendere la riflessione di Lyotard precedentemente esposta, per mettere in evidenza come tutte queste categorie di *screen-images*, attraversate da un principio di derappresentazione, si caratterizzino proprio per l'inevitabile mostrazione del supporto. Queste immagini sono visibili grazie all'opacità dello schermo, e non malgrado quest'ultima: invece di invisibilizzare lo schermo, ne incarnano in maniera esplicita e quasi didascalica il funzionamento, ne esplicitano la mediazione sottoforma di procedimento.

Ora, la letteratura scientifica sul dispositivo dello schermo tende a convergere attorno alla definizione del funzionamento quest'ultimo quale processo di presentazione composto da una impossibilità di separare l'atto di mostrare da quello di nascondere, di esporre da quello di proteggere (Casetti 2015, Carbone 2016, Chateau & Moure 2016, Carbone & Lingua 2024). Tale chiasma tra la mostrazione e il nascondimento – che nell'immagine rappresentativa tende a restare discreto, inconscio, supporto ideologico all'illusione di realtà – si esplicita proceduralmente nelle *screen-images*. Queste ci danno visione dell'opacità e della processualità della mediazione schermica, dell'inaggrabile combinazione di presentazione e negazione, e ci aprono alla comprensione, così come all'esperienza, della realtà come simulazione, che scaturisce proprio dalla mediazione schermica stessa. Detto altrimenti, le *screen-images* sono immagini che illustrano – o sarebbe meglio dire *(di)spiegano* – il funzionamento degli schermi, in quanto dispositivi che le producono.

Prendendo in prestito una formula kantiana cara a Lyotard, ho definito altrove il funzionamento dello schermo come una modalità di *presentazione negativa* (Bodini 2024), proprio in virtù di questa combinazione (sublime) tra presentazione e negazione che finisce per generare un'eccedenza a partire da una delimitazione (Carbone 2016, p. 89). Il dispositivo dello schermo, così inteso, diviene possibile nel momento in cui prendiamo consapevolezza del fatto che mostrare qualcosa significa al contempo mostrare che c'è dell'irrappresentabile. Nel caso delle *screen-images*, si tratta dei flussi da cui si distaccano; dei processi informatici di cui non sono che un'ombra, un riflesso di superficie; degli ambienti virtuali di cui si fanno traccia. Le *screen-images* sono paradossalmente immagini senza fuori campo, ma perché questo insiste più che in ogni altro tipo di immagine all'interno del *cadre*, che è alla fine dei conti l'unica cosa che vediamo.

Nel volume *Screen-images*, i curatori suggeriscono che sia in ragione della natura effimera della presentazione schermica che si produce il desiderio antropologico di questo tipo di immagine, ovvero il bisogno di registrare e conservare ciò che transita sulla loro superficie (Gerling, Möring & De Mutiis 2023, p. 33). Quest'osservazione assume una connotazione più sfumata alla luce delle considerazioni che abbiamo qui raccolto: l'immagine che transita sullo schermo è effimera perché prodotto di una presentazione negativa non solo a livello spaziale, ma anche a livello temporale. Ciò che è irrappresentabile, in fondo, è il divenire che la registrazione schermica – sia fissa che dinamica – ci dà l'illusione di poter replicare. Nella sua separazione dai flussi, tuttavia, diventa evidente – e frustrante, deludente nel senso lyotardiano descritto in precedenza – l'insistenza di questo stesso divenire nell'irrappresentabilità delle immagini schermiche. È il flusso che insiste nell'immagine che si cristallizza a partire da quest'ultimo, così come l'acqua

madre non si separa dal cristallo nel suo processo di cristallizzazione. Riprendiamo questa metafora da Simondon (2011, p. 45), per affermare quindi che – in virtù della natura derappresentativa delle *screen-images*, del loro mostrarci l'opacità dello schermo – ciò che cristallizzano in realtà resta profondamente legato a tutto un processo di individuazione che non può essere rappresentato se non negativamente. L'eccedenza che abita la presentazione negativa ci permette altresì di significare in modo relazionale lo statuto intermedio, o intermediale, dell'immagine schermica, l'opacità del suo essere traccia.

Immagini-schermiche come dividuali

Lo statuto metastabile di certe immagini cinematografiche, che si trasformano senza essere distinguibili le une dalle altre, «non è qualcosa di divisibile o indivisibile, bensì qualcosa di “dividuale”» (Deleuze 2016), scrive Deleuze in *Immagine-movimento*, riferendosi a certi film espressionisti – in qualche modo, potremmo dire, *derappresentativi* o finanche *acinematografici*, citando impropriamente Lyotard. Poco dopo, però, Deleuze rilancia e afferma che

L'immagine cinematografica è sempre dividuale. Questo perché, in fin dei conti, lo schermo, in quanto quadro dei quadri, conferisce una misura comune a ciò che non ne ha, totale del paesaggio e primissimo piano del volto, sistema astronomico e goccia d'acqua, parti che non si trovano allo stesso denominatore di distanza, di rilievo, di luce. In tutti questi sensi il quadro assicura una deterritorializzazione dell'immagine (Deleuze 2016).

Ai fini del nostro discorso, è interessante notare come la ragione che spinge Deleuze ad affermare la dividualità dell'immagine cinematografica sia costituita proprio dallo schermo: è questo dispositivo che permette di dividuare una serie di elementi distinti mettendoli in relazione, conferendo loro una misura comune. La dividuazione dell'immagine cinematografica si compone di due momenti: anzitutto, la dividuazione interna al divenire di un'immagine, che crea immagini che non possono essere separate le une dalle altre; in secondo luogo, la dividuazione dello schermo, relativo alla relazione tra immagini eterogenee, che si ritrovano vincolate alle stesse condizioni di possibilità.

In questo passaggio, Deleuze ci offre un termine per identificare ciò che finora abbiamo definito la ragion d'essere delle *screen-images*: l'impossibilità di individuare e separare un'immagine dal flusso in cui questa diviene, ovvero il primo momento, intrinseco, della dividuazione. Lo screenshot sarebbe un tentativo estremo, destinato tuttavia alla delusione, di provocare una tale individuazione. Diventa chiaro anche

come l'apparente separazione dai flussi in realtà finisca per creare una dividuazione del secondo momento, estrinseca, relativa allo schermo come misura comune di ogni immagine: le *screen-images*, in fondo, non sono che questo, variazioni dello schermo quale *quadro dei quadri*. È quindi anzitutto in tal senso che le *screen-images* si presentano come *dividuali*.

Successivamente, Deleuze ricorre al termine *dividuale* per parlare dell'unità dinamica, metastabile, eterogenea, interna al piano, di un tutto che «non cessi di dividersi tra le cose (il *Dividuale*)» (Deleuze 2016). Inizia qui a delinearsi una struttura relazionale del *dividuale* che si esplicita ulteriormente nelle pagine sull'immagine-affezione, dove sostiene che l'effettiva novità introdotta da Ejzenstejn sarebbe:

quella di aver fatto delle serie intensive compatte e continue, che vanno oltre ogni struttura binaria e superano il dualismo di collettivo e individuale. Pervengono piuttosto a una nuova realtà che si potrebbe chiamare il *Dividuale*, che unisce direttamente un'immensa riflessione collettiva alle emozioni particolari di ogni individuo, ed esprime infine l'unità della potenza e della qualità (Deleuze 2016).

L'importanza di questo passaggio è quella di esplicitare la relazione estetico-affettiva che attraversa le immagini e le fa riverberare tra loro. Anche in questo consiste l'eccedenza che si produce a partire dalla delimitazione: la collettività che tramite il montaggio insiste nell'espressione (in)dividuale.

Sempre in riferimento al cineasta sovietico, Deleuze torna sul termine *Dividuale* in *Immagine-tempo* per descrivere il modo in cui quest'eccedenza giunge infine alla *dividuazione di una massa*: «Il cinema riesce là dove il teatro e soprattutto l'opera avevano tentato senza esito (*La corazzata Potëmkin* e *Ottobre*): giungere al *Dividuale*, cioè individuare una massa in quanto tale, invece di lasciarla in una omogeneità qualitativa o ridurla a una divisibilità quantitativa» (Deleuze 2017). Ciò grazie alla macchinalità relazionale del cinema – ciò che lo differenzia dal teatro o dall'opera – e che Ejzenstejn esplora magistralmente tramite il montaggio.

Si tratta di un passaggio fondamentale perché tali considerazioni fanno eco a quelle esposte con Guattari in *Mille piani* (2003, p. 476), dove troviamo delle precedenti e significative occorrenze del termine “*dividuale*”, sempre in ambito artistico ma questa volta musicale, nel piano consacrato al “*Ritornello*”. Deleuze e Guattari identificano una differenza sostanziale tra il creare – o simulare artisticamente – una folla tramite la semplice giustapposizione di individualità, di voci e suoni, o invece il creare ciò che definiscono «l'Uno-Folla» (Deleuze&Guattari 2003, p. 476) – quindi un'unità differenziata ma non frammentata, tramite relazioni

costitutive tra elementi eterogenei (intra-gruppali, tra le voci ad esempio che costituiscono la massa a livello canoro, e inter-gruppali, tra le voci e l'orchestrazione). Nel primo caso, come ad esempio nell'opera di Wagner, Deleuze e Guattari constatano il fallimento del raggiungimento del Dividuale – quale individuazione collettiva – per l'incapacità del compositore tedesco di andare oltre la giustapposizione di individualità. O invece, nel caso diverso ma simile di Verdi, di andare oltre una forma di collettività quale universalizzazione della folla.

Perché ci interessa tornare sul rapporto tra individuale e la folla in ambito operistico – tema che sembra lontano anni luce dal problema delle *screen-images*? Perché sebbene Deleuze e Guattari parlino anzitutto di una folla simulata nella composizione musicale, in virtù del valore sociale dell'opera nonché di *Mille piani* stesso, diventa inevitabile prolungare la dimensione inter-gruppale di questa relazione dividuante nei confronti della folla ed ampliarla co-estensivamente anche alla folla degli spettatori, presi in rapporti di identificazione coi personaggi ma anche e soprattutto con gli affetti che riverberano nella musica, nell'orchestrazione (e quindi nel procedimento). Si pensi ad esempio al riferimento che gli autori di *Mille piani* fanno al grido multiplo, di popolazione, cui perviene la musica di Luciano Berio (Deleuze & Guattari 2003, p. 477).

E quindi *a fortiori*, questa stessa dividuazione collettiva che si estende alla spettatorialità intesa come massa, può essere accostata anche al cinema – dando così un ulteriore significato alle considerazioni esposte nell'*Immagine-tempo* circa il rapporto tra cinema e opera.

Associando al pensiero di Deleuze una celebre distinzione benjaminiana (Benjamin 1939/2014) – ripresa poi anche da Rancière (2018) – tra cinema come propaganda, e quindi manipolazione della massa, e come politicizzazione dell'arte, e dunque emancipazione della massa, potremmo affermare che il corrispettivo del cinema di propaganda è proprio il potenziale emancipatorio che ritroviamo nel Dividuale raggiunto da autori come Ejzenstejn o Berio; indice di una Dividuazione che non resta all'interno dell'opera d'arte ma che si estende alla spettatorialità. Si tratta di una questione di *indici* (Deleuze&Guattari 1975, pp. 394-402) di tale dividuazione: indice reazionario nell'arte come propaganda, indice rivoluzionario nell'arte come emancipazione. Se il cinema riesce meglio rispetto all'opera è anche per un privilegio dello schermo rispetto al processo di dividuazione, che investe e travolge la spettatorialità dandole un'unica misura (temporale ed affettiva).

Diventa quindi particolarmente significativo operare un ultimo raffronto tra le occorrenze del termine Dividuale in Deleuze per giungere al famoso passaggio del *Poscritto sulle società di controllo* (2000), all'interno delle quali, «non si ha più a che fare con la coppia massa-individuo. Gli individui sono diventati dei “dividuali” e le

masse dei campioni, dati, mercati o “banche”» (Deleuze 2000, p. 237). Alcuni lettori di Deleuze tendono a mettere in contrapposizione questo passaggio rispetto ai passaggi precedenti, come fa ad esempio Michaela Ott in *Dividuations* (2018, pp. 34-35), parlando di un’accezione negativa del termine in ambito sociale o politico, che si contrappone a quella positiva in ambito artistico. Ritengo tuttavia che, proprio alla luce dell’approfondimento qui esposto, ci sia invece una sostanziale continuità: anzitutto, quest’ultimo passaggio conferma la co-estensività del campo artistico e di quello sociale. Il dividuale non è solo nell’immagine, o nel suono, ma anche nella società. È vero che nel *Poscritto* Deleuze accentua la dimensione singolare del Dividuale a discapito di quella collettiva, ma forse perché questa stenta a prodursi all’interno di quelle società di controllo che trasformano l’Uno-folla in una banca dati. Il Dividuale, a nostro modo di vedere, non si distingue per ambito (artistico o sociale) ma piuttosto per l’orientamento degli indici reazionari o rivoluzionari.

Questo legame concettuale tra il termine Dividuale in ambito artistico e in ambito delle società digitali (ciò che Deleuze in qualche modo definiva società di controllo) sarà quindi centrale nel nostro approccio al tema delle immagini schermiche. Per farlo, tuttavia, occorrerà esplorare il rapporto tra il Dividuale nell’immagine e il Dividuale come processo di soggettivazione.

Sul fronte delle immagini digitali, Shane Denson in *Discorrelated images* (2020) definisce queste ultime proprio come dividuali, nel senso che appartengono ad una forma dividuata di esperienza: non sono immagini integrali, come quelle fotografiche, ma piuttosto datificate, risultato di complessi processi tecnologici. Sono quindi immagini post-cinematografiche perché non sono pensate per essere percepite dall’essere umano: la loro temporalità sfugge all’esperienza umana, la loro esistenza non dipende dalla visione umana. È in virtù di questo essere “molecolare” – micro-processualità, micro-temporalità – che possono essere considerate come *discorrelated* rispetto alla percezione e all’intenzionalità di soggetti molar, individui. Denson si pone apertamente in una prospettiva deleuziana, iscrivendo le immagini digitali all’interno del paradigma mediale prodotto dalle società di controllo. Non si tratta di rappresentazioni del controllo, ma proprio di un esercizio del controllo attraverso la modulazione di un regime temporale che sincronizza (o disincronizza) la temporalità umana con quella computazionale. E ancora, attraverso l’operatività stessa delle immagini, che funzionano a prescindere dalla percezione umana.

L’incontro con le immagini digitali post-cinematografiche produce quindi una dividuazione dello spettatore (se ancora possiamo definirlo così): non tanto per una frammentazione percettiva del suo *sensorium*, quanto piuttosto in virtù dell’impatto affettivo che si produce al di sotto della soglia di percezione intenzionale. Non è il nostro modo di vedere queste immagini che si trasforma, ma piuttosto e più

radicalmente ciò che ci trasforma è il fatto che queste immagini per la gran parte non siano fatte per essere viste da noi. Al limite, siamo noi che diventiamo oggetto della loro visione. Altrimenti detto, si tratta di immagini che non sono destinate a uno sguardo umano, ma piuttosto ad una visione macchinica, che spesso dividua i soggetti umani in immagini. Per questa ragione, non ci impattano tanto a livello ottico quanto a livello temporale: stabiliscono ritmi e modulazioni del tempo, che si ripercuotono sugli “spettatori” affettivamente, operando in merito ai loro processi di attenzione, stabilendo le loro temporalità di attesa, reazione, scorrimento.

Considerare le screen-images come immagini dividuali e discorrelate consente di radicalizzarne il carattere derappresentativo, mostrando come esse rendano visibile, ma solo negativamente, l'irrappresentabile dei processi computazionali che le producono e, insieme, il modo in cui coinvolgono e dividuano gli spettatori nelle stesse condizioni operative che li eccedono. Non solo, il paradigma mediale descritto da Denson consente di comprendere la frammentazione attenzionale precedentemente descritta come effetto di una sincronizzazione tra temporalità computazionali e umane, in cui l'attenzione non si orienta a un contenuto ma si configura come un divenire temporale, un allineamento ai ritmi del sistema che costituisce il desiderio come processo.

L'immagine dividuale così intesa finisce per sporgersi inevitabilmente sul fronte della soggettivazione dividuale. Se la condizione umana nelle società digitali è ben descritta dal termine dividuale, come ricordano Mauro Carbone e Graziano Lingua nel loro *Antropologia degli schermi*, questa non è tuttavia una prerogativa delle società digitali. I due ritornano infatti su approcci antropologici¹ che permettono di evidenziare come alcune società abbiano adottato un'«ontologia della relazionalità dividuale» (Carbone & Lingua 2024, p. 129) tali per cui, per dirla con Ott, si può dire che «non siamo mai stati individui» (Ott 2018, p. 138). Il senso di queste riflessioni è quello di non considerare la *dividualità* come una frammentazione o una riduzione di un'individualità originaria, ma piuttosto come qualcosa che in realtà preceda l'individualità stessa e che faccia appello, al contempo, ad una dimensione collettiva.

Carbone e Lingua riconoscono quindi alcuni rischi legati alla condizione dividuale contemporanea – soprattutto rispetto ad un estrattivismo dei dati e ad un relativo atteggiamento di servitù volontaria verso le tecnologie digitali – ma ribadiscono che il problema non consiste nell'essere dividuale in quanto tale, quanto piuttosto nella tensione che si genera nel rapporto con una concezione rigidamente individuale della soggettività, di cui finiscono per approfittarsi operazioni di dividualizzazione finanziarie o biopolitiche. Al contrario, il dividuale può oggi più che mai

¹ Carbone e Lingua fanno riferimento al lavoro di Franco Remotti (2019) o di Arjun Appadurai (2016). Lo stesso ci dice Gerald Raunig (2016) con riferimenti alla culture greca, romana e cristiana.

prefigurarsi come una *linea di fuga*, nell'accezione deleuziana dell'espressione, dalle società digitali intese quali società di controllo.

Diversamente da quanto suggeriscono Ott, Carbone e Lingua, tuttavia, mi sembra che la posizione di Deleuze vada esattamente nella stessa direzione: come ho cercato di mostrare in precedenza, l'accezione "negativa" del termine individuale nelle società di controllo non è legato alla frammentazione dell'individualità quanto piuttosto al modo in cui le linee di potere indirizzano le linee di soggettivazione, quale ultima dimensione del dispositivo (Deleuze 2007). Questo comporta anche la difficoltà di una trans-dividuazione, o co-dividuazione, poiché la dimensione collettiva – la massa – si dà solo nei termini di una correlazione statistica tra i dati estratti².

È importante questa precisazione perché credo che le linee di fuga dalle società di controllo non possano che prodursi tramite un "ritornamento" delle linee di potere che si producono nelle società di controllo stesse. Pur non esplicitando tale ragionamento in merito alle società di controllo, in *Desiderio e piacere* (2010), Deleuze teorizza in termini più generali la necessità di contro-effettuare un «ritornamento» [*retournement*]³ delle linee di potere prodotte da un dispositivo in qualcosa che non sia un prodotto del potere, ma piuttosto una forma di resistenza rispetto ad esso.

È quindi interessante notare, come fa Dork Zabunyan (2019, p. 329), che l'espressione «ritornamento» viene ripresa anche in quel fondamentale «prolungamento» (Zabunyan 2019, p. 319) di *Cinema 2* che costituisce la lettera a Serge Daney, dove Deleuze elabora l'espressione criptica di «arte del controllo» (Deleuze 2000b). Quest'ultima descrive il compito di resistenza del cinema come arte nell'epoca della televisione e del video, e procede tramite impregnazione dell'intollerabile prodotto dai media di comunicazione e informazione, e ritorno contro la sua funzione normalizzante.

È dunque inevitabile, nonostante Deleuze non lo affermi manifestamente, comprendere l'arte del controllo come un ritorno delle società di controllo, una via di fuga dalle stesse. Ci dobbiamo chiedere, in tal senso, quanto le immagini schermiche – oltre ad essere immagini individuali nell'accezione fornita da Denson, quindi quali espressione delle tecnologie mediali del controllo – possano contro-effettarsi, ritornarsi contro di esse per dar luogo ad un'arte del controllo.

² È questa la tesi esposta da A. Rouvroy e T. Berns nell'articolo *Gouvernementalité algorithmique* (2013).

³ L'espressione non è mantenuta nella traduzione italiana, faccio quindi riferimento alla versione originale francese, in cui Deleuze parla, in merito al rapporto tra potere e verità, di «une matière retournable contre le pouvoir» (Deleuze 2003, p. 118).

Conclusioni – La meccanica dividuante del desiderio

Il medio-metraggio *La mécanique des fluides* (2022) di Gala Hernandez Lopez è un esempio di film realizzato interamente tramite immagini schermiche: si compone essenzialmente di *screen recordings* – versione dinamica dello screenshot – di materiali cinematografici o video, ma anche di registrazioni di esplorazioni di ambienti completamente digitali, dalle pagine dei motori di ricerca ai paesaggi pixellati di Google Maps o quelli simulati di un videogioco. Il film è inoltre concepito come la risposta a uno screenshot che ritrae la nota digitale suicidaria postata su L'articolo indaga lo schermo come dispositivo capace di produrre processi di individuazione. Muovendo dalla nozione di documentalità, il gesto dello screenshot è interpretato come tentativo di fissare il flusso dell'esperienza digitale e come sintomo di una attenzione frammentata. Attraverso Benjamin e Lyotard, lo schermo è pensato come luogo di un'immagine non rappresentativa, in cui la registrazione coincide con una simulazione e con l'opacità della mediazione. In dialogo con Deleuze e Denson, tale opacità viene letta come principio di individuazione: le immagini modulano temporalità e desiderio, configurando soggettività proprie delle società di controllo. L'analisi del film *La mécanique des fluides* (2022) mostra infine come le immagini schermiche possano contro-effettuare questa dinamica, trasformando il controllo in pratica estetica. *eddit* da un giovane americano, il cui nickname è Anathematic Anarchist, che rivendica l'appartenenza alla *incel culture* e incolpa gli Stati Uniti d'America del proprio disagio. Vista l'impossibilità di contattare l'autore del post, la regista lo cerca a partire da quelle parti di sé che egli ha lasciato nei meandri dello spazio-tempo digitale, dai dati accatastati nei server di Internet, nei post e nei video che gli sono sopravvissuti. Così facendo, Hernandez Lopez finisce per esplorare le forme di solitudine e disagio digitali, che trovano un'espressione privilegiata nell'*incel culture* ma che non si limitano ad essa, e il loro corrispettivo, le piattaforme di incontri, luoghi di costruzione algoritmica della relazione.

Le *screen-images* de *La mécanique des fluides* ci permettono di declinare il loro essere individuale a più livelli significativi, tanto più in rapporto con quanto esposto sinora. Anzitutto, sono immagini prodotte da una medialità del controllo, immagini discorrelate e derappresentative, simulacri che registrano la realtà come simulazione – ma non per questo la rendono meno reale. Sono diverse le tecniche tramite cui ci viene mostrato lo statuto irrappresentabile di queste *screen-images*: i pixels, il *buffering*, e altri vari glitch diventano sintomi di processi digitali che agiscono al di sotto della nostra soglia di percezione, ma che nondimeno ci impattano a livello affettivo. In tal senso, il film tematizza anche a livello narrativo come le piattaforme di incontri finiscano per imporre i ritmi del desiderio stesso. Recita la voce over: «Tinder ha distrutto il mio desiderio ancora e ancora, e come le slot machines l'ha

ricostruito»; «il sogno della nostra solitudine produce dei dati che si vendono per milioni» (Hernandez Lopez 2022). L'ossessione per i dati e la statistica della *incel culture* è probabilmente il segno di un'appartenenza – di una servitù volontaria? – a un divduale quale espressione delle linee di potere interne alle società di controllo.

Tuttavia, l'ambiguità del divduale quale processo di soggettivazione emerge in tutta la sua potenza attorno all'urgenza che muove il pretesto narrativo del film: come risalire all'identità celata dietro un nickname di un profilo *reddit*? Ma forse questo è ancora un modo troppo "individuale" di porre il problema. Come sapere se la scomparsa dall'ambiente digitale di un profilo, in seguito a una lettera d'addio, corrisponda effettivamente alla morte di una persona? Come essere certi che la lettera d'addio non sia simulazione? E viceversa, come non dubitare che alla morte di una persona non sopravvivano divduazioni digitali relativamente autonome? Nel finale del film, la voce narrante scambia battute con un'intelligenza artificiale, incaricandola di ritrovare in fondo agli abissi del web Anathematic Anarchist. L'IA gli conferma la sua presenza, la sua solitudine, e le assicura gli parlerà, portandogli il messaggio indirizzatogli dalla voice over – che in realtà, in questo frangente, si tace, e lascia le parole sullo schermo parlare per essa. Voice over che forse è la voce della regista – lo è, almeno tecnicamente. Ma forse è anche solo una voce intrappolata in un file caricato nello stesso spazio digitale in cui si trova anche Anathematic Anarchist.

Le immagini schermiche che compongono il film appartengono quindi a un regime di divduazioni affettive che certo si formano a partire dalle linee di potere del dispositivo – ma che non si limitano ad esse, e insistono per creare una relazione che le ecceda e le contro-effettui. Il modo in cui *La mécanique des fluides* contro-effettua le società di controllo in un'arte del controllo consiste proprio in quest'insistenza nell'esplicitare la co-dividualità potenziale di noi dividuali, trovando sfumature nello spettro di tonalità affettive per cui le parole d'addio, disperate ma anche violente e rabbiose, di un *incel* americano finiscono per risuonare in profondità con una raffinata regista e ricercatrice femminista. È lo schermo che conferisce una misura unica a tutte le cose, e che oltre ad essere superficie di controllo, nell'eccedenza che crea delimitando, fonda anche le possibilità di una relazione costitutiva e divduante.

Come ci suggerisce indirettamente questo film, lo screenshot e le registrazioni di schermo possono costituire – in un regime di immagini di controllo – un'opportunità per esercitare creativamente un'arte del controllo. Ciò che in apertura abbiamo definito come un gesto affettivo, quasi intenzionale, si precisa al termine di queste pagine come un modo di contro-effettuare un regime computazionale della percezione, del desiderio, della soggettivazione e persino della documentalità, in un

atto di resistenza, di creazione, di relazione, di eccedenza (da cui la sua inutilità, la sua singolarità, la sua stranezza). Non per il residuo di individualità che si nasconderebbe nell'intenzionalità cosciente di questo gesto, ma piuttosto per il modo in cui le linee di desiderio che lo abitano e lo agiscono possono sovvertire, o meglio deterritorializzare, quelle di potere – allo stesso modo in cui pixel e glitch deterritorializzano lo spazio solitamente liscio della rappresentazione digitale.

Nell'affermare, a partire da Lyotard, che le immagini schermiche derappresentative fanno scontrare il nostro desiderio con lo schermo, sostituendolo con la potenza sterile della *jouissance*, non abbiamo esplicitato che per Freud la formazione del desiderio e la sua capacità proiettiva sono ciò che consentono a un corpo polimorfo di riunirsi in un soggetto separato e organico, edipico e in quanto tale individuale. Invece di rimpiangere la perdita del desiderio⁴ – l'incapacità, tecnicamente post-cinematografica, di *proiettarci* in una funzione soggettiva – lo scontro con lo schermo sprigiona piuttosto una dividualità che si presenta come la via di fuga più credibile allo spazio-tempo del controllo, una via di fuga che non evita lo schermo ma transita attraverso di esso.

Nel registrare le simulazioni dello schermo, le screen-images non funzionano secondo la funzione ortopedica speculare⁵, ma piuttosto secondo una processualità dividuante. Nella prospettiva freudiana adottata da Lyotard, la tonalità affettiva del godimento è la delusione, in virtù della combinazione tra pulsioni di vita e di morte. E non c'è dubbio che quella delusione costituisca la tonalità affettiva delle società contemporanee; quella dell'*incest*, ad esempio, che si affida ai dati per spiegare *more geometrico* il proprio dolore esistenziale, causato proprio dalla datificazione del suo desiderio. Il godimento dell'*incest*, nel suo scontro con lo schermo, diventa pura pulsione di morte.

Tuttavia, nella prospettiva anti-edipica inaugurata da Deleuze e Guattari, la *jouissance* non è più connotata come l'espressione di una combinazione di pulsioni di vita e di morte; la morte diventa invece parte del processo di produzione di una libido che non si distingue più dal desiderio. Secondo questa seconda accezione, allora, scontrarsi con lo schermo può farci entrare nella processualità di un desiderio che – privo di mancanza – non è più in grado di individuare, ma produce intensità dividuali, affettive, che contro-effettuano i media di controllo.

⁴ Come sostiene ad esempio Bernard Stiegler (2021).

⁵ È Lyotard che ne *L'acinema* parla dello schermo come «parete speculare» che «agisce come lo specchio ortopedico» riunendo in un corpo organico le pulsioni sparse (Lyotard 2008, p. 27).

L'autore

Jacopo Bodini è ricercatore post-dottorale in Filosofia e docente di Estetica presso l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

Le sue ricerche, sviluppate nella tesi di dottorato e in diversi testi scientifici, esplorano le trasformazioni della sensibilità e del desiderio in relazione al cinema e alle tecnologie digitali, e più nello specifico in rapporto al dispositivo dello schermo. I suoi interessi più recenti si estendono alla dimensione sonora delle esperienze digitali, con due focus principali: la voce, quale processo di individuazione, e l'immersività, come principio ecologico.

Membro del gruppo internazionale di ricerca *Vivre par(mi) les écrans*, ha contribuito e co-curato cinque volumi in francese che studiano le esperienze schermiche, nonché il volume collettivo in italiano "I poteri degli schermi. Contributi italiani ad un dibattito internazionale".

Musicista e compositore di musiche originali, ha collaborato con diversi progetti di danza, video-arte e teatro in Europa.

jacopo.bodini@univ-paris1.fr

<https://orcid.org/0000-0001-8273-6027>

Riferimenti bibliografici

Appadurai, A 2016, *Scommettere sulle parole. Il cedimento del linguaggio nell'epoca della finanza derivata*, trad. F Peri, Raffaello Cortina, Milano.

Bazin, A 1999, *Che cos'è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, Milano.

Benjamin, W 2008, 'Piccola storia della fotografia', in *Opere complete*, Einaudi, Torino.

Benjamin, W 2014, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. E Filippini, Einaudi, Torino.

Bodini, J, de Courville, S & Rebecchi, M (eds.) 2023, *Cinéma du corps, cinéma du cerveau. Deleuze aux frontières de la spectatorialité*, Éditions Mimesis, Milano.

Bodini, J 2024, 'Diagramme de la fonction écran', in *Au prisme des écrans*, eds J Bodini, T Garcia & G Lingua, Éditions Mimesis, Milano.

Carbone, M & Lingua, G 2024, *Antropologia degli schermi*, Mimesis, Milano.

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

Casetti, F 2015, *La galassia Lumière*, Bompiani, Milano.

Cassirer, E 2008, *Eidos e eidolon. Il problema del bello e dell'arte nei dialoghi di Platone*, Raffaello Cortina, Milano.

Château, D & Moure, J (eds.) 2016, *Screens*, Éditions Amsterdam, Paris.

Corry, F 2021, 'Screenshot, save, share, shame: Making sense of new media through screenshots and public shame', *First Monday*, vol. 26, no. 3.

Dalmasso, AC 2015, 'La mémoire numérique de Chris Marker. Reflets et désirs des images sans soleil', *Écrans*, no. 3.

Deleuze, G 1975, *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano.

Deleuze, G 2000a, 'Postscriptum sulle società di controllo', in *Pourparler*, trad. S Verdicchio, Quodlibet, Macerata.

Deleuze, G 2000b, 'Lettera a Serge Daney: ottimismo, pessimismo e viaggio', in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata.

- Deleuze, G 2003, *Deux régimes de fous*, Minuit, Paris.
- Deleuze, G 2007, *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli.
- Deleuze, G 2010, *Due regimi di folli*, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G 2016, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G 2017, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G & Guattari, F 1975, *L'Anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, trad. A Fontana, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G & Guattari, F 2003, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelveccchi, Roma.
- Denson, S 2020, *Discorrelated Images*, Duke University Press, Durham–London.
- Dubois, P 1996, *L'atto fotografico*, Quodlibet, Macerata.
- Dubois, P 2002, *Recherches sur Chris Marker*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris.
- Ferraris, M 2014, *Documentalità. Perché è necessario lasciare tracce*, Laterza, Roma–Bari.
- Ferraris, M 2021, *Documanità. Filosofia del mondo nuovo*, Laterza, Roma–Bari.
- Flusser, V 2006, *Per una filosofia della fotografia*, Bruno Mondadori, Milano.
- Gerling, W, Möring, S & De Mutiis, M (eds.) 2023, *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, Kulturverlag Kadmos, Berlin.
- Krauss, RE 1977, 'Notes on the Index: Seventies Art in America', *October*, vol. 3, pp. 68–81.
- Liotard, J-F 1979, *A partire da Marx e Freud. Decostruzione ed economia dell'opera*, trad. M Ferraris, Multiphla, Milano.
- Liotard, J-F 2008, 'L'acinema', trad. C Tartarini, *aut aut*, no. 338, pp. 17–32.
- Ott, M 2018, *Dividuations. Theories of Participation*, Palgrave Macmillan, London–New York.
- Rancière, J 2018, *Les temps modernes*, La Fabrique, Paris.
- Raunig, G 2016, *Dividuum. Machinic Capitalism and Molecular Revolution*, Semiotext(e), Los Angeles.
- Remotti, F 2019, *Somiglianze. Una via per la convivenza*, Laterza, Roma–Bari.
- Rouvroy, A & Berns, T 2013, 'Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation', *Réseaux*, no. 177.
- Schaeffer, P 1963, 'L'Art et les machines', manoscritto, Fonds Schaeffer, IMEC, dossier 31, scatola 3.
- Simondon, G 2011, *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e d'informazione*, Mimesis, Milano.
- Stiegler, B 2021, *La miseria simbolica. L'epoca iperindustriale*, Meltemi, Milano.
- Sztulman, P & Zabunyan, D 2022, 'La distraction et sa doublure', in *Politiques de la distraction*, eds P Sztulman & D Zabunyan, Presses Universitaires de Paris Nanterre, Paris, pp. 6–34.
- Zabunyan, D 2019, 'Le cinéma comme « art du contrôle » : stratégies du retournement', in *Agencer les multiplicités avec Deleuze*, eds A Querrien, A Sauvagnargues & A Villani, Hermann, Paris, pp. 325–336.
- Zurovac, E 2023, *Screenshot Society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*, FrancoAngeli, Milano.

Stefania De Vincentis

Schermi catturati: risorse collaterali nei progetti di Digital Humanities



Abstract

Lo screenshot è un'immagine generalmente caratterizzata da una qualità visiva ridotta, utilizzata come strumento rapido di annotazione e registrazione di contenuti digitali. Il suo impiego assume tuttavia una rilevanza metodologica specifica nei contesti in cui si rende necessario documentare opere accessibili esclusivamente attraverso interfacce digitali. Nell'ambito delle Digital Humanities e, in particolare, della Digital Art History, la cattura dello schermo si colloca in una zona di tensione tra pratiche di documentazione e vincoli legati al diritto d'autore, sollevando interrogativi sui limiti e sulle condizioni di legittimità del suo utilizzo come risorsa di ricerca. L'indagine propone una disamina dello scenario teorico relativo alla cattura di schermate nel contesto delle Digital Humanities, soffermandosi sulla specificità di queste meta-immagini che, oltre a configurarsi come una forma di catalogazione parallela delle opere, compongono un originale repository per la percezione dell'immagine artistica digitale, colta nella sua dimensione collaterale e rimediata.

Screenshots are generally low-resolution images, commonly used as quick tools for annotating and recording digital content. Their use, however, acquires a specific methodological relevance in contexts where it becomes necessary to document works that are accessible exclusively through digital interfaces. Within the field of Digital Humanities, and particularly in Digital Art History, screen capture practices occupy a zone of tension between documentation strategies and copyright constraints, raising questions about the limits and conditions of their legitimate use as research resources. This study examines the theoretical framework surrounding screenshot practices in the context of Digital Humanities, focusing on the specificity of these meta-images which, beyond functioning as a form of parallel cataloguing of artworks, constitute an original repository for the perception of digital artistic images, apprehended in their collateral and remediated dimension.



Una pertinenza delle Digital Humanities

In maniera apparentemente paradossale rispetto al significato insito nel termine screenshot, inteso come immagine catturata dallo schermo, estrapolata dal flusso visivo e, in quanto tale, decontestualizzata, il presente discorso prende avvio da un gesto di ricollocazione dell'immagine sul proprio schermo, proiettandola all'interno del contesto teorico delle Digital Humanities. Come prologo alle considerazioni che

seguiranno, risulta particolarmente adatto richiamare un testo di Dino Buzzetti, il suo ultimo scritto, pubblicato postumo, dedicato al dibattito intorno a questo ecosistema disciplinare. In tale contributo, Buzzetti formulava l'auspicio che le Digital Humanities potessero configurarsi come un campo sperimentale capace di far convergere due tradizioni epistemologiche storicamente distinte: da un lato una ricerca di tipo qualitativo e filologico, orientata alla conservazione e all'interpretazione della memoria culturale; dall'altro l'insieme dei metodi, degli approcci e degli strumenti propri delle scienze computazionali. Questa tensione tra due poli apparentemente contrapposti attraversa in modo strutturale la storia delle Digital Humanities e ne costituisce uno dei presupposti teorici fondamentali. In questa direzione si collocano anche le riflessioni di Jeffrey Schnapp (2014), che invitano ad abbandonare una concezione ristretta di *Humanistic Computing* per approdare a un modello fondato su una più ampia «convergenza tra scienze sociali e quantitative» (Ciotti 2023, p. 21).

Senza (poter) ripercorrere in questa sede una ricostruzione storica esaustiva degli studi sul tema, risulta tuttavia utile richiamare una delle definizioni più note e citate delle Digital Humanities, proposta nel 2011 da Stephen Ramsay, che pone l'accento sul carattere intrinsecamente transdisciplinare del campo. Le sue argomentazioni presentano le Digital Humanities come un ambito capace di includere pratiche e approcci estremamente eterogenei, pur sostenendo l'apparente generalità del termine che «can mean anything from media studies to electronics, from data mining to edutech, from scholarly editing to anarchic blogging». Sotto questo ampio orizzonte, tuttavia, trovano spazio figure diverse come programmatori, artisti digitali, teorici dei media, archivisti, bibliotecari e sostenitori della cultura libera (Ramsay 2013, p. 239).

La varietà che emerge da questa definizione è stata talvolta interpretata come indice di una mancanza di specificità o di una debolezza epistemologica delle Digital Humanities. Tali posizioni critiche, tuttavia, tendono a trascurare il riconoscimento di un paradigma metodologico condiviso, individuabile proprio nella natura performativa, applicativa e, in senso esteso, creativa di questo ambito di ricerca (Ciotti 2023, p. 27). La metafora della galassia, frequentemente utilizzata per descrivere le Digital Humanities, risulta efficace nel chiarire questa condizione, poiché rimanda a un insieme di pratiche e di saperi irriducibile a una singola disciplina o un quadro teorico univoco, la cui coerenza risiede nella dimensione relazionale e collaborativa della conoscenza. La dimensione delle ricerche in ambito internazionale (eds. Schreibman, Siemens & Unsworth 2015) ha più volte confermato tale dimensione multispaziale, e sottolineato come le Digital Humanities costituiscano una vera e propria «experimental contact zone for the humanities», uno spazio di contatto e di sperimentazione in cui metodi, linguaggi e tipologie di dati differenti

entrano in relazione producendo nuove forme di sapere (Svensson 2016, p. 33). L'efficacia di questo bacino sperimentale risiede nella possibilità di applicare un metodo riconoscibile, seppure non univoco, che trova una prima formalizzazione nell'approccio delle *methodological commons* mappate da McCarty e Short (2002). In tale prospettiva vengono individuate specifiche categorie di dati, testuali, visivi, alfanumerici e sonori, messe in relazione con diversi campi del sapere e sottoposte a processi di modellizzazione e analisi. È proprio questa dimensione relazionale che permette alle Digital Humanities di configurarsi come uno spazio di sperimentazione metodologica, in cui l'atto di modellizzare non coincide con una riduzione dell'oggetto, ma con una sua riformulazione critica. Nel contesto italiano, si innestano i fondamenti concettuali dell'informatica umanistica formulati da Tito Orlandi, il cui metodo può essere sintetizzato in tre passaggi fondamentali: la formalizzazione logico-matematica, intesa come strumento di chiarificazione teorica; la costruzione di un modello, fondata su una selezione e rappresentazione formale degli elementi pertinenti di un determinato dominio di interesse; la codifica dei dati nella loro rappresentazione digitale.

Questa impostazione metodologica risulta particolarmente rilevante quando l'oggetto di studio non è un testo stabile, ma un ambiente digitale dinamico, come nel caso delle interfacce e delle immagini generate dallo schermo. È in relazione a tale complessità che il presente contributo intende indagare quello spazio latente, noto alle nuove estetiche dell'Intelligenza Artificiale ma non ancora pienamente definito, che riguarda l'utilizzo degli screenshot di interfacce applicative nei progetti di Digital Humanities e, nello specifico, di Digital Art History. L'obiettivo non è quello di fornire una mappatura sistematica delle posizioni assunte dalle singole piattaforme, le cui policy di utilizzo, nella maggior parte dei casi, rimandano ai diritti di proprietà dell'opera d'arte riprodotta in digitale e attribuita all'ente di riferimento. In tali contesti, i riferimenti specifici all'uso degli screenshot risultano spesso assenti o solo vagamente esplicitati. Inoltre, nel caso delle interfacce web dei cataloghi online, ciò che viene regolamentato è un generico utilizzo delle riproduzioni delle opere, presupponendo un'immagine integrale e non parziale dell'oggetto individuato.

L'intento è piuttosto quello di affrontare la questione dello screenshot attraverso l'applicazione di diversi aspetti, in parte pertinenti e spesso collaterali alle Digital Humanities, al fine di sollevare questioni relative alle implicazioni, alle criticità e ai possibili utilizzi di questa pratica, che si presenta come particolarmente adatta alla multidimensionalità e alle molteplici declinazioni di tale galassia. È all'interno di questo quadro teorico e metodologico che emerge con particolare evidenza la dimensione sociale legata alla cultura visuale digitale. Le immagini digitalizzate e nate digitalmente non sono soltanto il risultato di un crescente utilizzo accademico

delle tecnologie di riproduzione, ma coinvolgono un pubblico più ampio, spesso inconsapevole delle implicazioni teoriche e critiche dei gesti e dei prodotti che ne scaturiscono. In questo contesto si colloca la pratica dello screenshot, termine che si presta a molteplici letture, a seconda che si assuma un punto di vista antropologico, legato all'interazione dell'utente con l'interfaccia; tecnologico, orientato alla struttura digitale dell'immagine e ai dati che essa restituisce; oppure artistico, rivolto alle caratteristiche estetiche delle immagini derivate dallo schermo e agli stimoli creativi che suggeriscono. È su quest'ultima prospettiva che si aprono le riflessioni per uno studio critico dello screenshot come dispositivo della cultura visuale.

Imaging ed esperienza digitale: opportunità per la Digital Art History

Gli studi che assumono tale strumento come espediente efficace ed esemplare per esaminare gli aspetti spesso nascosti e tralasciati dall'esame critico muovono precisamente da una sensibilità estetica e storico-artistica verso il dato visivo digitale. Un elemento di rilievo si riferisce a come queste immagini consentano di contestualizzare il contenuto visivo a partire dall'intenzione dell'utente di conservare ciò che appare sullo schermo, definendo lo screenshot come una pratica di riproduzione che rende visibile l'atto stesso della selezione: «based on perceiving an image-maker's intention to save on-screen content through reproduction» (Miller 2024, p. 1). All'aspetto di testimonianza gestuale, rappresentativa dell'intenzionalità dell'autore, si lega l'ulteriore componente di queste riproduzioni. In quanto immagini che rimandano ad altre immagini, gli screenshot possono essere ricondotti alla nozione di meta-picture formulata da William J.T. Mitchell (1994), ovvero a immagini che incorporano e rendono visibile una riflessione sull'atto stesso del vedere. Attraverso questo filtro concettuale, lo screenshot non si limita a riprodurre un contenuto visivo, ma si configura come un dispositivo carico di significati stratificati, la cui interpretazione dipende tanto dallo sguardo dello studioso quanto dal contesto in cui l'immagine viene prodotta, condivisa e riutilizzata. Gli esiti contemporanei consentono di accedere e di rendere nuovamente visibili contenuti multimediali già riconosciuti come rilevanti per le pratiche di condivisione digitale. Tale elemento, unito alla possibilità di osservare nel tempo il processo di costruzione del significato, attraverso successive iterazioni e riusi dell'immagine catturata, contribuisce a rendere più comprensibile l'atto stesso dell'*imaging*, ovvero della produzione e circolazione delle immagini (Miller 2024, p. 17). Da tale formulazione deriva come la capacità dello screenshot di mostrare e rendere esplicite le pratiche visive contemporanee possa essere impiegata quale strumento critico nei discorsi sull'alfabetizzazione mediatica e tecnologica, poiché consente di superare i limiti di una percezione immediata e apparentemente trasparente delle immagini digitali,

analizzando i dati relativi, invece, alla loro percezione, comprensione e riuso. Una ricaduta, questa, determinata dal carattere processuale dello screenshot che invita a una riflessione più ampia sulla complessità dell'interpretazione visuale, evidenziando come anche i gesti quotidiani di produzione di immagini siano attraversati da dinamiche culturali, tecniche e simboliche che si sviluppano e mutano con l'evolversi delle tecnologie di riproduzione e generazione di artefatti visivi.

La raccolta di immagini di schermata diventa una risorsa per approfondire il discorso sulla ricezione dell'opera d'arte e, in altri termini, della sua riproduzione. Attraverso il filtro dell'immagine catturata è abbastanza immediato proporre una riflessione sulle sue implicazioni nel campo della Digital Art History. Come disciplina essa vive una costante tensione (De Vincentis 2022, p. 147) in cui il suo riconoscimento, oltre che declinazione, si anima di un dibattito tra posizioni che ne affrontano uno studio più analitico e legato al dato archivistico (Drucker 2013; Kohle 2013) e altre che prediligono una componente aggregante, dove convivono letture dell'immagine quale oggetto digitale dotato di *authority* e componenti sociali e antropologiche, riguardo al loro accesso, uso e commento (Rodriguez-Ortega 2019). A questo dibattito si aggiunge la pressione crescente delle tecnologie di *machine learning* per il riconoscimento delle immagini, che spingono la Digital Art History verso il confronto con la cultura visuale e lo studio dei nuovi media: «If we want to go beyond the object recognition paradigm, if we want to go beyond merely taking stock of images and image objects, if we want to integrate close and distant viewing, if, in other words, we want to move towards a “digital” art history, we have to accept that the scope of the field needs to expand» (Impett & Offert 2022, p. 15).

Nella pluralità di applicazioni metodologiche, specifiche tecniche di visualizzazione delle informazioni consentono di precisare ulteriormente il ruolo dello screenshot nella Digital Art History. A titolo esemplificativo, una prima declinazione significativa riguarda la *network visualization analysis*, ovvero la rappresentazione grafica di relazioni tra entità quali opere, artisti, committenti, luoghi, istituzioni attraverso grafi e strutture reticolari. Come riferimento si possono considerare le analisi sulla *provenance* e gli studi realizzati sui dati del Getty Provenance Index®, che hanno mostrato come nella modellazione computazionale delle reti artistiche, la visualizzazione non costituisce un semplice corredo illustrativo dell'analisi, ma è essa stessa un argomento critico, un modo di produrre conoscenza attraverso la disposizione visiva dei dati (Schich 2017; Lincoln & van Ginhoven 2020; Manovich 2015). In questi ambienti lo screenshot non cattura un'immagine statica ma uno specifico stato di una rete dinamica e interattiva. Quanto appare fermato sullo schermo è una precisa configurazione relazionale, che varia in base ai parametri di interrogazione o ai dati immessi, risultando pertanto irripetibile. Questa condizione ha

una duplice implicazione poiché da un lato tale cattura equivale a citare un'argomentazione, e pertanto lo screenshot eredita lo statuto epistemico del grafico scientifico e ne condivide le implicazioni sul piano della riproducibilità, della attribuzione, del riuso oltre che della verifica. D'altro canto, l'immagine acquisisce una nuova portata semantica che corrisponde ai criteri di estrazione adottati dall'utente e stabilisce una precisa intenzionalità critica.

Una seconda tipologia che interessa queste riproduzioni secondarie concerne le interfacce che adottano il protocollo IIIF (International Image Interoperability Framework), standard pensato per garantire l'interoperabilità e la condivisione di immagini ad alta risoluzione tra istituzioni culturali diverse. In questi ambienti, l'utente può sovrapporre, affiancare, annotare e zoomare immagini provenienti da *repository* eterogenei, producendo configurazioni visuali personalizzate e temporanee. Lo screenshot diviene qui l'unico strumento in grado di testimoniare tale assemblaggio, poiché la piattaforma non conserva necessariamente la sessione di lavoro dell'utente. La cattura di schermata si configura, in questi contesti, come un atto di documentazione scientifica, preservando una lettura comparativa che altrimenti si dissolverebbe con la chiusura dell'interfaccia. Analogo discorso vale per le mappe virtuali che attingono a sistemi georeferenziali, dove la dimensione spaziale e quella temporale si sovrappongono in visualizzazioni stratificate su molteplici livelli cronologici, introducendo nell'ambito dei media locativi una ulteriore dimensione estetica (Berti 2025). L'immagine fermata dalla cattura di schermata offre una lettura al tempo diacronica e sincronica del dato storico, cristallizzando una scelta interpretativa dell'utente-studioso in un punto di osservazione altrimenti irripetibile.

Come espediente visivo, lo screenshot assume diversi tratti problematici se rivolto allo studio delle opere d'arte, poiché solleva interrogativi legati al diritto d'autore nelle piattaforme che ospitano immagini di proprietà di istituzioni terze, come i musei. Ne sono esempio progetti internazionali quali il Cranach Digital Archive¹, uno dei più estesi e in costante ampliamento tra i progetti di Digital Art History, che stabilisce termini specifici di utilizzo delle proprie immagini. Le limitazioni si estendono a qualsiasi porzione dell'immagine, sia essa riferita alla landing page della piattaforma, al frammento di opera d'arte ingrandito e modificato in base alle potenzialità della risorsa digitale e secondo l'interesse dell'utente.

Questi vincoli si pongono in una certa contraddizione rispetto agli scopi collaborativi e relazionali di tali piattaforme, benché siano comunque mantenuti i propositi di accesso, partecipazione e utilizzo per fini didattico scientifici dei contenuti. La proliferazione di piattaforme collaborative dedicate alla ricerca storico-artistica è stata oggetto di una mappatura critica da parte di Diane Zorich, tra le

¹ <https://lucascranach.org/index.php/>

prime a denunciare il rischio di un isolamento della Digital Art History in contenitori informativi chiusi, in contrasto con gli intenti collaborativi delle Digital Humanities e riconducibili a una logica “a silos” generativa di nuovi bacini di dati difficilmente comunicanti (Zorich 2012). In risposta a questa esigenza di apertura e partecipazione si colloca la Digital Art History Directory (DAHD, <https://dahd.hcommons.org>), una piattaforma *open access* orientata alla creazione di database condivisi di progetti, informazioni sulle fonti dei dati, buone pratiche nella realizzazione di nuove iniziative per la storia dell'arte e indicazioni relative alla conservazione e all'archiviazione web. Anche per questo *repository* il riferimento all'uso di catture da schermo resta velato, mai esplicitato, preservando la fedeltà alla connotazione *open* della risorsa e dei suoi usi. La scelta di fare riferimento a questa piattaforma, tra le numerose risorse disponibili nel panorama della Digital Art History, è motivata dalla varietà e dalla comprensività degli esiti progettuali che essa documenta. Tali risultati riflettono infatti quella molteplicità di applicazioni metodologiche in parte presentate, che spaziano dall'analisi delle reti all'adozione di framework interoperabili, dalla visualizzazione della conoscenza attraverso grafi all'indicizzazione, dai cataloghi digitali alle pratiche di clustering semantico.

Le casistiche appena esaminate mostrano come lo screenshot possa incidere sui metodi della storia dell'arte nelle sue declinazioni digitali, suscitando al contempo nuovi quesiti sulla misura in cui tali pratiche di cattura contribuiscano a trasformare il discorso storico-artistico da esercizio autoriale individuale a pratica collettiva e distribuita. La questione rimanda direttamente alla tensione, già richiamata, tra una Digital Art History orientata all'analisi archivistica del dato e una più incline a valorizzare le componenti sociali e partecipative dell'oggetto digitale. Lo screenshot, in quanto immagine condivisibile, commentabile e riutilizzabile, si inserisce con naturalezza negli ecosistemi collaborativi che caratterizzano le Digital Humanities nella loro accezione più aperta.

I sistemi di annotazione rappresentano in questo senso un caso paradigmatico. Interfacce di visualizzazione Mirador, Glycerine, Tify, tutte integrate con gli standard IIIF, consentono di associare commenti, etichette semantiche e riferimenti bibliografici direttamente alle immagini o a porzioni di esse, costruendo strati interpretativi collettivi che si accumulano nel tempo. Lo screenshot di un'immagine annotata da più utenti non restituisce solo il contenuto visivo originario, ma documenta un processo ermeneutico comunitario, divenendo frammento di una conversazione critica distribuita nello spazio e nel tempo. In modo analogo, le banche dati collaborative e gli ambienti di versionamento (VCS - Version Control System) come GitHub, sempre più adottati da progetti di Digital Art History per la gestione condivisa di dataset e ontologie, producono una forma di scrittura storico-

artistica collettiva dove il singolo contributo è tracciato, verificabile e reversibile. Gli ambienti semantici, basati su ontologie come CIDOC-CRM o su linked open data, introducono poi una ulteriore complessità. In questi sistemi, la conoscenza storico-artistica è organizzata in grafi di relazioni formalmente definite tra entità, rendendo possibile l'interrogazione e la connessione tra dataset prodotti da istituzioni diverse. Lo screenshot di un grafo semantico o di una query SPARQL visualizzata non è la rappresentazione di un'opera o di un documento, ma di una struttura concettuale condivisa, prova di un accordo scientifico tra comunità di ricerca, concorde nell'adozione di un medesimo vocabolario. In questa prospettiva, il discorso storico-artistico cessa di configurarsi come monade autoriale per diventare, secondo l'immagine già suggerita, una galassia comunitaria, un sistema di nodi in relazione dove il contributo individuale acquista significato solo nella rete di connessioni che lo attraversa e lo contestualizza.

Formule di un'abitudine documentale

All'interno del panorama fin qui delineato, lo screenshot si configura come una pratica diffusa e solo apparentemente marginale dell'esperienza digitale quotidiana, benché ancora non sia stata formalizzata come risorsa per un'indagine sistemica dell'esperienza dell'utente. La sua natura tecnica, di immagine a bassa risoluzione, generata automaticamente e spesso priva di metadati strutturati, lo colloca ai margini delle gerarchie tradizionali della rappresentazione visiva. Tuttavia, proprio questa semplicità operativa ne sta favorendo una progressiva centralità negli studi sui media digitali e nelle Digital Humanities, dove esso si afferma come una forma di annotazione visiva capace di fissare verità momentanee dell'esperienza digitale. Come la fotografia, anche lo screenshot non restituisce un fatto oggettivo in senso assoluto, ma cristallizza uno stato temporaneo dell'interazione tra utente, interfaccia e contenuto, producendo una testimonianza situata la cui intelligibilità dipende dalla capacità interpretativa di chi lo utilizza e lo analizza (Clark 2020; Miller 2024). Proprio questo aspetto, che rimanda in modo diretto all'intervento umano, è stato oggetto di letture convincenti da parte degli studi più recenti, i quali hanno ricondotto lo screenshot in maniera più aderente all'ambito delle Digital Humanities, insistendo sulla sua funzione di testimonianza legata a un delimitato istante temporale, capace di restituire micro-narrazioni il cui sviluppo è delegato alla capacità decisionale del ricercatore che le raccoglie e interpreta (Pustovaia in Clark 2020, p. 204). Questa capacità di restituire una verità momentanea espone quindi tali immagini a riflessioni di natura estetica e interpretativa. In una possibile storia dello screenshot viene ribadita infatti una certa cautela nei confronti delle sue capacità critiche, poiché l'immagine catturata si presenta come un frammento decontestualizzato che rischia

di compromettere una corretta lettura dei dati estrapolabili. Diventa allora cruciale il ruolo di uno sguardo esperto, capace di decodificare i significati iscritti nell'immagine, che altrimenti rimarrebbe una schermata opaca, «without the researcher's ability to decode inscribed meanings, the images cannot be used to reconstitute moments of critical cyberculture history» (Clark 2020, p. 204).

Quanto esposto porta ad avanzare un tentativo di sintesi sulle principali formule che declinano lo screenshot. Esso si configura anzitutto come medium per documentare le realtà dell'interactive computing, ovvero l'esperienza concreta dell'uso di interfacce e piattaforme digitali (Clark 2020; Allen 2016); assume inoltre il ruolo di strumento cruciale, sebbene spesso trascurato, negli studi qualitativi sulle culture online complesse, difficilmente riducibili a dati strutturati (Clark 2020, p. 202); si propone infine come meta-immagine, il cui significato incorporato risiede nell'offrire una sorta di ricevuta dell'interesse verso una specifica immagine (Miller 2024). Un'ulteriore specifica di tale dispositivo investe un piano morfologico, nel quale emerge la sua natura di immagine relativamente non sofisticata, dalla qualità *unfussy*, semplice, che non richiede la conoscenza di linguaggi di programmazione, né di programmi che impongano un ininterrotto lavoro del computer per raccogliere dati. Si tratta di un sistema che non offre soluzioni interpretative conseguenti l'analisi di big-data, ma mostra una rapida acquisizione di immagini e di testo sullo schermo per aiutare lo studioso a individuare momenti significativi e sviluppare posizioni critiche senza dover acquisire ulteriori competenze tecnologiche, ma ricorrendo a competenze metodologiche specifiche (Clark 2020, p. 205). Una delle metafore più produttive per comprendere questa pratica è quella della ricevuta, intesa come documento che certifica l'avvenuta transazione e che trae il proprio valore dal riconoscimento condiviso all'interno di una comunità di pratiche. In sintesi, lo screenshot documenta interazioni digitali, scambi simbolici e processi di attribuzione di valore, come dimostrano le analisi delle comunità online, in cui l'immagine catturata può costituire una prova, uno strumento di difesa o di attacco, oppure una leva per riequilibrare dinamiche di potere asimmetriche. Se osservato, ad esempio, all'interno delle pratiche sociali online, lo screenshot perde definitivamente il carattere di semplice annotazione individuale per assumere quello di dispositivo relazionale. In contesti come le piattaforme social, e in particolare all'interno delle comunità che si formano su Twitter (ora X), la cattura dello schermo diventa uno strumento attraverso cui gli utenti documentano interazioni, rendono visibili comportamenti altrimenti effimeri e producono prove a sostegno di una narrazione. In questi casi, lo screenshot agisce come una forma di testimonianza che può essere mobilitata per legittimare una posizione, difendersi da un'accusa o attaccare simbolicamente un interlocutore. La metafora della ricevuta risulta qui

particolarmente efficace, poiché l'immagine catturata certifica che una determinata interazione ha avuto luogo, fissandone i termini in una forma condivisibile e riconoscibile all'interno della comunità. Il suo valore non risiede soltanto nel contenuto visivo, ma nel riconoscimento collettivo delle convenzioni che ne regolano l'uso e l'interpretazione. In questo senso, lo screenshot non è un semplice artefatto visivo, ma un dispositivo capace di produrre effetti sociali e politici, contribuendo a riequilibrare, o talvolta ad accentuare, dinamiche di potere asimmetriche, tra autore e consumatore dell'immagine. La sua circolazione consente inoltre la costruzione di archivi informali di pratiche e comportamenti, che possono essere successivamente analizzati come fonti primarie per lo studio delle culture digitali (Pasquinelli 2018).

Accanto a queste funzioni emergono posizioni critiche nei confronti dell'uso estensivo degli screenshot come modalità immediata di annotazione, ritenuta responsabile di un impoverimento della capacità mnemonica e di un ostacolo alla sedimentazione della conoscenza (Lurie, Fabrizio & Westerman 2025; Lurie & Westerman 2021). Il timore verso questo deficit cognitivo, rivelatosi poi infondato, era stato già sollevato con l'avvento della stampa automatica che rese possibile esternalizzare la conservazione delle conoscenze (Eisenstein 1979). Gli studi di ambito cognitivo hanno messo in relazione le pratiche di cattura delle immagini con la riproduzione fotografica rispetto all'esperienza diretta, mostrando come i risultati della ricerca non siano univoci. Se da un lato alcune posizioni indicano un miglioramento del ricordo degli eventi fotografati (Barasch, Diehl, Silverman & Zauberman 2017), dall'altro emerge uno scenario ampiamente condiviso secondo cui eventi e oggetti risultano ricordati meno efficacemente quando vengono fotografati piuttosto che semplicemente esperiti (Henkel 2014; Lurie & Westerman 2021; Niforatos, Cinel, Mack, Langheinrich & Ward 2017; Soares & Storm 2018). Questo insieme di risultati è stato ricondotto al cosiddetto *Photo-taking Impairment Effect*, che descrive una riduzione della qualità del ricordo associata all'atto di registrare visivamente l'esperienza (Henkel 2014, p. 402; Soares & Storm 2018, p. 158).

Entrando più nel dettaglio, il confronto tra fotografia diretta e cattura dello schermo suggerisce che il grado di coinvolgimento cognitivo richiesto all'utente giochi un ruolo determinante. La ripresa fotografica, in quanto pratica più articolata, tende a introdurre una maggiore componente di distrazione, mentre la cattura da schermo, spesso automatizzata e immediata, può rafforzare l'illusione che la conservazione dell'informazione sia interamente demandata al dispositivo (Sparrow, Liu & Wegner 2011; Storm & Stone 2015). Questo meccanismo si inserisce in un più ampio processo di esternalizzazione della memoria, descritto come *Google Effect* o *Digital Amnesia* (Kaspersky Lab 2015), nel quale la percezione di un accesso futuro garantito alle informazioni riduce l'attenzione dedicata alla loro elaborazione nel

momento dell'esperienza. In questo quadro, lo screenshot assume un ruolo ambivalente e si configura, da un lato, come uno strumento efficace di documentazione, dall'altro può contribuire all'impoverimento dell'esperienza cognitiva, nella misura in cui modifica il rapporto tra attenzione, percezione e memoria.

Un ulteriore sviluppo di queste ricerche ha preso in esame l'attenzione dell'utente di fronte alla cattura di immagini disponibili online, mostrando come il contesto di fruizione svolga un ruolo determinante nei processi di costruzione della conoscenza. Studi condotti su immagini d'arte provenienti da biblioteche digitali, come Artstor², hanno infatti evidenziato l'importanza delle condizioni di accesso e visualizzazione nella formazione della memoria visiva (Lurie, Fabrizio & Westerman 2025). Tuttavia, nonostante la specificità del terreno di indagine, l'analisi condotta sul campione di utenti tende a trascurare la rilevanza del bacino di dati considerato. Nel caso di Artstor, uno dei repository più estesi e strutturati per la storia dell'arte, risultano infatti escluse sia una riflessione sulle policy di utilizzo delle immagini sia una considerazione più approfondita del ruolo svolto dall'immagine artistica nella sollecitazione dei processi mnemonici.

Nel complesso, quanto finora discusso contribuisce a stabilire il valore analitico dello screenshot come documento visivo che attesta una verità visibile, rimessa alla capacità interpretativa di chi vi si pone criticamente di fronte (Clark 2020, p. 205). L'immagine di cattura si configura così come una tipologia di dato non strutturato che sfugge alle strettoie dei codici e delle interfacce di programmazione, ma che offre una rilevanza particolare per gli studi sul comportamento, sull'interazione e sulla compartecipazione all'informazione sul web. Dal punto di vista teorico, la sua qualità documentale è modellata dalle convenzioni della rappresentazione visiva ereditate dalla fotografia e dalla *screen capture* fotografica, che costituiscono oggi la comprensione vernacolare dominante di questa pratica, caratterizzata da un uso quotidiano, codici informali e apparente assenza di riflessione critica (Švelch 2021, p. 565).

A ribadire il valore testimoniale dello screenshot contribuiscono anche le ricerche sugli archivi di arte digitale, che hanno mostrato come un'istantanea digitale possa restituire un'idea dell'ambiente e dell'interazione progettata per opere nate per il web, offrendo una traccia dell'esperienza d'uso altrimenti destinata a perdersi (Foti 2018, p. 202). Parallelamente alle riflessioni teoriche, alcune ricerche hanno affrontato lo screenshot come fonte massiva di dati per lo studio del comportamento digitale. In particolare, studi basati sulla raccolta sistematica di screenshot da smartphone hanno dimostrato come queste immagini consentano un'analisi olistica

² <https://library.artstor.org>

delle attività quotidiane, superando i limiti dei metodi tradizionali di tracciamento grazie a flussi di lavoro che includono la pre-elaborazione delle immagini, l'estrazione di elementi testuali tramite OCR e l'organizzazione e indicizzazione dei dati, all'interno di *repository* e *warehouse* (Chiatti, Cho, Gagneja, Yang, Brinberg, Roehrick & Giles 2018). La combinazione di questi sistemi rende gli screenshot dati recuperabili e interrogabili su larga scala, rafforzando l'idea di questa pratica come ponte tra esperienza qualitativa e analisi computazionale. Non stupisce la diffusione di applicazioni dedicate all'organizzazione degli screenshot, accanto a piattaforme consolidate come Pinterest e Tumblr. Si tratta di un atteggiamento che riflette una pratica ormai stabilizzata secondo la quale gli utenti tendono a considerare gli elementi multimediali visibili nello spazio pubblico digitale come liberamente catturabili e riutilizzabili per finalità personali, pubbliche o private (Cramer, Jenkins & Sang 2022). Questa percezione ha incentivato lo sviluppo di strumenti in grado di classificare e gestire le schermate secondo categorie d'uso ricorrenti, in linea con il modo in cui gli screenshot vengono concettualizzati nella vita quotidiana.

Adottando ora il punto di vista di aziende e sviluppatori di risorse digitali, la cattura dello schermo di contenuti accessibili online solleva questioni centrali in relazione alla tutela della privacy e alla protezione dei dati e materiali sensibili. Alcune piattaforme hanno introdotto meccanismi di controllo volti a rendere visibile o a disincentivare l'acquisizione delle schermate, come nel caso di Snapchat, che notifica agli utenti l'avvenuta cattura di un contenuto, pur lasciando aperta la possibilità di aggirare tali sistemi attraverso soluzioni tecniche esterne. Altre realtà adottano invece strategie di deterrenza più esplicite: banche di immagini come iStock e Getty ricorrono all'uso di watermark per limitare il riutilizzo non autorizzato delle immagini, rendendo evidente la persistenza dei diritti di proprietà anche nello spazio della visualizzazione digitale (Cramer, Jenkins & Sang 2022, p. 477). Questi accorgimenti non mirano soltanto a impedire la riproduzione indebita dei contenuti, ma agiscono anche sul piano simbolico, contrastando il senso di appropriazione e controllo che l'immagine catturata tende a generare nell'utente. In questo quadro, le politiche aziendali e le infrastrutture tecniche rendono manifesta la tensione tra l'abitudine d'uso di questi sistemi di estrazione visiva e i limiti giuridici imposti a tutela della privacy e dei diritti di proprietà intellettuale. Quest'ultima rappresenta tuttavia un tema cruciale, in riferimento ai limiti legali dell'utilizzo di tali immagini nella ricerca. Gli studi dedicati alla tutela del diritto d'autore distinguono tra l'autore dell'opera e il creatore della schermata, riconoscendo in linea generale la legittimità della cattura per fini non commerciali, didattici o scientifici, purché siano rispettati alcuni criteri. Tra questi rientrano, in primo luogo, la funzione citazionale, che documenta un'esperienza senza sostituire l'opera originale perché rielaborata attraverso l'analisi

critica dell'autore. Secondariamente, la componente quantitativamente e qualitativamente marginale del frammento catturato rispetto alla complessità dell'opera complessiva (Nowak 2013, p. 29). Nel caso dei videogiochi, ad esempio, è stato osservato come gli screenshot rappresentino porzioni insignificanti dell'opera, per dimensioni e resa digitale, rendendo legittimo l'uso in pubblicazioni accademiche senza autorizzazione (Lastowka & Ogino 2014, p. 8). Per estensione, tale interpretazione può includere anche l'uso di immagini catturate dallo schermo per documentare specifici passaggi di un'interfaccia web, laddove queste mostrino le modalità di organizzazione, analisi e visualizzazione di immagini storico-artistiche. In questi contesti, la schermata non si configura come una riproduzione sostitutiva dell'opera, ma come una rappresentazione parziale e funzionale del sistema che la ospita, percepibile in un formato ridotto e tale da escludere, secondo i medesimi criteri, un potenziale conflitto legale.

Conclusioni

La disamina condotta, nel perseguire l'obiettivo di analizzare le implicazioni di questa tipologia di immagine, restituisce lo screenshot come una pratica tutt'altro che accessoria per le Digital Humanities, evidenziandone, di volta in volta, il valore quale strumento di annotazione, documento, ricevuta, citazione e dato. Nel dispositivo per la cattura di schermata coesistono molteplici componenti che interessano l'aspetto estetico ed epistemologico dell'immagine, la sua proiezione socio-antropologica, la sua funzione informativa e il potenziale interpretativo. Questi fattori, legati ad un agire processuale e ripetitivo, eleggono lo screenshot ad oggetto digitale dotato di unicità e archiviabile, la cui componente crossmediale si presta ad applicazioni nella Digital Art History, contribuendo alla sua espansione negli ambiti della cultura visuale. La forza di queste "schermate" risiede nella capacità di congelare verità momentanee dell'esperienza digitale e di renderle oggetto di interpretazione critica, imponendo al contempo una riflessione consapevole sui limiti interpretativi, cognitivi e normativi, e collocando tale dispositivo al centro di un più ampio dibattito sulle forme di documentazione e citazione del sapere digitale contemporaneo. Tuttavia, una lettura attenta di queste pratiche lascia emergere anche un esercizio collaterale di potere, legato a modalità spesso disinvolute di gestione della privacy tra utenti. A fronte di tali dinamiche, le cautele invocate per prevenire un uso improprio delle immagini culturali, comprese quelle storico-artistiche, tendono a configurarsi come un fattore residuale, rivelando un conflitto irrisolto tra controllo istituzionale delle immagini e pratiche diffuse di appropriazione visiva. È in questo scarto che lo screenshot si rivela come un'impronta della più cogente contemporaneità.

L'autrice

Stefania De Vincentis è Professoressa Associata di Storia dell'arte contemporanea presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università Ca' Foscari Venezia e membro del Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH), dove è referente per i progetti dell'area storico-artistica. I suoi interessi di ricerca includono la digital art, la museografia digitale, i modelli descrittivi e i sistemi di visualizzazione delle informazioni storico-artistiche.

stefania.devincentis@unive.it
<https://orcid.org/0000-0003-0272-2878>

Riferimenti bibliografici

Allen, M 2016, 'Representing Computer-Aided Design: Screenshots and the Interactive Computer circa 1960', *Perspectives on Science*, vol. 24, no. 6, pp. 637-668.
https://doi.org/10.1162/POSC_a_00227

Barasch, A, Diehl, K, Silverman, J & Zauberman, G 2017, 'Photographic memory: the effects of volitional photo taking on memory for visual and auditory aspects of an experience', *Psychological Science*, vol. 28, no. 8, pp. 1056-1066.

Berti, P 2025, *Eстетiche della geolocalizzazione. Pratiche artistiche e media locativi*, Sapienza Università Editrice, Roma.

Chiatti, A, Cho, MJ, Gagneja, A, Yang, X, Brinberg, M, Roehrick, K & Giles, CL 2018, 'Text extraction and retrieval from smartphone screenshots: building a repository for life in media', in *Proceedings of the 33rd Annual ACM Symposium on Applied Computing*, ACM, New York, pp. 948-955.

Ciotti, F 2018, 'From informatica umanistica to digital humanities and return: a conceptual history of Italian DH', *Testo e Senso*, n. 19. Available from:
<https://testoesenso.it/index.php/testoesenso/article/view/398> [22 December 2025]

Ciotti, F 2023, *Digital humanities. Metodi, strumenti, saperi*, Carocci, Roma.

Clark, MD 2020, 'Picture this: the screenshot's use in digital humanities scholarship', *PMLA*, vol. 135, no. 1, pp. 203-206. <https://doi.org/10.1632/pmla.2020.135.1.203>

Cramer, EM, Jenkins, BM & Sang, Y 2022, 'What's behind that screenshot? Digital windows and capturing data on screen', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 29, no. 2, pp. 467-480. <https://doi.org/10.1177/13548565221089211>

De Vincentis, S 2022, 'Do we need a Digital Art History? Alcune riflessioni su un dibattito aperto'. *PREDELLA*, vol. 52, pp. 139-155.

Drucker, J 2013, 'Is there a "Digital" Art History?', *Visual Resources. An international journal on images and their uses*, vol. 29, pp. 5-13.

Eisenstein, E L 1979, *The printing press as an agent of change: Communications and cultural transformations in early modern Europe* (Vol. 1-2). Cambridge University Press, Cambridge.

Foti, M 2018, 'Una panoramica delle strategie di conservazione di opere d'arte digitale', *Umanistica Digitale*, vol. 2, no. 3. <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/8209>

Henkel, LA 2014, 'Point-and-shoot memories: the influence of taking photos on memory for a museum tour', *Psychological Science*, vol. 25, no. 2, pp. 396-402. <https://doi.org/10.1177/0956797613504438>

Impett, L & Offert F 2022, 'There is a digital art history', *Visual Resources*, vol. 38, no. 2, pp. 186-209.

Kaspersky Lab 2015, *The rise and impact of digital amnesia: why we need to protect what we no longer remember*, Kaspersky Lab. Available from: <https://media.kasperskycontenthub.com/wp-content/uploads/sites/100/2017/03/10084613/Digital-Amnesia-Report.pdf> [28 January 2026]

Kohle, H 2013, *Digitale Bildwissenschaft*, Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Available from: http://www.vwh-verlag.de/vwh/wp-content/uploads/2013/06/kohle_titelei_prov.pdf [22 December 2025]

Lastowka G & Ogino C 2014, 'Use of video game screenshots in scholarly publications: Recommendations from the digital games research association', *DiGRA White Papers*, p. 12. Available from: <https://dl.digra.org/public/journals/2/whitepaper1.pdf> [22 December 2025]
Lincoln, M, van Ginhoven, S 2020, 'Modeling a Fragmented Archive: A Missing Data Case Study from Provenance Research', Carnegie Mellon University, Conference contribution.
<https://doi.org/10.1184/R1/12363059.v1>

Lurie, R & Westerman, DL 2021, 'Photo-taking impairs memory on perceptual and conceptual memory tests', *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, vol. 10, no. 2, pp. 289–297.
<https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2020.11.002>

Lurie, R, Fabrizio, SP & Westerman, DL 2025, 'The cost of saving: how photos and screenshots impair memory', *Memory & Cognition*, vol. 53, no. 7, pp. 2301-2311.

Manovich, L 2015, 'Data Science and Digital Art History', *International Journal for Digital Art History*, vol. 1, pp. 12-35.

McCarty, W & Short, H 2002, *Mapping the field*, Report of ALLC meeting held in Pisa. Available from: <https://eadh.org/mapping-field> [12 December 2025]

Miller, M 2024, 'Reflecting the seen scene: theorizing screenshots as multistable metapictures', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 30, no. 0.
<https://doi.org/10.1177/13548565241308449>

Mitchell, W J T 1994, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago, Ill.

Niforatos, E, Cinel, C, Mack, C.C, Langheinrich, M, & Ward, G 2017, 'Can Less be More?: Contrasting Limited, Unlimited, and Automatic Picture Capture for Augmenting Memory Recall', *Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies*, vol. 1 no. 2, pp.1-22.

Nowak, D 2013, 'Screenshots and copyright', *Teaching English with Technology*, vol. 13, no. 4, pp. 23-32.

Pasquinelli, E 2018, 'Are Digital Devices Altering Our Brains?', *Scientific American*, 11 September. Available from: <https://www.scientificamerican.com/article/aredigitaldevicesalteringourbrains/> [28 February 2026]

Ramsay, S, Terras, M, Nyhan, J & Vanhoutte, E 2013, 'Who's in and who's out', in *Defining digital humanities*, Routledge, London, pp. 239-241.

Rodríguez-Ortega, N 2019, 'Digital Art History: The Questions that Need to Be Asked', *Visual Resources. An international journal on images and their uses*, vol. 35, no. 1-2, pp. 6-20.

Schich, M, Huemer, C, Adamczyk, P, Manovich, L, Liu, Y-Y 2017, 'Network Dimensions in the Getty Provenance Index', *arXiv: Physics and Society*. Available from: <https://arxiv.org/abs/1706.02804> [28 February 2026]

Schnapp, J 2014, *Knowledge design*, Volkswagen Foundation, Hannover.

Schreibman, S, Siemens, R & Unsworth, J (eds) 2015, *A new companion to digital humanities*, Wiley Blackwell, London.

Soares, J & Storm, B 2018, 'Forget in a Flash: A Further Investigation of the Photo-Taking-Impairment Effect', *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, vol. 7, pp. 154-160.
<https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2017.10.004>

Sparrow, B, Liu, J & Wegner, DM 2011, 'Google effects on memory: cognitive consequences of having information at our fingertips', *Science*, vol. 333, no. 6043, pp. 776-778.
<https://doi.org/10.1126/science.1207745>

Storm, BC & Stone, SM 2015, 'Saving-enhanced memory: the benefits of saving on the learning and remembering of new information', *Psychological Science*, vol. 26, no. 2, pp. 182-188.
<https://doi.org/10.1177/0956797614559285>

Švelch, J 2021, 'Redefining screenshots: toward critical literacy of screen capture practices', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, no. 2, pp. 554–569. <https://doi.org/10.1177/1354856520950184>

Svensson, P 2013, 'Humanities computing as digital humanities', in *Defining digital humanities*, Routledge, eds. S. Ramsay, M. Terras, J. Nyhan & E. Vanhoutte, Routledge, London, pp. 159-186.

Zorich, D 2012, 'Transitioning to a digital world: art history, its research centers, and digital scholarship', report to the Samuel H. Kress Foundation and the Roy Rosenzweig Center for History and New Media', George Mason University, Fairfax. Available from:
http://www.kressfoundation.org/research/transitioning_to_a_digital_world/ [20 March 2026]

Lorenzo Donghi

Poor, but not lazy. The screencast as a critical tool in digital media culture



Abstract

L'articolo esamina lo screencast come una pratica mediale significativa all'interno della cultura digitale contemporanea, mettendo in discussione l'idea che si tratti semplicemente di una banale registrazione dello schermo. Facendo riferimento a concetti teorici quali rimediazione e ipermedialità, lo screencast viene qui interpretato come uno strumento capace di rendere visibili i processi di mediazione, mostrando simultaneamente contenuti, interfacce e gesti tecnici. L'autore ne evidenzia il potenziale critico in tre ambiti principali. Nel contesto dei videogiochi e dei social media, per esempio, lo screencasting consente infatti di portare alla luce le strutture ideologiche e algoritmiche che modellano l'esperienza digitale; nell'ambito educativo, supporta le pratiche di apprendimento, i processi di feedback e lo sviluppo della competenza mediale; nelle arti visive, contribuisce all'emergere del cosiddetto desktop cinema, trasformando la registrazione dello schermo in un linguaggio estetico e in un campo di ricerca. Nel complesso, lo screencast emerge non solo come oggetto mediale, ma come un metodo critico e operativo, capace di interrogare i processi della medialità contemporanea e di ridefinire la relazione tra autore, tecnologia e spettatore.

The article examines the screencast as a significant media practice within contemporary digital culture, challenging the assumption that it is merely a trivial recording of the screen. Drawing on the theoretical framework of remediation and hypermediacy, the screencast is interpreted as a technical tool capable of making processes of mediation visible by simultaneously displaying content, interfaces, and technical gestures. The author highlights its critical potential across three main domains: popular media production, education, and the visual arts. In the context of video games and social media, screencasting enables the exposure of ideological and algorithmic structures that shape digital experience; in education, it supports learning practices, feedback processes, and the development of media literacy; in the audiovisual arts, it contributes to the emergence of desktop cinema, transforming screen recording into both an aesthetic language and a field of research. Overall, the screencast emerges not merely as a media object but as a critical and operational method, capable of interrogating the processes of contemporary mediality and redefining the relationship between author, technology, and viewer.



Showcasing hypermediacy

According to its standard definition, the screencast is a «digitally recorded playback of computer screen output which often contains audio narration» (Brown, Luterbach & Sugar 2009, p. 1748). In contemporary media culture, this form of video capture may also involve various devices, such as touchscreen smartphones or tablets. Yet in all such cases, a typical screencast concurrently presents three key components: the audiovisual content, which encompasses any recorded image, video, text, voice, or sound; the graphical interface, which comprises the visual and operative elements that mediate interaction between user and system; and the technical gestures, which include all activities occurring on the screen during the recording (such as moving the pointer, typing, zooming in, or opening and closing files and windows).

Considering this broader definition, it would be overly reductive to dismiss screencasting as a valueless practice. What might appear to be a prosaic action – namely, recording a screen in real time to obtain its exact reproduction – actually constitutes a significant operation within digital media culture, engaging with some of its fundamental theoretical frameworks. Firstly, as we will see, the concept of “remediation” (Bolter & Grusin 2000), which allows us to interpret the screencast as a prime example of “hypermediacy”, capable of illustrating the mediation process as it occurs. Additionally, the screencast manifests as a symptom of the “post-media condition” (Eugenio 2015), a phase in which traditional media lose their prominence as distinct objects, causing the boundaries between different devices, languages, and communication environments to become blurred. Still, the screencast is also connected to “convergent” and “participatory culture” (Jenkins 2006a, 2006b), as well as to “fandom” and “remix cultures” (Navas, Gallagher, & Burroughs 2015), which promote and encourage the creation of derivative works, thereby fostering a dynamic and creative ecosystem. Furthermore, it represents an essential solution for daily data storage and management. Not surprisingly, our smartphones include a dedicated folder for screencasts, where the video recordings we rely on to produce content that screenshots cannot capture (such as video clips or navigational paths to specific information) are automatically saved.

This is why we should learn not to take screencasts for granted, but rather acknowledge the importance they deserve within contemporary mediality and recognise that they entail a certain degree of complexity. After all, if the screenshot – the closest relative of the screencast in the post-photographic era (Grespi & Villa 2024) – has been described as «the unglamorous drudge of digital culture» (Frosh 2019, p. 62), mainly due to its «technological easiness [...] that doesn't demand any applied creative or visual skills» (Nešović 2022, p. 4), the screencast, by contrast,

can be interpreted as an elaborate and less “lazy” practice (Nešović 2022). Indeed, being a screencaster seems more challenging than simply taking screenshots, to the point that it may at times require a certain degree of technical expertise, particularly in the post-production work that typically follows a video recording (involving editing, the addition of graphics, visual or sound effects, and file compression processes).

Beyond that, it is quite common for screencasters to appear in their videos in various forms of self-presentation. As is frequently the case, in screencasts the authors can intervene with a voiceover, guiding the user through the content displayed on the screen; however, they may also choose to show themselves on video via a webcam, typically using a split-screen or picture-in-picture feature. Talking heads, full-body shots, close-ups of body parts such as the hand (typical in the so-called pencasts), as well as portraits recorded in a studio or domestic setting, can all be regarded as forms of subjective visual representation. These inserts do not necessarily enhance the viewer’s understanding of the information conveyed, although they are highly appreciated by users (Chorianopoulos 2018, p. 298). As a result, the screencaster can be seen as a content creator who performs a role and carefully stages the self, in line with the evolution of self-portraiture in digital media (Villa 2012): a scenario that nowadays, in screencasting, also includes multiple alternatives in place of a human presence, such as animated robots and virtual avatars.

Although it constitutes a more laborious version, it is precisely the screencast’s inscription within the domain of ordinary content – or within the realm of those “poor images” described by Hito Steyerl (2009), so pervasive in contemporary visual culture – that renders it particularly compelling. In the same way that poor images are technically degraded yet socially dynamic artefacts that expose alternative economies and politics of the visual, the screencast operates as a strategic instrument for analysing and deconstructing contemporary media production, prompting reflection on the critical function of digital remediation. Against this backdrop, the notion of hypermediacy proposed by Jay Bolter and Richard Grusin becomes essential for understanding the mechanisms through which this critical capacity is enacted. By simultaneously recording content, interface, and gestures, screencasts render hypermediated structures visible, thereby revealing the technical procedures that underlie them.

It is worthwhile to examine this aspect in greater depth. Unlike immediacy, which tends to suppress signs and traces of mediation, hypermediacy explicitly foregrounds the operations of the medium as they unfold, easing access to information and frequently presenting «multiple representations inside the windows (text, graphics, videos) [that] create a heterogeneous space, as they compete for the

viewer's attention» (Bolter & Grusin 2000, p. 328). From a more radical perspective, the fact that screencasting does not conceal mediation, but displays it overtly, requires us to acknowledge that this visibility is not simply self-evident: it constitutes the very content of the screen recording. As mentioned, in screencasting the process itself becomes central to the output, offering viewers a composite and non-linear mode of communication. Instead of producing a unified and immersive operational system that disappears in use, screencasting draws attention to interfaces that demand that users navigate a fragmented environment that, in Bolter and Grusin's terms, is «too obviously mediated» (p. 328). Significantly, they observe that «in the logic of hypermediacy, the artist (or multimedia programmer or web designer) strives to make the viewer acknowledge the medium as a medium and indeed delight in that acknowledgement» (pp. 334-335).

Building on these preliminary considerations, the following paragraphs will explore the use of screencasts as a critical tool in three primary areas of contemporary digital media culture where they are especially relevant: popular media production (particularly video games and social media); education (including online learning and media literacy practices); and cinema and visual arts (with a focus on what is known as desktop cinema).

What's Wrong? Deconstructing dominant narratives in popular media

«Today I'll be reviewing the mobile version of the famous board game Monopoly. I hadn't played Monopoly in a number of years before downloading the app, and what I'd forgotten (or maybe just never noticed) is that Monopoly is a terrible game» (Green 2009). John Green is an American YouTuber and content creator who, together with his brother Hank, founded the vlogbrothers YouTube channel in 2007. Initially launched as a video-blog project between the two, it has since grown significantly in popularity among gamers, boasting nearly 4 million subscribers. The video under analysis, recorded nine years ago, is titled *What's Wrong with Monopoly?* [Fig. 1] and consists of a four-minute screencast of John playing Monopoly against the CPU (Central Processing Unit)¹. However, upon watching the video, it soon becomes clear that «Green is doing much more than offering a review of the mobile game» (Hobbs 2017, p. 173).

¹ Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=L99xD5lBuV4> [2 April 2026].



Fig. 1: A screenshot from the video *What's Wrong with Monopoly?*, uploaded to YouTube by the vlogbrothers channel in April 2016.

As evidence that Monopoly is terrible – precisely because it mirrors real life too closely – Green’s voiceover accompanies the edited video, which condenses the gameplay into a few minutes, highlighting pivotal moments while tracing the origins of the game. His screencasting work uncovers several troubling aspects of Monopoly, which begins to appear far from a harmless pastime. The game, in fact, allows players to accumulate wealth largely by chance, primarily through the roll of the dice; it reinforces a culture of ruthless competition, capital concentration, and unlimited accumulation; it encourages monopolistic behaviour, driving opponents into bankruptcy to gain total control of the property market. Moreover, the game never addresses the struggles of those who lose or the reality of poverty, focusing solely on the success of the winners. Therefore, a game that is likely present in many homes in its board version, ultimately reveals itself, according to Green, as «a convoluted self-contradictory analysis of capitalism» (Green 2009).

A similar position also emerges from Green’s gameplay videos, realised with other video games known for their violence and controversial content. For example, in the project *John Green is a Fortnite Pacifist* (2018), the YouTuber shares an

unusual experience within the acclaimed game *Fortnite* through a series of narrated screencasts, exploring the game while consciously avoiding combat and focusing instead on exploration, passive survival, and creativity. Similarly, in *John's Moral Journey Through Grand Theft Auto* (2015), Green employs the same technique to navigate the chaotic and morally ambiguous world of *GTA*, aiming to refrain from committing crimes or causing unnecessary destruction.

What can we learn from John Green's media production? First and foremost, it demonstrates that screencasting – beyond its widespread use in the video game community for sharing online reviews, as well as for creating works that blur the boundaries between cinema and video art, such as *Machinima* (Ng 2013; Bittanti 2017) – can also operate as a form of hypermediacy conducive to critical cultural reflection. As discussed earlier, the expository nature of screencasting, articulated through a visual narrative that is simultaneously interactive and accessible, enables viewers to re-engage with gameplay videos and reflect on how the most popular video games contribute to shaping contemporary worldviews. The critical inquiry that emerges in these cases is not necessarily directed at the games themselves, but rather at the economic, social, and cultural structures they express: structures that such games often unconsciously reproduce without the players' awareness. From this standpoint, *Monopoly* exemplifies how entertainment can mask ideological frameworks and developmental paradigms that demand closer examination. Likewise, choosing to embody a pacifist or non-violent character within games fundamentally built around survival through armed conflict produces an effect that is both unexpected and unsettling. This act directly challenges the aggressive and competitive dynamics inscribed in the design of such games, effectively subverting their conventional "rules of engagement".

Certainly, the use of screencasting in critical practices of cultural consumption is not limited to video games but can be extended to many other forms of digital entertainment. Consider, for instance, the pervasive influence that social media exert on our daily lives: how deeply they infiltrate our routines, and how difficult it has become to recognise and dismantle their inner workings. In this regard, the screenshot (Hayden, Carah, Robards & Dobson 2024) and the screencast not only contribute to the renewed circulation of textual and visual content within social discourse, but also serve as tools for deconstructing the rhetoric of the platforms that increasingly dominate our modes of communication. Prompting us, once again, to ask what is wrong with them. In fact, when adopted as investigative instruments that expose the operational logic of social media, screencasts in particular can reveal the less visible principles at work – such as opaque algorithmic programming, filter-bubble and echo-chamber dynamics, manipulative design and dark patterns, layouts

optimised for user retention, targeted advertising, sponsored content linked to past searches, user-profiling mechanisms, and various forms of unequal treatment among users.

A recent study specifically investigated this critical use of screencasting, employing it to analyse how TikTok behaves and to elucidate the deeper nature of its typical user experience (Faltesek *et al.* 2023). Researchers at Oregon State University participated in an experiment in which each of them created a “virgin” TikTok account, devoid of history and preferences, to observe the algorithm’s behaviour without interference. For ten days, at set times, they recorded sessions of about ten minutes, scrolling through videos and avoiding any interaction – no likes, no comments, no extended viewing. This methodological choice aimed to capture the stream of content that the platform delivers to a newly registered user, considered the “core sample” of the system. The collected videos were subsequently transcribed, described, and coded into thematic categories (e.g., comedy, life hacks, storytime, advertising) to construct a model of the app’s typical flow.

The notion of “flow” is indeed central to this discussion. Unlike the literature on TikTok that primarily focuses on content or user networks, the authors of this study suggest a shift in perspective. By applying a concept initially formulated by Raymond Williams (1974) to analyse another popular medium (television), they note that flow does not pertain to a single broadcast (or, in the case of TikTok, a single video). Instead, it refers to the continuous engagement created by the programmed sequencing of content. The uninterrupted recording enabled by screencasting, deployed here as an analytical tool for media research, makes it possible to visualise this dynamic media logic with particular clarity. Therefore, the use of the screencast demonstrates, on the one hand, that TikTok does not privilege bonds of friendship, collaborative communities, or continuity between offline and online worlds. On the other hand, it shows that the impersonal continuum regulated by algorithmic arbitrariness organises videos in such a way as to sustain attention, offering a mode of entertainment comparable to channel surfing on analogue television or to the late-night flow of sketches, commercials, and variety shows.

In other words, the screencast analysis challenges «the theory that TikTok is a connected mimetic social network. Mimesis in this sense seems much closer to using a format provided by an editing suite, than riffing with friends» (Faltesek *et al.* 2023, p. 7). This indicates that the TikTok user experience may appear innovative only to those who, like generations raised on on-demand streaming, «have never had access to an analog channel-changing experience» (p. 10) – suggesting that users belonging to these generations have developed only a partial understanding of the platform’s operability, despite devoting a substantial portion of their daily time to it.

On learning. Screencasting in digital media literacy and online teaching

Their simplicity and effectiveness in explaining “how-to” situations (Kawaf 2019) have made screencasts particularly widespread in virtual learning environments. Over time, video tutorials – especially those created to demonstrate software operations – have become the dominant media format in this context. By recording the experience of using software directly from a content creator’s screen, users are guided step by step through the exploration process and acquire skills more easily. After all, it is well established that many computer users who need to become familiar with new software prefer watching a recorded demonstration to reading an instruction manual (Swarts 2012, pp. 197-198).

The use of screencasting has also proven to be fundamentally important in the broader field of education, as demonstrated by its applicability to the creation of MOOCs (Massive Open Online Courses), e-learning programs, and lessons or meetings conducted on online platforms (Kılıçkaya 2016). In this framework, many forms of distance learning underwent rapid expansion during the COVID-19 pandemic. Over that period, the health emergency inevitably redefined the relationship between teachers and students within the digital sphere, and teaching had to develop new modes of delivery, engagement, and archiving (Sedghi *et al.* 2023). It was precisely in that phase that screencasting practices firmly established themselves as a strategic resource for remote teaching. At a time when the learning environment had shifted entirely into the digital space, the ability to navigate it critically and effectively became an essential skill. Screencasts responded to this need, becoming an educational method that students themselves «strongly recommend» (p. 44).

In fact, screencasts proved to be not only effective for transmitting content but also essential in enabling teachers to guide students in understanding digital processes and environments. Screencasting, therefore, offered a form of teaching that was not only content-based and designed to clarify concepts, but also meta-reflective, concerned with how those concepts are conveyed. As students became increasingly oriented toward developing digital competencies, screencasts helped them become more digitally aware users, promoting both synchronous and asynchronous learning practices and making possible an inclusive approach adaptable to different cognitive rhythms and heterogeneous access conditions. However, the extensive use of screencasts during the health emergency also contributed to redefining the teacher’s role: no longer merely a transmitter of content, but also a technological mediator capable of translating the logic of knowledge into digital media languages.

It is worth noting that, even before the pandemic, screencasting had already proven to be a valuable ally in the context of digital learning, developing effective and innovative forms of media literacy (Hobbs 2011; Buckingham 2019; Potter 2021). Media literacy is a fundamental skill that allows individuals to examine their daily interactions with media critically: not only by understanding its intrinsic functioning, appreciating its virtues, and evaluating its risks; but also by learning how to use media as operational tools and by actively participating in media culture through the conscious production of self-created content (videos, posts, articles, podcasts). In summary, being literate in media use means not being subjected to their logic, but rather interpreting and appropriating them responsibly. This becomes even more relevant in the educational field, particularly concerning those who, due to a simplification that often leads to a misunderstanding, are commonly but inappropriately defined as “digital natives” (Boyd 2014, p. 176).

A significant example of how screencasting can contribute to the development of digital literacy, particularly among younger users, is the *Screencasting & Critical Analysis* project² (2015) promoted by the Media Education Lab, a public-benefit organisation founded in 2003 by Renee Hobbs that advances media literacy education through leadership training, academic research, scholarly publications, and community engagement. This specific project was implemented in educational settings with the aim of fostering students’ analytical skills by examining an Irish television commercial released in the same year by McDonald’s, titled *The Realm of Happiness*. Drawing on the foundational questions of media literacy – Who created the message, and for what purpose? Which techniques were employed to capture the viewer’s attention? What values are represented or excluded? How might different audiences interpret the message in divergent ways? – instructors guided students in developing a deconstructive interpretation of the advertisement, culminating in the production of a series of original videos.

Through the use of screencasting, students recorded specific visual sequences from the McDonald’s commercial and reworked them using multimodal practices with Screencast-O-Matic, a widely used and highly user-friendly screencasting software. By integrating oral commentary, modifying the flow of images, superimposing textual elements, and carrying out symbolic editing operations, screencasting enabled students to construct meaningful counter-narratives from an existing media text. The outcomes were often remarkable, both for their originality and for the level of critical awareness demonstrated [Fig. 2].

² Available at: https://www.youtube.com/playlist?list=PLco-85JPbPYTFns_Y8We24ys1s09VvtKi [2 April 2026].

Viewed in this light, the McDonald's advertisement – initially portraying the fast-food chain as a magical and enchanted “realm” for families – was, for example, remixed by incorporating images of identities excluded from the original narrative (such as individuals who are not white, not slender, or not considered conventionally attractive), reinterpreted from the viewpoint of a single mother (thus challenging the idealised model of the nuclear family promoted by the company as its preferred consumer target), or even visually compared to *Pinocchio*, the well-known fairy tale about a wooden puppet (traditionally associated with falsehood and deception).

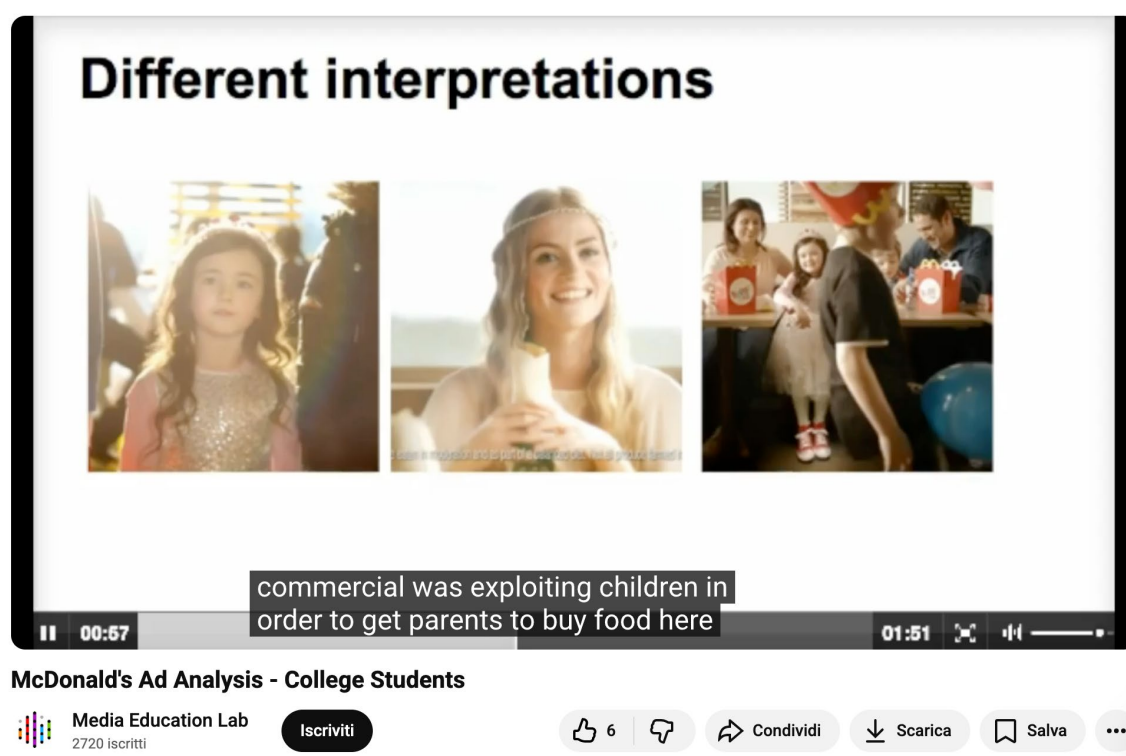


Fig. 2: A screenshot from the video *McDonald's Ad Analysis – College Students*, uploaded to YouTube by Renee Hobbs in August 2015.

Nevertheless, any analysis of the crucial role that screencasting has acquired within digital teaching practices would remain incomplete without addressing the evaluative dimension – namely, the choice by teachers and educators to provide feedback on students' assignments through video recordings (Bahula & Kay 2021). Screencasting, which combines the computer screen with synchronous audio narration, permits students to integrate the visually oriented feedback they receive with oral commentary.

Several international studies investigating the assessment of tasks designed to evaluate both writing (Bush 2021; Inan-Karagul & Seker 2021) and mathematical

skills (Bjerknes, Opdal & Canrinus 2023) have demonstrated that this modality transcends the limitations inherent in traditional written feedback, which is often perceived as impersonal or insufficiently transparent. Screencasting, by contrast, cultivates a more empathetic and comprehensible mode of communication. The integration of voice and visual elements enables instructors to guide learners systematically through the revision process, illustrating errors, potential improvements, and corrective strategies. This process mitigates the risk of misinterpretation and re-establishes a sense of dialogue, even within distance learning contexts. Furthermore, screencast-based feedback supports learners' self-regulation within an asynchronous temporal arrangement: students may revisit explanations, pause them, take notes, and thereby internalise the corrective process with greater efficacy.

More systematic reviews, comparing screencast feedback with traditional written feedback, have indicated that evidence concerning the actual effectiveness of this procedure remains inconclusive (Penn & Brown 2022). Moreover, although the use of screencasting appears to benefit students, it entails additional demands on instructors – including greater time investment, the development of digital competencies, and the adoption of less conventional teaching methodologies. Nonetheless, it is difficult to deny that, by fostering more engaging interaction between instructors and learners and promoting deeper, more personalised learning, the use of screencasting supports an innovative educational approach: oriented not merely towards assessment, but also towards personal growth and the cultivation of digital literacy.

Screencasting and visual arts. Desktop cinema between screenlife, video-essay and documentary

At the 2013 Toronto International Film Festival, *Noah*, a short directed by film students Walter Woodman and Patrick Cederberg, was screened³. The premise seems quite ordinary: a teenage couple experiences a breakup; sensing emotional distance, the boy confides in a friend and tries to find out whether his girlfriend is interested in someone else. What sets the film apart, however, is not the story itself but its mode of storytelling, as the entire narrative unfolds through the interface of the protagonist's computer. Instead of physical bodies or tangible settings, the film takes place within Facebook timelines, Skype calls, YouTube windows, Spotify playlists, chats, and search engines [Fig. 3].

³ Available at: <https://vimeo.com/65935223> [2 April 2026].

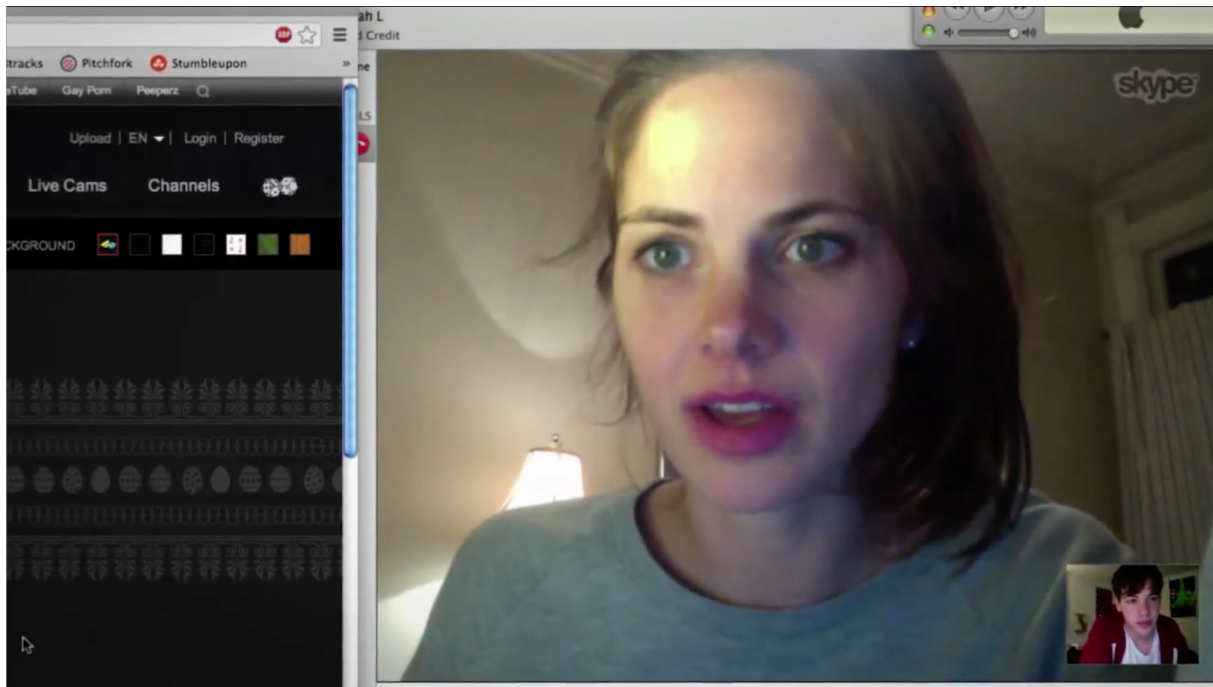


Fig. 3: A screenshot from the film *Noah*, uploaded to Vimeo by Patrick Cederberg in May 2013.

The mouse pointer, gliding across the desktop, becomes the narrative's anchor, shaping the pace of the story and implicitly expressing hesitation, anxiety, and impulsive choices. *Noah* thus captures how, in the age of digital platforms and social media, personal identity and public exposure emerge within technologically mediated dynamics, where each interaction helps construct (or destabilise) affective bonds. But thanks to its experimental design, Woodman and Cederberg's work also condenses, within the brevity of its 18 minutes, the profound shifts resulting from the incorporation of screencasting into a filmic format.

Noah, insofar as it assumes a different orientation from films that use the camera to frame the external world, rejects the conception of the screen as a window in the Albertian sense. Instead, it treats this visual surface as a functional workplace – or a “scrapbook” (Casetti 2015, p. 168) – hosting multiple windows that operate as constitutive elements of a graphical user interface. In this way, the short film rethinks cinema's connection with the language of digital media, organising not so much the temporal unfolding of a story as a spatial and navigable arrangement of data, folders, and applications (Manovich 2001). This configuration also produces a different performativity of bodies: those of the actors, whose gestures are no longer perceived directly but only through their effects on the screen (Ugenti 2021); and those of the spectators, since the viewing experience established by the film implies a user-to-

user mode of spectatorship rather than the traditional spectator-to-character relationship underpinning cinema (Tuan 2020).

Therefore, *Noah* can be regarded as one of the first works to fully adopt the language of “desktop cinema” (De Rosa 2024): an expression that designates an aesthetic form closely connected to the practice of screencasting, thus transforming a technical procedure into a cinematic language. This language was later popularised for a wider audience through the “screenlife” genre. For instance, *Host* (Rob Savage, 2020) – a horror movie that transposes the intuition first explored in *Unfriended* (Levan Gabriadze, 2014) into the context of the pandemic – takes place entirely on a computer screen during a Zoom call among friends who, while in lockdown, participate in an online séance. Conversely, in *Searching* (Aneesh Chaganty, 2018), a father desperately looks for his missing daughter by navigating her computer: he opens emails, inspects files, accesses livestreams, creates fake profiles, and consults Google Calendar and YouTube, treating the girl’s desktop simultaneously as a life archive and an investigative field.

Alongside an entertainment-oriented logic, desktop cinema also develops an alternative model, informed by more documentary, artistic, essayistic, and reflective modes of filmmaking. In this sense, distancing itself from the commercial rationale typical of fictional screenlife and aligning more closely with the video-essay approach (Grant, Keathley & Mittell 2019), desktop cinema becomes «a critical response to the options offered by technology and the graphic interface it employs», responding «to the easy sampling and exacerbated decontextualisation present in contemporary visual cultures» (De Rosa 2024, p. 35). Within this lens, the computer desktop is no longer conceived as a digital space in which fictional events take place, but rather as a visual laboratory where screencasting articulates its own critical inquiry.

From an artistic perspective, *Grosse Fatigue* (Camille Henrot, 2013) holds primary significance (De Rosa 2024). Presented in a prestigious context such as the 55th Venice Biennale, the work was awarded the Silver Lion. Created during the period in which the artist had access to the collections of the Smithsonian Institution in Washington, D.C., the piece seeks to narrate, in a condensed and symbolic form, the creation and evolution of the Universe. While the voice-over (narrated by multimedia artist Akwetey Orraca-Tetteh) delivers a text in the performative style of spoken-word poetry, archival images (museum artefacts, images of animal and plant species, natural environments, cosmological visualisations) appear sequentially on the desktop screen. This compositional practice appears to rethink montage logic, redesigning the juxtaposition of materials with the use of screencasting. Through this strategy, Henrot constructs a visual and, above all, mental map in which, according to renewed principles of a screen-based museification, an encyclopedic desire for

possession coexists with the fatigue induced by the cognitive overload that pervades contemporary visual culture.

Exploring the documentary side of desktop cinema leads to the theoretical and artistic work of Kevin B. Lee, a media scholar and pioneer of the “desktop documentary” (Lee 2023). Among his works, the seminal video essay *Transformers: The Premake* (2014) stands out as a true milestone of the genre⁴. Starting from the trailer of *Transformers: Age of Extinction* (Michael Bay, 2014), Lee presents scenes from the film but, through screencasting, places them in dialogue with a vast amount of amateur footage uploaded online, which, together with blogs, maps, and social media feeds, reveals various factors of the film’s production process [Fig. 4].

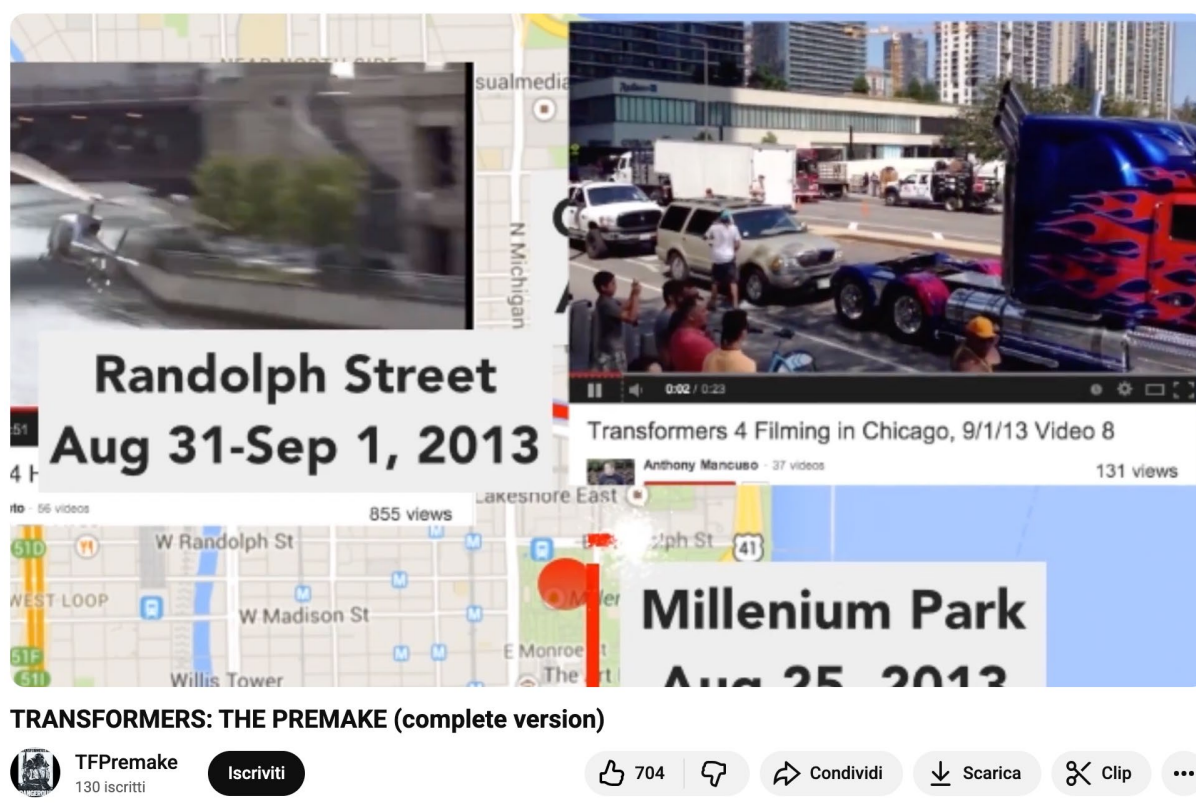


Fig. 4: A screenshot from the video *Transformers: the Premake*, uploaded to YouTube by the TFPremake channel in June 2014.

The result is a metacinematic deconstruction of Bay’s blockbuster that sheds light on aspects largely overlooked by the public, such as economic agreements, marketing strategies, and diplomatic and commercial relations. By simulating elements of cinematic language (zooms, pans, editing techniques) within a digital desktop environment, the act of documentary direction overlaps with – and ultimately

⁴ Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=dD3K1eWXI54> [2 April 2026].

coincides with – the act of research (Lee 2015). *Transformers: The Premake* thus becomes a reflection on mainstream cinema, on the role of spectators as content creators, and on the politics of the image.

Finally, on a more auteur-driven, intimate, and personal level, a central work is *Watching the Pain of Others* (Chloé Galibert-Lainé, 2019)⁵. A refined example of “netnographic cinema” (Galibert-Lainé 2020), the film emerges as a response to the documentary *The Pain of Others* (Penny Lane, 2018), in which several women recount, on YouTube, a mysterious condition known as Morgellons disease. Galibert-Lainé records her own desktop and webcam video while watching Lane’s documentary; in doing so, she exposes herself, on the one hand, as a first-person spectator-body implicated in the viewing, revealing an uncertainty that appears to oscillate constantly between empathy and suspicion.

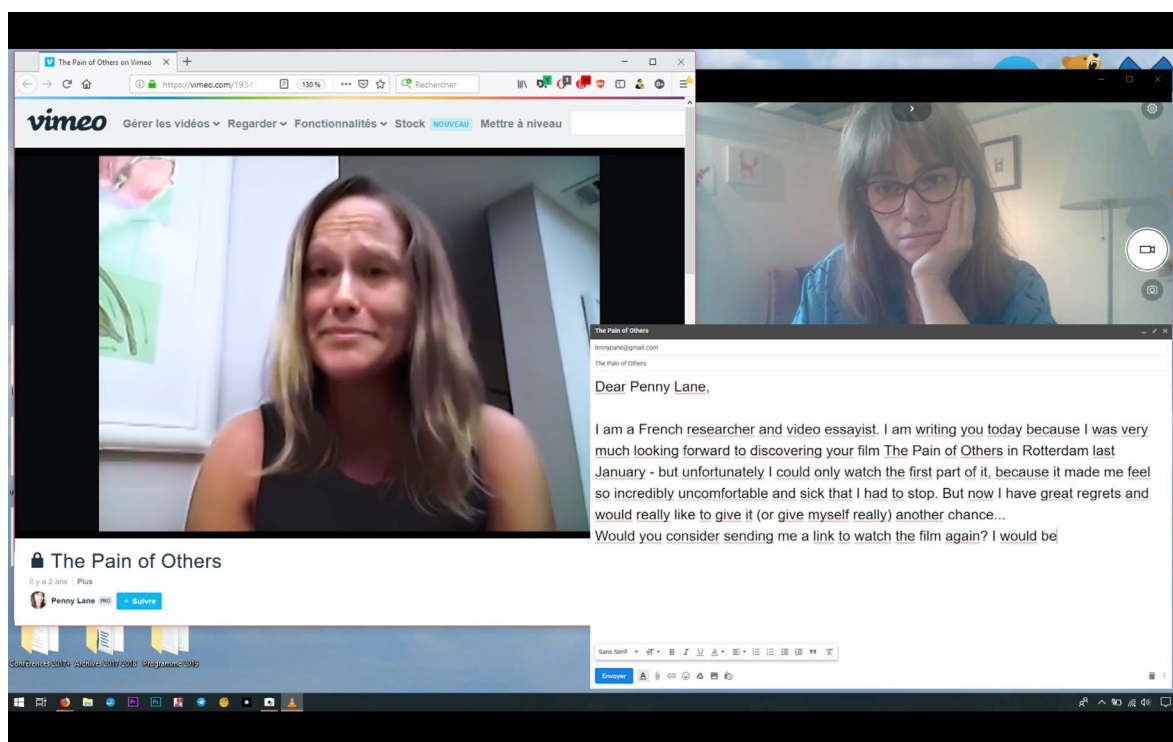


Fig. 5: A screenshot from the film *Watching the Pain of Others*, uploaded to Vimeo by Lého Galibert-Lainé in November 2018.

⁵ Available at: <https://vimeo.com/298425068> [2 April 2026].

On the other hand, she informs her viewers about the research she conducts during the screening, including the search engines she uses, the forums she consults, the notes she takes, and the messages she sends to acquaintances. In this way, the spectator of *Watching the Pain of Others* is invited to witness a kind of third-degree viewing: not only confronting Lane's documentary and resonating with Galibert-Laîné and her emotional reactions, but also following, step by step, the way her analytical material is introduced and positioned on the desktop screen – which thus takes on the dual role of an image-making workshop and a confessional space [Fig. 5].

Situated at the intersection of video art, the video essay, and documentary tradition, these examples of desktop cinema demonstrate how screencasting can no longer be understood merely as an instrumental device. Rather, it becomes an aesthetic form capable of renewing cinematic protocols – particularly those associated with found-footage cinema (Larsen 2019) – through new modalities of appropriation, manipulation, and artistic resemanticization. Within this renewed conceptual setting, the screencast generates a distinctive heuristic paradox. While it constitutes a paradigmatic instance of hypermediacy, in its capacity to «collapse the boundaries between making and presenting» (Kiss 2021, p. 102), it can simultaneously be construed as a gesture of creative transparency on the part of the author. The experiments of desktop cinema explicitly reveal the multiple layers that compose the digital interface (windows, cursors, browsers, editing software, etc.); yet, it is precisely through this “hypermediated” foregrounding of the technical infrastructure that screencasting produces the illusion of transparent and “unmediated” access to the work, conceived as a direct emanation of the author's creative process.

In conclusion. The screencast from object to method

Throughout the trajectory traced thus far, screencasting has emerged as a media routine that is only ostensibly utilitarian and ordinary. In reality, it demonstrates a remarkable capacity to traverse diverse domains – from the examination of popular media content and its uses within digital education to the relationship it establishes with cinema and the visual arts. This versatility enables screencasting to assume a critical function that may be analytical, pedagogical, or curatorial in nature. In all these cases, recording the screen entails subsuming process within output, exposing the mechanisms through which one can dismantle a dominant media narrative, rethink learning within digital environments, render explicit the workings of an algorithm governing the flow of content, or gather heterogeneous materials and

artistically assemble them through a computer desktop. Understood as a fundamental manoeuvre of hypermediacy, screen recording must therefore not be regarded as a mere representation, the image “of something”. Instead, it should be seen as a “screenic image”: a genuine field of action, the trace of an operative surface (the screen) that incorporates within itself the material, technical, and gestural conditions of digital interaction (Strauven 2016).

Reframed as a digital articulation of display practices (Modena 2024), the screencast, within digital media culture, ultimately reveals its nature not so much as an object but as a method: a critical intervention that generates meaning through the recontextualisation and manipulation of images. Far from assuming the role of a mere derivative copy of screen content, it thus asserts itself as an authentic act of thought – capable of reconfiguring the relationship between author, medium, and viewer, disclosing the layers of contemporary mediality and reclaiming them as a site for inquiry and experimentation.

The author

Lorenzo Donghi is an Associate Professor at the University of Pavia. His research interests focus primarily on visual studies, especially with regard to forms of self-representation in new media (through the Self Media Lab research center in Pavia), contemporary visual war culture (his most recent publication on the subject is *Re-Immaginare la guerra*, Pellegrini 2025, co-edited with Samuel Antichi and Giuseppe Previtali), and the visual culture connected to imaging technologies that operate in non-visible bands of the electromagnetic spectrum (*Il corpo nello spettro*, Meltemi 2024, co-authored with Deborah Toschi).

lorenzo.donghi@unipv.it
<https://orcid.org/0000-0002-0934-6169>

Bibliographic references

Bahula, T & Kay R 2021, ‘Exploring student perceptions of video-based feedback in higher education: a systematic review of the literature’, *Journal of Higher Education Theory and Practice*, Vol. 21 No. 4, pp. 248–258. Available at: <https://articlegateway.com/index.php/JHETP/article/view/4224/4016> [2 April 2026].

Bittanti, M (ed.) 2017, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano.

Bjerknes, AL, Opdal, L & Canrinus, ET 2023, “I finally understand my mistakes”. The benefits of screencast feedback’, *Technology, Pedagogy and Education*, Vol. 33, No. 1, pp. 43–55. Available at: <https://doi.org/10.1080/1475939X.2023.2258134> [2 April 2026].

Bolter, JD & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge.

Boyd, D 2014, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, New Haven.

Brown, A, Luterbach, K & Sugar, W 2009, ‘The Current State of Screencast Technology and What is Known About its Instructional Effectiveness’, in *Proceedings of SITE 2009. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, AACE, Charleston, pp. 1748-1753.

- Buckingham, D 2019, *The Media Education Manifesto*, Polity Press, Cambridge.
- Bush, JC 2021, 'Using screencasting to give feedback for academic writing', *Innovation in Language Learning and Teaching*, Vol. 15, No. 5, pp. 473–486.
- Casetti, F 2015, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, New York & Chichester.
- Chorianopoulos, K 2018, 'A Taxonomy of Asynchronous Instructional Video Styles', *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol. 19, No. 1, pp. 294–311. Available at: <https://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2920/4557> [2 April 2026].
- De Rosa, M 2024, *Camille Henrot, Grosse Fatigue. Notes on Desktop Cinema*, Mimesis, Milano-Udine.
- Eugeni, R 2015, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia.
- Faltesek, D et al 2023, 'TikTok as Television', *Social Media + Society*, Vol. 9, No. 3, pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.1177/20563051231194576> [2 April 2026].
- Frosh, P 2019, *The Poetics of Digital Media*, Polity Press, Newark.
- Galibert-Laîné, C 2020, 'Netnographic Cinema as a Cultural Interface', *Illuminace*, Vol. 32, No. 2, pp. 53–68. Available at: https://www.iluminace.cz/en/artkey/ilu-202002-0004_netnographic-cinema-as-a-cultural-interface.php [2 April 2026].
- Grant, C, Keathley, C & Mittell, J (eds) 2019, *The Videographic Essay: Criticism in Sound and Image*. Caboose, Montreal.
- Green, J 2009, *What's Wrong with Monopoly?* Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=L99xD5lBuV4> [2 April 2026].
- Grespi, B & Villa, F (eds.) 2024, *Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, Einaudi, Torino.
- Hayden, L, Carah, N, Robards, B & Dobson, A 2024, 'Screenshot methodologies to collect and analyse social media platform advertising'. Paper presented at AoIR2024. Available at: <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/13958/11844> [2 April 2026].
- Hobbs, R 2011, *Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom*, SAGE Publications, Thousand Oaks.
- Hobbs, R 2017, *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*, Wiley-Blackwell, Hoboken.
- Inan-Karagul, B & Seker, M 2021, 'Improving Language Learners' Use of Self-Regulated Writing Strategies Through Screencast Feedback', *SAGE Open*, Vol. 11, No. 4, pp. 1–14. Available at: <https://doi.org/10.1177/21582440211064895> [2 April 2026].
- Jenkins, H 2006a, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York.
- Jenkins, H 2006b, *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*, New York University Press, New York.
- Kawaf, F 2019, 'Capturing digital experience: The method of screencast videography', *International Journal of Research in Marketing*, Vol. 36, No. 2, pp. 169–184.
- Kılıçkaya, F 2016, 'Use of screencasting for delivering lectures and providing feedback in educational contexts: Issues and implications', in *CALL for openness*, eds Marczak, M & Krajka, J, Peter Lang, New York, pp. 73–90.

Larsen, MR 2019, 'Cult Conversations: Desktop Horror and Captive Cinema', *Pop Junctions*, 12 February. Available at: <https://henryjenkins.org/blog/2019/2/10/cult-conversations-desktop-horror-and-captive-cinema-by-miranda-ruth-larsen> [2 April 2026].

Lee, KB 2015, 'On Desktop Documentary (or, Kevin B. Lee Goes Meta!)', in *Film Studies for Free*. Available at: <https://filmstudiesforfree.blogspot.com/2015/04/on-desktop-documentary-or-kevin-b-lee.html> [2 April 2026].

Lee, KB & Avissar, A 2023, 'Desktop documentary as scholarly subjectivity: Five approaches', *NECSUS: European Journal of Media Studies*. Available at: <https://necsus-ejms.org/desktop-documentary-as-scholarly-subjectivity-five-approaches/> [2 April 2026].

Manovich, L 2001, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge.

Modena, E 2024, *Display. Luoghi, dispositivi, gesti*, Einaudi, Torino.

Navas, E, Gallagher, O & Burrough, X (eds.) 2015, *The Routledge Companion to Remix Studies*, Routledge, New York.

Nešović, D (ed.) 2022, *PrtScn: The Lazy Art of Screenshot*, Institute of Network Cultures, Amsterdam.

Ng, J (ed.) 2013, *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, Bloomsbury, New York/London.

Penn, S & Brown, N 2022, 'Is Screencast Feedback Better Than Text Feedback for Student Learning in Higher Education? A Systematic Review', *Ubiquitous Learning: An International Journal*, Vol. 15, No. 2, pp. 1-18. Available at: <https://doi.org/10.18848/1835-9795/CGP/v15i02/1-18> [2 April 2026].

Potter, WJ 2021, *Media Literacy*, 10th edn, SAGE Publications, Thousand Oaks.

Sedghi, A *et al.* 2023, 'Enhancing asynchronous remote teaching during the COVID-19 pandemic', *Developing Academic Practice*, n. special, pp. 39–47. Available at: <https://doi.org/10.3828/dap.2023.3> [2 April 2026].

Steyerl, H 2009, 'In Defense of the Poor Image', *e-flux Journal*, n. 10. Available at <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image> [2 April 2026].

Strauven, W 2016, 'The Screenic Image: Between Verticality and Horizontality, Viewing and Touching, Displaying and Playing', in *Screens: From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*, eds Chateau D & Moure J, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 143–156.

Swarts, J 2012, 'New modes of help: Best practices for instructional video', *Technical Communication*, Vol. 59, No.3, pp. 195–206.

Tuan, L 2020, 'Screening Screens: Cinematic Spectatorship in the Desktop Film *Noah*', *Cinéma & Cie. Film and Media Studies Journal*, Vol. 20, No. 34, pp. 117-132. Available at: <https://riviste.unimi.it/index.php/cinemaetcie/article/view/16176/20251> [2 April 2026].

Ugenti, E 2021, 'Between Visibility and Media Performativity. The Role of Interface and Gesturality in Desktop Cinema', *Cinéma & Cie*, No. 36/37, pp. 177–192. Available at: <https://doi.org/10.13130/2036-461X/16394> [2 April 2026].

Villa, F (ed.) 2012, *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, Pellegrini, Cosenza.

Williams, R 1974, *Television: Technology and Cultural Form*, Fontana/Collins, London.

Filippo Fimiani, Paola Lamberti

Screenshotting as gestural reframing: Mediated authenticity and Self-remix in youth visual practices¹



Abstract

Lo screenshot è un gesto tecnico ordinario, ma culturalmente decisivo nelle pratiche digitali giovanili contemporanee. Catturando contenuto e interfaccia, registra un'esperienza di schermo situata e funziona al tempo stesso come indice e come archivio personale di autenticità mediata. La registrazione dell'ambiente mediale lo rende inoltre altamente riusabile: circola come frammento citabile o readymade, si presta a riscritture e rimontaggi memetici, inclusi i fake screenshot. L'articolo analizza lo screenshot come gesto di reframing che tiene insieme evidenza documentale e manipolazione ludica, intimità e circolazione pubblica. Attraverso un workshop partecipativo con studenti dell'Università di Salerno, che hanno selezionato, commentato e remixato propri screenshot, lo studio rivela come tali pratiche vernacolari rinegozino l'autenticità attraverso ironia e riuso e siano perciò sintomatiche della cultura schermica contemporanea.

The screenshot is an ordinary technical gesture, yet culturally consequential in contemporary youth digital life. By capturing content together with interface elements, it records a situated screen experience and functions as both evidence and a personal archive of mediated authenticity. As record of the medial context makes screenshots highly reusable: they circulate as quotable fragments or readymades for overwriting and memetic re-assembling, including fake screenshots. This article analyses screenshotting as an act of reframing that combines documentary evidence and playful manipulation, intimacy and circulation. Drawing on a participatory workshop with Master's degree students at the University of Salerno, where participants selected, comment on and remix their own screenshots, The study reveals how such vernacular practices of young people renegotiate authenticity through irony and reuse and are therefore symptomatic of contemporary screen culture.



Introduction: the screenshot as gesture, memory and interface

The screenshot has become a pervasive gesture within smartphone-based visual experience. By capturing content together with interface elements (timestamps, notifications, traces of interaction), it preserves the operational context

¹Although this article is the result of a collaborative project and process, Filippo Fimiani wrote paragraphs 1 and 2, and Paola Lamberti wrote paragraphs 3, 4, and 5; the conclusions reflect the insights of both authors.

of engagement and marks a fragment as worth retaining within a continuous visual flow. Screen capture records a position within the media flow and indexes the technological and material conditions of its entangled appearance. Within the broader shift of the post-photographic practices, the screenshot displaces the indexicality: it does not testify to “what has been” but to a mediated situation. Each capture marks a fragment as potentially meaningful for what Vilém Flusser (1972) called a “surface thought”, within a continuous stream of images. Screenshotting suspends circulation and extracts non-linear fragments of mediated experience as recyclable material.

To capture the screen is already to appropriate a pre-existent image and extract it from its original context. The gesture anticipates reuse: overwriting, recirculation, ironic displacement, or montage. If repetition and remediation are not secondary processes but constitutive conditions of digital image practices, “authenticity” refers to a mediated and performative effect produced through selection, reframing and reuse. The screenshot operates simultaneously as evidential trace and transformable material, oscillating between document and meme (Tanni 2020), readymade and remake.

This contribution investigates how screenshotting functions as a situated practice of everyday self-representation within smartphone-centred environments. Rather than making generational claims, the study examines a specific empirical context: a didactic workshop conducted within a master’s degree Visual Culture course at the University of Salerno, involving thirty-four students. Participants were invited to select own screenshots about relationships, routine study and work management, comment them with very brief texts by a questionnaire, produce re-framings or micro-memes, and discuss all these materials in class.

The qualitative analysis of the empirical materials produced and set by the didactic workshop – screenshots, textual comments, and remix interventions – shows a complex practice of everyday archiving and remix, and a post-ironic self-representation

The paper is organised as follows: section 2 provides the theoretical rationale by focusing on irony and remix as key coordinates for reading screenshot practices within post-photographic and screen culture; section 3 presents the methodological framework and workshop design, detailing the phases of selection, comment, and reframing, as well as the composition of the corpus and analytic procedure; section 4 offers a qualitative analysis of the materials produced by participants, organised around three axes – everyday archiving, irony as mediated authenticity and remix as reframing practice; section 5 discusses the reflective questionnaire as a complementary “listening device” that articulates participants’ own accounts of the gesture and clarifies the situated conditions of the findings. The conclusion

summarises the implications of the study for debates on screenshot culture in visual and screen studies.

The aesthetic grammar of screenshot culture

As Frosh (2023) observes, the screenshot functions as an interface memory – an image that preserves the operational and affective context of digital interaction rather than documenting an external event. The iconic act of capture records not the world but the subject's situated presence within the flow: an “I was here” enacted on the screen's surface.

The screenshot quotes a fragment of mediated experience and makes it available for subsequent gestures such as captioning, forwarding, reusing and remix. A technical operation is a gesture of selection – a way of marking a scrap as potentially meaningful within an otherwise continuous stream. It is within this re-mediated condition that irony emerges as a dominant expressive register. In youth-oriented post-digital practices, screenshotting frequently entails appropriating content that “speaks for me” and irony mediates authenticity by enabling identification with tonal distance, and allowing affective states to be articulated indirectly. As studies on digital post-irony suggest (Fisher 2014; Chateau 2020), authenticity and reflexive distance coexist in an ambivalent way and shape mixed confessional technologies and tropisms (and brands) (Banet-Weiser 2012) of the self: a self-disclosure through quotation, exaggeration, or displacement.

Irony and remix converge as structuring principles of screenshot practices, that oscillate between document, readymade and meme, evidential trac, playful transformation and (post-)ironic remake. In the ordinary and mobile visual culture, the screenshot enables users to negotiate visibility, identification, and self-positioning within the media flow and the existential routines. We will focus on the materials – namely screenshots, text comments and questionnaires and icon-text remixes – produced and discussed in the specific context of the didactic workshop with university students, precisely to analyze how screenshot practices can become explicit objects of reflection, reformulation and re-mediation.

The key point is a meta-operational awareness that emerges when users' material engagement with the screenshot triggers them to reflect on their own voice in relation to indirect self-representational practices. The outcome of this convergence of “re-thinging” and “re-thinking” is the reconfiguration of the users's digital selves (Malafouris 2026).

Methodology and fieldwork

The workshop of the Visual Culture master's course held by Professor Filippo Fimiani at the University of Salerno on the first semester of 2025-2026 involved a cohort of thirty-four master's degree students. It was the institutional setting for our qualitative exploratory study. The researcher's presence in the classroom introduced a dimension of participant observation and research-creation, and the concluding questionnaire submitted to students about their selected screenshot functioned as a tool of a collective and reflexive listening and discussion. The workshop operates as a form of situated verification of our mixed research and didactic action. The theoretical framework presented in the preceding sections about screen culture and memeaesthetics topics and tropisms interacted with the students' practices and their actual productions, selections and presentations of their own screenshots about their routines and lives. The classroom thus became a micro-observatory not for measurement and evaluation but for a reconnaissance and re-enactment. It was a controlled yet permeable space – a *dispositive* between the public and the private, the on-life and the everyday life and, of course, mobile devices and digital media – in which the aesthetic and affective regimes characterising a small group of students' visual experience surfaces in reflexive form and allows another re-mediation of their self-representation.

The workshop brief explicitly oriented participants towards irony and remix practices – it did not, however, produce them artificially or in a hetero-directed way, namely institutional and academic. The screenshots brought by students originated entirely from their real everyday use: no image was created for the purpose of the workshop. The structured brief creates the conditions for disclosure in the workshop set, where the habits already present in participants' visual lives could be named, shared, examined and critically reframed. The brief functioned as a protocol of visibility and speakability, not of invention or creation. This distinction is central to understanding the epistemological status of the empirical corpus: the materials do not document what students do because they were asked to, but what they already do – made visible and legible through a structured process of participated reflection and metapragmatic awareness.

The methodological design draws on research-creation (Chapman, Sawchuk 2012) and visual inquiry (Pink 2021) approaches. Research-creation designates an inquiry in which creative practice and academic research are pursued simultaneously and in interplay: the act of making is not preparatory to analysis but constitutive of it. The students' visual productions – selections, presentations, reframings, remix interventions – are not merely data to be decoded or measured, but performances in which knowledge is actively generated. Visual inquiry, as developed by Pink within

sensory ethnography, treats images not as transparent representations of experience but as active agents in the production of meaning: it attends to the embodied, affective, and relational dimensions of visual practices that purely discursive methods cannot easily access. Together, these approaches informed our workshop, designed to sustain a continuous circulation between observation, creation, and reflection – based on the assumption that visual processes can be understood only by enacting them.

The workshop unfolded in three main phases, each addressing a distinct level in the relationship between subject, image and device. In the first phase (Selection) students were invited to identify, within their personal galleries or everyday smartphone use, a set of significant screenshots in relation to how they represent themselves or engage with digital images. The deliberately open brief encouraged them to reflect on what motivated a particular act of capture: an emotion, an ironic exchange, a conversation, a glitch or a moment of recognition or surprise. In the second phase (Reflection) each participant produced a brief written commentary explaining the choice of screenshots and describing the context in which they had been taken. The goal was to stimulate self-reflection on the screenshotting gesture itself: to understand not only what is captured, and about what the picture was, but why and how. This icon-textual corpus, enabled an exploration of the relation between visual and verbal expression, between experience and discourse (Rose 2016). In the third phase (Reframing) students were asked to produce a remake or reframing of one of their selected screenshots through collage, meme-making, overwriting or other image manipulations. The discursive and shared reflection switched into a re-enactment, into a practice of critical remix: an act of self-appropriation through which the aesthetic and affective logics underpinning the students' self-representation by the selected and commented screenshots could be made explicit.

Throughout the workshop, the researchers were present in a dual role: as silent observers, attending to the dynamics of individual and group work and recording field notes on emerging themes and spontaneous comments; as active facilitators, circulating among participants, responding to questions and contributing to group discussions. These interactions were themselves hybrid in nature – partly guided by the prompt questions displayed in the slides, partly open and exploratory, following the directions spontaneously introduced by students. This observational and dialogic dimension enriched the interpretive corpus beyond the written materials: many of the thematic insights developed in Section 5 first emerged in these informal exchanges before finding written articulation in reflective texts and questionnaire responses.

The final corpus consists of 150 selected screenshots; reflective texts (short descriptions, commentaries, or micro-narratives) and responses to an open-ended questionnaire. All participants were informed of the research purpose of the workshop and provided informed consent in class for the use of anonymised screenshots and textual materials for research and publication purposes.

The analytical phase employed qualitative thematic analysis (Braun & Clarke 2006), applied to both textual and visual materials. Interpretive categories derived inductively through continuous comparison among materials, group discussions, and field notes. From a methodological standpoint, the value of this research lies not in the generalisability or statistical representativeness of its findings but in their qualitative thickness and exemplary density as cultural symptoms: the possibility of grasping, through a small and situated sample, the perceptual, affective and linguistic logics driving these participants' visual digital practices.

The educational context introduces specific conditions that constrain the transferability of the findings. Students participated within a Visual Culture master's degree course strongly structured around a shared theoretical vocabulary – memesthetics, authenticity, irony and post-irony, post-photography – introduced in the preceding lectures. This institutional and didactic framework inevitably oriented the reflective and dialogical phases of the workshop; for us, these intrinsic limitations aren't a methodological weakness to be apologised for, but as discursive and epistemological conditions of our specific research to be made transparent.

At the end of the workshop, a short qualitative questionnaire was distributed to all thirty-four participants, with twenty-two students ultimately providing responses, aged between 20 and 25, all enrolled in degree programmes in visual culture and communication. The instrument was designed not as a quantitative survey but as a reflexive complement – a technology of listening (Pink 2021) aimed at allowing participants' awareness of their own visual and techno-gestural practices to surface through verbal language. It included a section of closed questions focused on frequency and context of screenshotting, and a second section of open-ended questions addressing the perception of the gesture of capture and reframing screen images, the relation between irony and authenticity, the boundary between screenshot, document, and meme and any perceptual shifts resulting from the workshop experience.

Analysis: the intimate life of screenshots

The corpus includes thirty-four participants (twenty-two of whom completed the questionnaire) and 150 screenshots with accompanying commentaries and remixes. The materials reveal three recurrent axes: (1) everyday archiving, (2) irony as mediated authenticity and (3) remix as reframing. The following sections analyse these dimensions in turn.

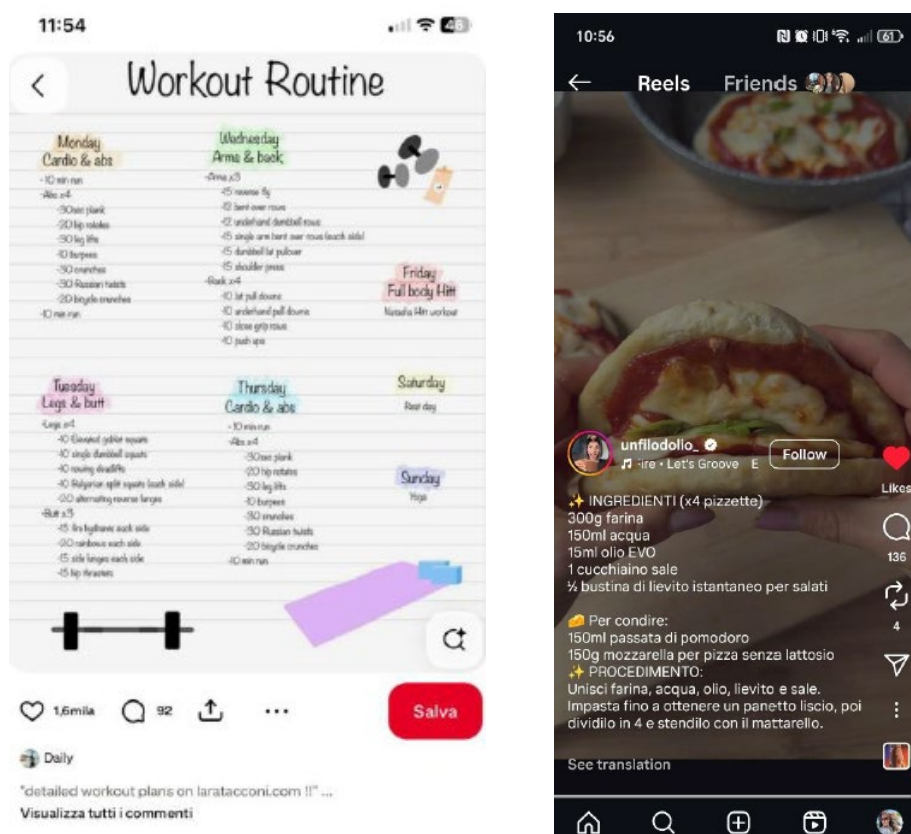


Fig. 1, 2: Pinterest screenshot of a weekly workout plan; Instagram screenshot of a cooking reel with captured caption.

(1) Everyday Screens: visual notes of the connected Self

What is immediately striking, is the centrality of the everyday. Far from being populated by exceptional or spectacular images, the collection of screenshots offers an atlas of what, for these students, is part of the ordinary experience of connected life: medical searches, recipes, workout lists, runway looks, cosmetic products,

memes, and TikTok or Instagram screens captured spontaneously. The focus is on the minimal threshold of personal relevance. This is a crucial point: the screenshot appears as a micro-documentary of the self, more precisely of the “digital self” (Gallese 2026) – one that records not the world, but the subject's situated and technologically mediated relation to the flows that traverse it.

A first group of screenshots concerns what might be called *functional archives* or, with Eco (2009), “practical lists” searches for symptoms (epicondylitis), workout charts, recipes captured from reels or posts, make-up or skincare tutorials, product wishlists, practical notes that students describe as a “quick save”, a “visual memo”, or “the easiest way not to forget”. Several participants, for instance, capture TikTok or Instagram recipes and Pinterest workout charts, annotating them directly and transforming a found image into a personalised document. The screenshot here is an active appropriation: the screen image becomes a working surface.

These screenshots are a socio-pragmatic autobiography, in which dietary habits, bodily concerns, aesthetic ideals, and forms of self-care come to the surface. The subject entrusts their memory not to a delimited form of textuality, but to the act of capturing syncretic fragments of interface – delegating to the screenshotting the task of remembering, while preserving traces of what was eventually felt as meaningful (Montani & Pezzini 2024).

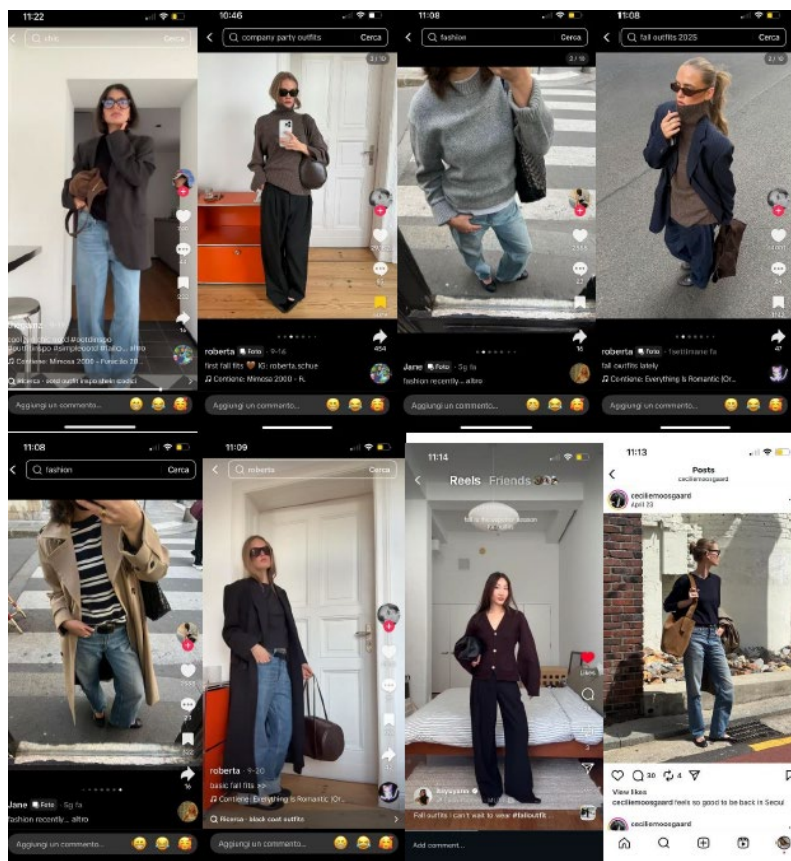


Fig. 3: Composite screenshot of TikTok and Instagram content on everyday outfits.

A second cluster concerns collections drawn from influencer outfit videos on TikTok and Instagram Reels. Students captured frames that isolate looks, styling details, and mirror poses while preserving the visible interface (usernames, likes, icons). The screenshots preserve both the outfits and the visible interface (usernames, likes, comment icons) foregrounding the social environment in which taste circulates.

Here the screenshot functions as a minimal curatorial gesture (Zaho & Zappavigna 2018): pausing, selecting, and saving a frame becomes a way of assembling a personal archive of stylistic references. What is retained is a repeatable grammar of everyday elegance. The influencer's body operates as a model for projection and possible imitation. The saved frame becomes inspiration, reference, and potential self-fashioning.

Some students explicitly juxtapose multiple screenshots of looks or products, making visible the transition from spontaneous capture to intentional editing. What begins as a private habit becomes legible as an amatorial aesthetic practice: selecting, ordering, and assembling screen images structure and turns taste into an explicit, shareable repertoire.

Particularly revealing are the cases in which the functional and aesthetic dimensions intertwine. Screenshots of highlighters, lip glosses, weekly planners, workouts, recipes, or accessories are not merely reminders but visual objects of desire – fragments of an aspirational imaginary internalised and stored by the student. The interface (icons, usernames, insights, likes, "saved by...", time, battery) often remains visible, not perceived as parergon or noise but as part of the meta- and hyper-mediated scene.

A third group of images addresses fragments of public and media discourse: absurd headlines, polarising statements, political comments, or images drawn from sport and pop entertainment. These screenshots do not constitute structured critiques but instinctive crystallisations – «I had to save this headline», «this sentence was too cool». Here, the act of capture functions as a larval sign of dissent, perplexity, a sketch of post-ironic indignation indexed within a personal archive.

The corpus functions as a discontinuous visual diary organised through accumulation rather than narrative coherence. It is a self-portrait built through excess and dispersion – and building some iconic series of distracted gestures of attention (Citton 2017).

Students themselves describe their gestural practice of screenshotting as an almost ritual and irreflexive performance: «I do it without thinking», «it's automatic», «it's the fastest way to...». Yet this naturalisation reveals its cultural depth: what is perceived as obvious is in fact the effect of an internalised visual competence – a

posture toward images in which to save already means to signify and to rescue from disappearance. The everyday gesture, apparently neutral, thus becomes a crucial node for understanding how the students observed inhabits the digital interface – not as passive users, but as subjects who mark, pace, and transform it into a non-linear and fragmented self-narration.



Fig. 4: Instagram screenshot of a meme by @formulaitalian account, juxtaposing Formula 1 images with a reaction shot of *Shrek*.

(2) Irony as a form of authenticity

The second axe reveals the pervasiveness of irony as identity language. In almost all the works produced, the act of screenshotting is accompanied by an ironic comment or reworking – sometimes explicitly declared, more often implicit. Irony emerges in the very form of selection, in the tonal stance through which the subject positions him/herselves in relation to media experience. As affecting filter or bias, irony is a lateral language of self-representation that enables a self-expression without fully disclosure. Many of chosen screenshots depict absurd situations, funny conversations, tropisms, or social media comments revealing involuntary black humour. A screenshot of a chat embeds a message accidentally sent to the wrong

person, accompanied by the caption: «I keep it because it reminds me that I'm an organised disaster». Self-irony here becomes a mechanism of affective and social compensation: what might cause embarrassment in real life is transformed into a self-narrative, a self-indulgent memo, not a mistake to be corrected.

Many participants describe irony as protection and delegation by externalization. One student writes: «I don't like saying how I feel, but I save things that say it for me». Irony operates here as a shielding *dispositif*: allows real emotions – loneliness, anxiety, fatigue, frustration – to be expressed not verbally or through self-produced content, but through found images, which are neither one's own nor attributable to forms of alienation, while maintaining a safe distance from direct vulnerability on multiple levels. This is the typical dynamic of post-irony (Fisher 2014; Chateau 2020) and its affective and semantic ambiguity: one laughs, but in order not to stop telling the truth. The prevailing tone could be described as intimate irony: neither satire nor parody, but a gentle, self-reflexive humour that constructs a sense of community through self- and mutual recognition.

A telling example is a screenshot of a chat message from a friend, «I'm not sad, just tired», with the added caption «my mood 24/7». Preserved and interpolate, a punctual statement by another, becomes a mirroring fragment of self-narration. A similar mechanism underlies the work of a participant who screenshots a meme featuring the protagonist of *Matilda* eating a dessert, captioned «getting myself a treat for making it through another finals season» and reframes it by adding in Italian: «(I studied everything at the last minute) / (I promised myself it wouldn't happen again) / (spoiler: I always say that...)». The student inhabits the meme: personalizing it with a confession that the ironic tone makes possible, but which is neither dramatic nor truthful, nor a sign of radical transformation (Friesen 2017).

Many screenshots draw on already memetic figures – especially the “tired cat” or other existentially distressed animals – selected because they condense unease in a tender and shareable form. As one student noted: «I choose these because they make me laugh and I see myself in them – they're funny and sad at the same time». This affective ambivalence is a defining trait of the corpus observed: self-irony renders emotion shareable by translating it into an indirect and recognisable register. This logic extends to the reframing phase. Another juxtaposes two screenshots – a Pinterest bob cut inspiration and a chihuahua wearing a black wig – using the viral TikTok audio structure «this is what I wanted / this is what I got». In both cases, irony operates as a tropism of shared recognition: the individual saves an image not only for themselves but in anticipation of sharing it, of saying “this is us”.



Fig. 5, 6: Screenshot of the reappropriation of the meme in Fig. 6, with additional textual intervention by the author of the screenshot; Instagram screenshot of a meme composed of two frames from *Matilda*, with original overlaid text by @sendhelp account.

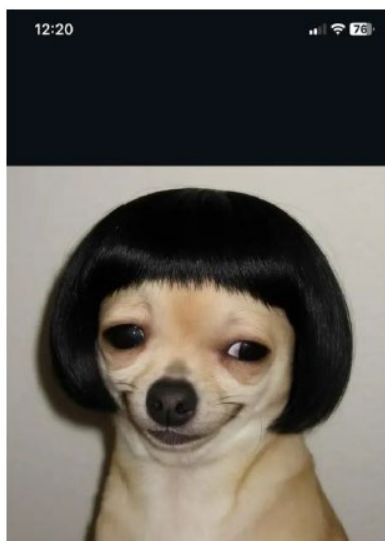
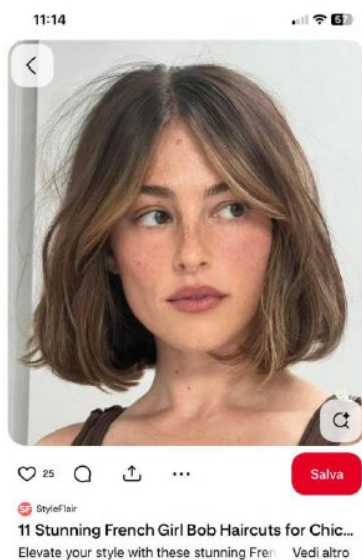


Fig. 7, 8: Composition of two juxtaposed screenshots (Pinterest and an unidentified source), subsequently reused in the construction of the meme in Fig. 8; meme "this is what I wanted / this is what I got," built from the screenshots in Fig. 7.

Another crucial dimension is the role of irony as relational language. Many screenshots depict exchanges with friends or family members, where jokes or misunderstandings become occasions for connection.

Overall, irony functions as a situated strategy for managing visibility and affective exposure in the workshop screenshot corpus. It enables mediated authenticity through quotation, displacement, and playful reframing. As one student wrote: «I take screenshots of things that make me laugh, but really they help me remember how I felt when I saw them». In this formulation, irony becomes emotional memory: a way of preserving affect through indirection and reflective distance.

(3) *Remix as reframing: visual thinging & thinking through digital debris*

Remix is not a technical exercise but a gesture of “surface thought” (Flusser, 2002) and media experience. In the reworking phase of the workshop, screenshotting becomes a process of critical and “creative thinging”, as Malafouris (2026) recently described it, precisely in relation to the emergent digital material things – such as screenshots – and the affective actions and memories they evoke, which provide anchoring devices for “self-bounding”. Captured images are rewritten, recomposed, and recontextualised, and these manoeuvres of reframing make it possible to observe how students conceive of the digital image as interlocking open material, as engaging readymade for reuse and post-production.

The invitation to “rethink (and *rething*) a screenshot” generated a surprisingly heterogeneous corpus of works, yet one marked by a deep coherence: every piece shows that appropriation is a form of interpretation. As we know, in contemporary visual culture, the creative act coincides with the ability to shift meaning – not to create *ex novo*, but to choose, recontextualise, deform and so on. In this sense, the students’ works are fully aligned with what Fontcuberta calls the age of “iconic recycling”, in which every image is already another image – a palimpsest on which to write anew.

Many participants worked through textual overlay: adding a phrase, a title or a single word to a pre-existing screenshot. As one participant wrote at the end of the workshop: «A screenshot is no longer just what I save, but what I manage to make of it afterwards». A telling example is a work in which a student captures a Google search page for “epicondylitis” – originally saved as a functional memo after a physiotherapy appointment, to document and share a diagnosis. In the reframing phase, the same screenshot is recontextualised through a single textual addition: the caption (in Italian) «You are a swimmer but you get tennis elbow:» overlaid on the AI Overview extract. The intervention is minimal yet precise: it does not alter the image but displaces its register entirely, transforming a medical document into a self-ironic

statement. The interface elements – the search bar, the highlighted text, the clinical language of the result – remain fully visible, now functioning not as information but as the raw material of a joke.

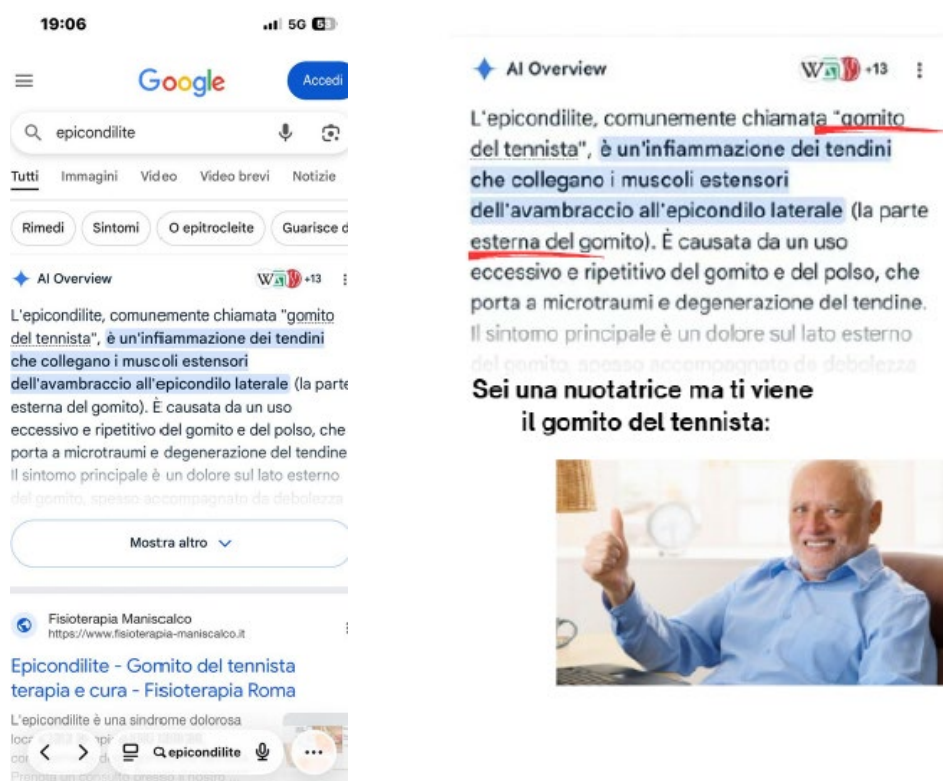


Fig. 9, 10: Google search screenshot for “epicondylitis”; meme built from the screenshot in Fig. 9, with ironic textual overlay.

These minimal interventions reconfigure the legibility of the image, turning everyday experience into a non-linear narratable condition that can circulate among peers (Rawhouser, Symmes & Argiolas 2025). Several works employ digital collage: juxtapositions of multiple screenshots creating short circuits between seemingly distant spheres of the everyday. One participant paired Google search pages – «how to be more productive», «how to sleep better» – forming, in sequence, an involuntary autobiography of fatigue. Another collage juxtaposes screenshots from the official Miu Miu Instagram account – images from the Spring/Summer 2026 runway –with photographs of Italian grandmothers wearing strikingly similar layered aprons. The resulting pseudo-dadaistic meme, captioned in Italian «Miu Miu P/E 2026: / Italian grandmothers since forever:». By this critical gesture, the fashion industry's claim to avant-garde originality is deflated through a simple act of visual resemblance and

comparison. Here remix is not decoration but argument – a way of rethinging and rethinking through images that no written commentary could achieve as efficiently. In all these cases, the power of the collage lies in its curatorial gesture: found material is remounted to say something else.



Fig. 11, 12: Instagram screenshot of a runway image; comparative meme built from the image in Fig. 11, activating an ironic juxtaposition between fashion and everyday imagery.

Other works play with meta-picture: screenshots of screenshots, captures depicting the very act of capturing. One student presents a screenshot of her phone gallery, filled with dozens of miniature screenshots, commenting: «Maybe this is my most honest self-portrait». Here the image becomes *mise en abyme*, pure self-reflexivity and designation of a potential self-recognition and a multiple and fragmented status of an authentic self-representation of oneself. The subject recognises themselves not in content, but in gesture of recollection and screenshotting – the understanding that contemporary visual language operates less through production than through the post-production management of the Self as readymade, however relevant to their identity projects and authentic selves (Kwon & Kyoung-Nan Kwon 2014).

Some works take a more intimate direction. One participant overlaid a message reading «message deleted» with the phrase «not everything I erase really disappears»; another superimposed an Instagram filter reading «this is your best

self» on a phone error message: «Storage almost full». The result is sharp: irony here targets not only the self but the very entanglement of the digital self with the device as representational dispositif. Several participants described the reframing phase as a moment of recognition – «an archive I didn't know I had», «a memory stored without intention» – the point at which the technical gesture transforms into aesthetic and cultural self-understanding. As one student wrote: «After saving so many images, I had forgotten that I can also rewrite them»: the rediscovery of one's own visual agency through everyday digital practices.

From gesture to insight

At the conclusion of the workshop a reflective questionnaire was administered about the practice of screenshotting. The aim was not to collect measurable data, but to activate a double form of awareness of post-productive gesture to emerge through the words of those who perform the screenshotting. The questionnaire does not function as an ancillary stage of the research, but as a dialogical post-production tool device in which participants' reflections become part of the research method itself.

The questionnaire consisted of two sections: in the a first one, were part composed of closed questions aimed at assessing the frequency and contexts of screenshot use; in the second one, were three open-ended questions about the screenshotting in relation to three axes of the study – everyday life, irony, and remix. Participants were invited to reflect on the distinction between private and shared screenshots, on the role of irony in the construction of visual selfhood, and to describe any perceptual changes following the workshop experience.

The questionnaire is treated as qualitative material that complements the visual corpus and supports a reflexive reading (Leavy 2017) of screenshot practices. The analysis of responses, conducted through thematic analysis, revealed three recurrent clusters, which directly correspond to the interpretive categories that emerged in the visual works.

The first concerns everyday life as a space of memory: students described screenshotting as a spontaneous yet meaningful gesture – a way to «save something that represents me» or to «keep fragments of my online time». This diffuse archive of micro-captures is not perceived as an aesthetic collection, but as a form of care toward what flows: a visual notebook made of details, conversations, and fleeting emotions (Murray 2008; Leddy 2014; Mavropol 2015)

The second cluster relates to the ironic and relational function of the screenshot. The responses indicate that the sharing of screenshots – particularly in messaging and social contexts – constitutes a distinctive expressive mode within digital youth cultures. Irony here functions not merely as tone or a tropism but as a

language of belonging and protection: a way of speaking about oneself without full exposure, translating affective experience into a communicative form. «When I send a screenshot that makes me laugh, I'm saying how I feel but without saying it directly», wrote one student, effectively capturing this rhetoric of mediated intimacy.

The third theme, which emerged strongly in the final section of the questionnaire, concerns an enhanced aesthetic and critical awareness of the screenshotting gesture. Many participants stated that they had begun to «look at screenshots as images that say something about me» or to recognise them as a form of «indirect self-representation». The workshop thus acted as a revelatory device, making visible what had previously been unnoticed – transforming a technical gesture into a reflective act about themselves and about their digital practices and consumptions.

From a methodological perspective, the questionnaire confirmed that qualitative visual research can operate as a tool for the co-construction of knowledge – a space where theory is tested not through measurement, but through situated verification. Its value lies not in the responses themselves, but in their capacity to return the gesture in its lived, embodied form – as perceptual, relational, and affective act, and as reflexive and meta-operational awareness.

Following Pink's notion of sensory ethnography, the questionnaire functions as a technology of sensitive listening, in which participants' subjectivity becomes material for shared reflection. Ultimately, this section does not simply add an empirical layer to the research, but extends its theoretical dimension: through participants' voices, the reflection on the screenshot as a gesture of attention, irony, and remix is translated into a conscious practice of seeing and making. The gesture is thus returned to its original context – everyday life – but with renewed critical density, revealing how each act of capture is also an act of thinking by rethinking, selecting, and taking position within the contemporary visual ecosystem.

Conclusion

The findings support the central claim of this study: screenshotting operates not as a neutral technical function but as a situated gesture of reframing – an act of selection that suspends circulation, stabilises fragments of experience, and renders them available for reflection and rework. What matters is not what images depict but how acts of capture organise attention, affect, and recirculation within platform environments. Authenticity emerges as a mediated effect produced through ironic positioning and citational reuse rather than direct self-disclosure: post-ironic authenticity is a vernacular mode of self-presentation in which affect is articulated through quotation, tonal displacement, and controlled exposure. Remix further

clarifies this configuration: through reframing, overwriting, and recontextualising, participants convert captured fragments into interpretive acts about their digital selves. The screenshot is an operative practice: it materialises a situated position within the digital environment and renders that entanglement available for articulation and relation.

The authors

Docteur ès Lettres (Paris 8) and PhD in Philosophy (Federico II, Naples), Filippo Fimiani is full professor of Aesthetics and Visual Culture and director of the Audiovisual Storytelling Laboratory (LABSAV) at the Salerno University, where currently coordinates the PhD program in Politics and Communication (POLICOM). He is co-editor of *Aisthesis* and director of UNIFEST at the Linea d'Ombra Film Festival.

Dedicated to the critical theory of images, his research focuses on the interactions between the visual and artistic poetics, media literacies, and everyday visual culture.

fimiani@unisa.it

<https://orcid.org/0000-0002-9689-5480>

Paola Lamberti is a PhD candidate in Visual Culture at the University of Salerno, where she collaborates with the Audiovisual Storytelling Laboratory (LABSAV) and the Youth Observatory (OCPG). Her research examines contemporary audiovisual cultures across cinema and digital platforms, focusing on how environmental imaginaries take shape through aesthetic forms and affective configurations of perception. She has been a visiting PhD researcher at the University of Lausanne (Section d'Histoire et Esthétique du Cinéma) and is a member of the editorial boards of *VISUS* and *ESC*.

palamberti@unisa.it

<https://orcid.org/0009-0008-3297-0008>

Bibliographic references

Abidin, C 2021, *Microcelebrity and the Attention Economy*, Emerald, Bingley.

Banet-Weiser, S 2012. *Authentic: The Politics of Ambivalence in a Brand Culture*. New York University Press, New York.

Braun, V & Clarke, V 2006, 'Using thematic analysis in psychology', *Qualitative Research in Psychology*, vol. 3, no. 2, pp. 77-101.

Cengiz, C 2025, 'The Changing Stage of (Digital) Self-Presentation: Internet Memes and the Barbenheimer', *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, vol. 15, no. 2, pp. 458-475.

- Chapman, O & Sawchuk, K 2012, 'Research-creation: Intervention, analysis and "family resemblances"', *Canadian Journal of Communication*, vol. 37, no. 1, pp. 5-26.
- Chateau L. 2020, "'Damn I Didn't Know Y'all Was Sad? I Thought It Was Just Memes': Irony, Memes and Risk in Internet Depression Culture', *M/C Journal*, vol. 23, no. 3, <https://doi.org/10.5204/mcj.1654>
- Citton, Y 2017 [2014], *The Ecology of Attention*, Polity Press, Cambridge.
- Chun, WHK 2016, *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Eco, U 2009, *The Infinity of the List*, Milano, Bompiani.
- Fisher, M 2014, *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Zero Books, London.
- Flusser, V 2002 [1973], 'Line and Surface', in *Writings*, University of Minnesota Press, Minneapolis, pp. 21-34.
- Fontcuberta, J 2024, *Oltre lo specchio. La fotografia dall'alchimia all'algoritmo*, Einaudi, Torino.
- Friesen, N 2017, 'Confessional Technologies of the Self: From Seneca to Social Media', *First Monday*, vol. 22, no. 6, <https://doi.org/10.5210/fm.v22i6.6750>
- Frosh, P 2018, *The Poetics of Digital Media*, Polity, Cambridge.
- Frosh, P 2023, 'Screenshots and the Memory of Photography', in *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, eds. W Gerling, S Möring & M De Mutiis, Kulturverlag Kadmos, Berlin, pp. 173-192.
- Gallese, V 2026, *Il Sé digitale*, Milano, Cortina.
- Highmore, B 2011, *Ordinary Lives: Studies in the Everyday*, Routledge, London.
- Jaynes, V 2019, 'The Social Life of Screenshots: The Power of Visibility in Teen Friendship Groups', *New Media & Society*, vol. 22, no. 8, pp. 1378-1393.
- Kwon, Y J & Kyoung-Nan Kwon, K-N 2014, 'Consuming the Objectified Self: The Quest for Authentic Self', *Asian Social Science*, vol. 11, no. 2, pp. 301-312.
- Leavy, P 2017, *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*, Guilford Press, New York.
- Leddy, T 2014. 'Everyday Aesthetics and Photography', *Aisthesis*, vol. 7, no. 1, pp. 45-62.
- Lessig, L 2008, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Penguin Press, New York.
- Lolli, A 2017, *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, Effequ, Firenze.
- Malafouris, L 2026, *People are STRANGE. Material Engagement and the Creation of Self-Consciousness*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Manovich, L 2020, *Cultural Analytics*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Mavropol, A 2015, 'Photography as necessity in Everyday Aesthetic Life', *Studia Universitatis Babeş-Bolyai. Philosophia*, vol. 60, pp. 131-144.
- Montani, P & Pezzini, I 2044. 'Scrittura estesa. Una proposta di ricerca', *VERSUS*, fasc. 1, pp. 3-12.

- Murray, S 2008, 'Digital Images, Photo-Sharing, and our shifting notions of Everyday Aesthetics', *Journal of Visual Culture*, vol. 7, no. 2, pp. 147-163.
- Nissenbaum, A & Shifman, L 2017, 'Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's /b/ board', *New Media & Society*, vol. 19, no. 4, pp. 483-501.
- Parikka, J 2012, *What is Media Archaeology*, Polity Press, Cambridge.
- Pinotti, A (ed) 2018, *La cornice. Storie, teorie, testi*, Johan & Levi, Milano.
- Pink, S 2013, *Doing Visual Ethnography*, 3rd edn, Sage, London.
- Pink, S 2021, *Doing Sensory Ethnography*, 3rd edn, Sage, London.
- Rose, G 2016, *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*, 4th edn, Sage, London.
- Rawhouser, H, Symmes, F & Argiolas, A 2025, 'Everyday aesthetics and visual methods for enlarging our approach to social impact', *Journal of Business Venturing Insights*, vol. 24, e00560.
- Steyerl, H 2009, 'In Defense of the Poor Image', *e-flux journal*, no. 10.
- Švelch, J 2021, 'Redefining Screenshots: Toward Critical Literacy of Screen Capture Practices', *Convergence*, vol. 27, no. 2, pp. 441-460.
- Tanni, V 2020, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Nero, Roma.
- Tanni, V 2026, *Antimacchine. Mancare di rispetto alla tecnologia*, Einaudi, Torino.
- Tyžlik-Carver, M. 2023, 'Screenshot Situations', in *The Changing Stage of (Digital) Self-Presentation*, Routledge, London, pp. 217-232.
- Zhao, S & Zappavigna, M 2018, 'Digital scrapbooks, everyday aesthetics, and the curatorial self: Social photography in female visual blogging', in F. Forsgren, E.S. Tønnessen (eds.), *Multimodality and Aesthetics*, Routledge, London-New York, pp. 226-244.

Deborah Toschi

Ribellione ed etica dello screenshot nella Surveillance Art. Cattura e riappropriazione dell'immagine di sé



Abstract

Il contributo interroga lo screenshot nel perimetro della Surveillance Art, sia come gesto che rivela le pratiche di controllo sempre più diffuse nella società contemporanea, sia come strumento di riappropriazione identitaria. Nello specifico contesto dell'arte della sorveglianza, esploreremo la cattura dell'immagine che interviene nel flusso di tecnologie della visione spesso automatizzate, dai satelliti alle videocamere di sorveglianza a circuito chiuso. In questi casi, lo screenshot si configura come una forzatura, anche in riferimento alla pratica dell'hackeraggio, e una forma di disobbedienza al tracciamento normalizzato e alla desoggettivazione. Infine, il contributo intende interrogarsi sulla rimediazione dello screenshot, sulle sue potenzialità di riappropriazione memoriale e autoconfigurazione identitaria. Particolare attenzione è dedicata al progetto *Self Portrait from Surveillance Camera* (2018-) di Irene Fenara, eletto a caso di studio privilegiato del percorso di ricerca

The essay examines the screenshot within the framework of Surveillance Art, considering it both as a gesture that exposes the increasingly pervasive practices of control in contemporary society and as a tool for the reappropriation of identity. Within the specific context of Surveillance Art, it explores the act of image capture as an intervention into the flow of often-automated vision technologies, ranging from satellites to closed-circuit surveillance cameras. In such cases, the screenshot emerges as a form of disruption—also in relation to the practice of hacking—and as an act of disobedience toward normalised tracking and processes of desubjectification. Finally, the essay reflects on the remediation of the screenshot, investigating its potential for mnemonic reappropriation and processes of identity self-configuration. Particular attention is devoted to *Self Portrait from Surveillance Camera* (2018-) by Irene Fenara, selected as a central case study within the research trajectory.



Windows + Maiusc + S, con questi tre semplici tasti si genera attualmente uno screenshot con il sistema operativo Windows 11, anche se le origini di questa funzione sono ben più lontane. Per screenshot si intende una pratica che cristallizza un'immagine contenuta nella cornice di uno schermo, la duplica, l'estrae da un flusso più ampio. Fin dal nome definisce un perimetro di azione, lo schermo, dentro il quale si materializza la nostra esperienza digitale, sia una chat che visualizziamo sullo

smartphone sia il flusso di immagini di un video. Dal punto di vista comunicativo, come suggerisce Paul Frosh: «[...] the screenshot is much more than this technical description suggests. It is a kind of digital document and a remediated photograph» (Frosh 2023, 175).

È utile rimarcare il valore documentale di tali oggetti (Allen 2016; Gaboury 2021) che trovano proprio nella cattura dello schermo il loro strumento di salvezza dall'oblio dell'effimero digitale e diventano una ricostruzione, ancorché frammentaria, della nostra vita mediale. Come una fotografia, la cattura dello schermo risponde all'esigenza di prolungare il momento della visione e crearne una memoria in qualche modo tangibile. E, come documento, sia nel senso di traccia visibile e archiviabile di informazioni private o pubbliche, sia nel senso di "visual evidence", prova, mezzo che attesta, è stato in parte già esplorato dalla letteratura scientifica (Krafft & Donovan 2020; Inwood & Zappavigna 2024). Non è casuale che contestualmente alla massiccia diffusione di questa pratica su desktop e smartphone, si siano sviluppati anche diversi correttivi informatici: le funzioni che bloccano lo screenshot di dati sensibili, ad esempio per le app bancarie, l'oscuramento dei contenuti catturati nelle piattaforme video come Netflix, o la disabilitazione riservata ai contenuti effimeri in alcuni social media come Instagram e WhatsApp. Tali interventi enfatizzano la capacità di questi oggetti digitali di far affiorare alcune tensioni rispetto alla privacy e alla sottile distinzione tra pubblico e privato nell'era digitale. In questa prospettiva, è interessante leggere lo screenshot in riferimento alle pratiche di tracciamento e di controllo che permeano le strutture sociali contemporanee così come le attività quotidiane dei soggetti (Lyon 2002; Monaham & Murakami Wood 2018).

Il presente contributo collocherà il gesto della cattura dell'immagine nella traiettoria del controllo e della riappropriazione identitaria eleggendo a perimetro di riferimento il contesto della Surveillance Art (McGrath & Sweeny 2002). Prenderemo in esame due movimenti sinergici per la comprensione dello screenshot: l'estrapolazione dell'immagine e la sua riconfigurazione. Il primo movimento intende evidenziare la peculiare valenza che lo screenshot può maturare nelle pratiche artistiche che si interrogano sulla società della sorveglianza. Nella Surveillance Art, la cattura di un'immagine si configura come gesto di disobbedienza alle pratiche del tracciamento normalizzato e della desoggettivazione. Il secondo passaggio intende interrogarsi sulla rimediazione dello screenshot, sulle sue potenzialità in termini di posizionamento attivo, riappropriazione memoriale e autoconfigurazione identitaria. L'analisi di *Self Portrait from Surveillance Camera* (2018-) di Irene Fenara, come caso di studio privilegiato, ci aiuterà a puntellare il percorso di ricerca. Non saranno trascurati altri esempi, non abbiamo tuttavia la pretesa di sviluppare in questa sede

una mappatura completa degli interventi che ricorrono alla pratica dello screenshot nel perimetro sfuggente dell'arte della sorveglianza.

Prima di procedere, è utile incorniciare il nostro territorio di analisi, la Surveillance Art, come «wide variety of ways in which artists and activists have tactically utilized technologies of surveillance to create new and different ways of interacting with and understanding contemporary surveillance technologies». (Morrison 2016, p. 5). Come chiariremo in seguito, la definizione avanzata da Elise Morrison con particolare riferimento ai performance studies risulta strategica per la linea di ricerca che intendiamo percorrere. Si tratta tuttavia di una definizione ombrello, a tratti evasiva, applicata agli interventi artistici che in qualche modo alludono o si occupano di argomenti, problematiche e processi che riguardano gli studi sulla sorveglianza (Brighenti 2010; Monaham 2018; Cesaro 2022; Ghassemi & Pérez Lagos 2024). David Lyon, una delle voci più autorevoli dei surveillance studies, conferma il criterio tematico nella definizione di un “genere” che si afferma dagli anni Novanta e nel quale convivono pratiche e linguaggi che spaziano dalle serie fotografiche alle installazioni, dal teatro di strada alle opere progettate e prodotte con tecnologie multimediali (Lyon 2007; eds. Ball, Haggerty & Lyon 2012; eds. Hier & Greenberg 2007; Petersen 2013).

Lo screenshot tra contro-monitoraggio, hackeraggio e dilemma morale

Nell'ambito della Surveillance Art diversi artisti, pur realizzando opere molto differenti tra loro, hanno messo in tensione la pratica dello screenshot e i regimi della visibilità contemporanea. Progetti come *Ocean* (2009-2010) di Andreas Gursky¹, che immobilizza l'oceano attraverso le immagini satellitari, o *Dutch Landscapes* (2011) di Mishka Henner² e *O Campo* (2012) di Joachim Schmid³, che scandagliano le visualizzazioni di Google Earth alla ricerca di zone di sicurezza militari e governative o di improvvisati campi da calcio nel terzo mondo, hanno insistito sullo svelamento di un apparato post-fotografico remoto. Selezionando uno specifico flusso di immagini e dati dedicato al tracciamento del reale e alle tecnologie del controllo, gli artisti hanno orientato il loro interesse verso satelliti, sistemi di monitoraggio o videocamere a circuito chiuso, occhi meccanici costantemente quanto silenziosamente al lavoro.

Altri interventi artistici come *Street Ghosts* (2008-) di Paolo Cirio⁴, *No Man's Land* (2011-2013) di Mishka Henner⁵, *A Series of Unfortunate Events* (2011) di Michael Wolf, *9 Eyes of Google Street View* (2008-) di Jon Rafman⁶, hanno messo a

¹ <https://www.andreasgursky.com/en/works/2010/ocean/ocean-1>

² <https://mishkahenner.com/Selected-Dutch-Landscapes>

³ <https://www.lumpen fotografie.de/2013/07/21/joachim-schmid-o-campo/>

⁴ <https://paolocirio.net/work/street-ghosts/>

⁵ <https://mishkahenner.com/No-Man-s-Land>

⁶ <https://anthology.rhizome.org/9-eyes>

tema lo sguardo invasivo dei nove occhi di Google Street View (eds. Rubinstein, Golding, & Fisher 2013; eds. Bell & Traub 2015). Per un verso, possiamo ricongiungere tale interesse alle pratiche dei new media artists dediti dalla metà degli anni Novanta ad esplorare la materialità e le caratteristiche dei nuovi media e di internet, forzandone le logiche, i linguaggi e l'accessibilità (Cook & Ghidini 2015). Per l'altro, registriamo una precisa messa in questione delle soglie di rilevanza del visibile. In questa prospettiva, non solo gli eventi sfortunati di Wolf e le prostitute di Henner, violate fino alla fine tanto da non meritare nemmeno l'oblio del volto sfocato, ma chiunque, come ci ricordano Cirio e Rafman, è esposto a una sorveglianza metodica (Staples 2000).

In questi casi, la cattura dello schermo riflette una necessità specifica, poiché il desktop è l'unico punto di accesso a questo flusso di immagini, catturate in ogni parte del mondo o dell'orbita terrestre, e messe in circolo attraverso la rete. Al contempo, lo screenshot assume un valore peculiare per la provenienza del flusso di immagini selezionate. Lo still frame, una sola immagine che si riferisce a un video continuo, esprime l'eccesso di realtà ininterrottamente registrata e riprodotta dalle tecnologie della visione, insiste sulla vertigine del livello di sorveglianza al quale ci siamo assuefatti. Nello screenshot, la rimediazione del reale, così come la delimitazione della cornice e l'effetto di appiattimento, assumono un'inusitata concretezza. Il monitoraggio diventa palpabile e rivela la propria natura onnivora, aggressiva, estrattiva. Ogni luogo è accessibile, ogni corpo sempre esposto allo sguardo. Inoltre, l'accesso pubblico a queste immagini garantito da Google, rafforza la natura policentrica e reticolare di uno sguardo che contemporaneamente è erogato dall'alto ma accessibile dal basso, in un'articolazione di sorveglianza diffusa o, per recuperare una definizione di Kevin Haggerty e Richard Ericson, in un «surveillant assemblage» (Haggerty & Ericson 2000).

Se spostiamo l'attenzione dall'immagine alla pratica messa in atto, lo screenshot in questi interventi non è mai un gesto casuale, un *memorandum* semplice. Lo scatto implica sia una presa di coscienza critica del tracciamento, sia un ampio regesto nel flusso dei dati che già si configura come una sorta di contro-monitoraggio, un dialogo muto con i sistemi quasi completamente automatizzati che esercitano uno sguardo sulla realtà. Inoltre, nonostante – o forse proprio a causa – dell'eccessiva rilevazione automatica, le immagini di questi circuiti sembrano completamente anonime, senza un soggetto che le crea e senza un vero e proprio destinatario; spesso nascono e muoiono senza essere davvero viste da qualcuno. Il gesto artistico, nonostante l'estetica sgraziata, è allora un gesto potente e una pratica salvifica, grazie al quale l'artista reclama un diritto di parola nei confronti del sistema di sorveglianza e permette all'immagine di essere finalmente vista.

Proseguendo la nostra esplorazione, ci muoviamo verso i progetti che attingono i propri materiali dalle videocamere a circuito chiuso. Spostare l'attenzione sulle CCTV è utile a definire con maggior precisione il perimetro in gioco, concentrandoci su tecnologie della visione ampiamente diffuse e operanti nella quotidianità. La prossimità di questi occhi meccanici esercita un impatto più pervasivo sul soggetto e si rivela pertinente alla nostra indagine sulle forme della configurazione identitaria. Infine, tale direttrice è indagata sia per lo sguardo epidermico rivolto allo spazio che quotidianamente abitiamo (Doyle, Lippert & Lyon 2012), sia per la specifica modalità "estrattiva" delle immagini. L'accesso e la registrazione del flusso video delle videocamere a circuito chiuso obbligano gli artisti a pratiche di hackeraggio e di cattura di screenshot.

Anche in questo caso, la riflessione artistica sulle videocamere di sorveglianza lega a doppio filo una serie di interventi artistici di varia natura - performativa, fotografica, digitale, installativa - che si snodano dagli anni Novanta ad oggi; dai Surveillance Camera Players che organizzano performance di protesta di fronte alle videocamere negli spazi pubblici, a Jakub Galtner che realizza installazioni-sculture aggregando apparati tecnologici impiegati per il controllo (Surveillance Camera Players 2006; Harding 2018). In questa direttrice di intervento, diversi artisti digitali che scelgono di misurarsi con le CCTV pubbliche hanno necessità di forzare l'accesso ad un circuito chiuso, nel quale il flusso di immagini è immagazzinato. L'atto della cattura visiva non si limita dunque a una mera registrazione tecnica, lo screenshot, ma implica procedure di hacking delle reti pubbliche o private. L'immagine così "hackerata" e esibita si configura al contempo come un gesto di disobbedienza nei confronti di un sistema di sorveglianza naturalizzato, e come un preciso posizionamento politico.

La logica dell'hackeraggio nasce in riferimento specifico al campo computazionale ed è stata interpretata sia in un'accezione positiva, sia in un'accezione negativa. Nel primo caso, per identificare una strategia di circonvenzione dei limiti, un'appropriazione creativa delle tecnologie e una forma di ridistribuzione di conoscenza nelle prime comunità di specialisti informatici, l'hacker ethic di Steven Levy (Levy 1984). Nel secondo caso, per descrivere azioni illecite di furto, spionaggio, danneggiamento perpetrate attraverso cyberattacchi (Lovink 2002; Jordan 2017; Laczkó 2021). Tradotta nel contesto artistico, la pratica dell'hackeraggio diviene un esercizio di appropriazione estetica non fine a sé stesso, ma da intendere come una forma concreta di attivismo volta a suscitare scalpore e dibattito. Nella New Media Art, la violazione informatica si lega al genere dei "tactical media", che operano sia a livello di contenuti e rappresentazioni, sia a livello di apparato. Come sostiene Rita Raley: «It is not simply about reappropriating the

instrument but also about reengineering semiotic systems and reflecting critically on the institutions of power and control» (Raley 2009, p. 16). L'hackeraggio si combina efficacemente con la pratica dello screenshot, anche grazie al duplice significato che emerge dall'etimologia della parola "hacking": da un lato, giocare o pasticciare con il computer, dall'altro, tagliare grossolanamente, sgarbatamente.

Ricorrendo a pratiche di violazione informatica, i media artists hanno problematizzato l'apparato della videosorveglianza in performance come *Life: a User's Manual* (2003-2005) di Michelle Teran⁷ o *CCTV – A Trail of Images* (2008-2014) dei !Mediengruppe Bitnik⁸, nelle quali assemblano dei ricevitori di frequenze per intercettare il segnale delle videocamere di sorveglianza a circuito chiuso e reindirizzarlo verso altri monitor. La pratica dello screenshot si integra all'hackeraggio delle CCTV in progetti come in *The Stars of CCTV* (2008) di Stanza⁹, che realizza il ritratto dell'Inghilterra dal 1993, anno in cui è iniziata la diffusione delle videocamere a circuito chiuso, o come *No Man's Land* (2018) di Marcus DeSieno, dedicato ai paesaggi vuoti per riflettere sugli effetti della sorveglianza (Tsatsas 2018).¹⁰ Pensiamo ancora a numerose installazioni dell'artista belga Dries Depoorter, come *Jaywalking*, (2015-2026)¹¹, *The Lookout* (2021-2026)¹², *Border Birds* (2022-2025)¹³ realizzato con la sorella Bieke, per citarne alcune. *Jaywalking* è un caso di grande interesse perché sposta l'attenzione dall'immagine alla pratica della cattura dello schermo. L'autore del progetto, utilizzando le videocamere degli incroci stradali e rielaborandone il flusso video attraverso un algoritmo appositamente progettato, è in grado di rilevare quando un pedone attraversa la strada con il semaforo rosso e di scattare automaticamente un'immagine. Nell'esposizione, gli scatti sono affissi in un'enorme composizione a griglia sulla parete (*Jaywalking Frames*, 2018-2026), e vi è una postazione dalla quale i visitatori, posti davanti ad uno schermo di grandi dimensioni, accedono alle immagini delle videocamere e possono scegliere se segnalare il trasgressore. Premendo un grande pulsante nella galleria, si realizza uno screenshot che viene inviato, tramite un'apposita mail, alla stazione di polizia più vicina. Con questa postazione, non a caso limitata a uno schermo e a un pulsante, l'artista rende visibile il processo di appropriazione dell'immagine e ne svela le implicazioni morali sottese. La semplicità dello screenshot – una pratica comune,

⁷ <https://archive.transmediale.de/content/life-a-users-manual>

⁸ <https://www.bitnik.org/c>

⁹ https://stanza.co.uk/stars_of_cctv/index_2.html

¹⁰ L'autore dichiara in una intervista online: «The uncertainty of how this surveillance technology has altered our society and understanding of landscape, the uncertainty of how we relate to and consume nature in the digital age. We are currently, as a civilisation, already standing in the middle of this No Man's Land» (Tsatsas 2018).

¹¹ <https://driesdepoorter.be/jaywalking/>

¹² <https://driesdepoorter.be/thelookout/>

¹³ <https://driesdepoorter.be/borderbirds/>

scontata, raramente problematizzata – sottende, a sua volta, una dinamica di controllo e di estrazione. L'installazione ragiona sulla partecipazione diffusa alle dinamiche del controllo (Li 2023), un elemento della società contemporanea ben colto da David Lyon: «l'esperienza che viviamo nel ventunesimo secolo è profondamente legata alla partecipazione di chi è sorvegliato. [...] non soltanto essere osservati ma anche osservare è diventato uno stile di vita» (Lyon 2020, p. 20). Lo screenshot è però caricato di senso: l'immagine diviene prova indiziaria di un'infrazione stradale e il gesto di premere il pulsante, nonostante l'anonimato, comporta una ricaduta reale nella vita dei soggetti osservati. Emerge così con forza il potenziale aggressivo dello sguardo delle CCTV, così come dello screenshot scattato e condiviso.

Come ultimo tassello di questo percorso, in un ideale zoom che si avvicina sempre di più al soggetto, prendiamo in considerazione un progetto che ha usato lo screenshot delle videocamere a circuito chiuso per riflettere sulle ricadute più personali del monitoraggio diffuso: *Self portrait from surveillance camera* (2018-) di Irene Fenara¹⁴.

La cattura e riconquista di Sé: *Self Portrait from Surveillance Camera*

Da diversi anni l'artista Irene Fenara si dedica al progetto *Self Portrait from Surveillance Camera*, nel quale si spoglia del suo strumento principe, la macchina fotografica, a favore di un dispositivo peculiare come le CCTV. Si tratta di una serie di autoritratti che immortalano l'artista in spazi pubblici – un parcheggio, una spiaggia, un parco giochi – e così via. In tutti gli scatti Fenara è ritratta a figura intera, in posizione frontale con sguardo in macchina; porta i capelli lunghi e indossa abiti scuri, come a segnare un elemento immutabile che contrasta con il passare degli anni del progetto, peraltro ancora in corso.

Al di là dell'apparente semplicità, gli screenshot che compongono questa serie hanno una genesi complessa e prevedono una forzatura dei dispositivi di controllo. Tuttavia, l'impiego delle videocamere di sorveglianza non è legato in questo caso a un vero e proprio hackeraggio, ma piuttosto ad un "glitch in the system", una falla nel sistema. Numerose videocamere di sorveglianza – in particolare per i sistemi a basso costo – sono programmate con una password generica anziché con una credenziale univoca, lasciando al proprietario la possibilità, e insieme la responsabilità, di impostare il codice di accesso. Quando l'acquirente non interviene, come per molti altri dispositivi, rimane attivo il codice di sicurezza predefinito del produttore (ad esempio 1234, 0000), rendendo vulnerabile l'accesso da remoto. Questa falla nel sistema permette di accedere al flusso di dati delle videocamere

¹⁴ <https://www.irenefenara.com/self-portrait-from-surveillance-camera>

immesso nella rete. Una volta individuata sulla rete una CCTV facilmente accessibile, l'artista la localizza nello spazio reale con una buona approssimazione e, analizzando il punto di vista dell'immagine, valuta se lo sguardo della CCTV sporge verso spazi pubblici o semi-pubblici, come le strade e i marciapiedi. Ricordiamo che alle videocamere a circuito chiuso private non sarebbe consentito intercettare e registrare il flusso del reale oltre gli stretti confini della proprietà privata dell'acquirente; tale azione si configura come un illecito che lede la privacy di eventuali soggetti coinvolti.

Per "scattare" il proprio autoritratto, l'artista deve fisicamente raggiungere la videocamera intercettata in rete, entrare nel suo campo visivo e prendere posizione nello spazio che essa inquadra. A partire da questo momento, dispone di 24 ore per reintrodursi nel flusso delle immagini registrate dalla videocamera privata, screenshottare le immagini che la ritraggono e, successivamente, materializzarle con la stampa.

L'articolata progettazione dello scatto è nettamente in controtendenza rispetto alla più diffusa pratica contemporanea di autoconfigurazione, il selfie, per molti aspetti: per la gestualità dello scatto, il device, il tipo di inquadratura tendenzialmente a campo medio, per l'idea amatoriale e immediata sovente associata a questo genere fotografico e, soprattutto, per l'impossibilità di vedersi e posizionarsi durante lo scatto. Negli screenshot di Fenara prende forma una pratica autoritrattistica automatizzata (Villa 2024) che sembra per certi aspetti limitare o negare l'autorialità del selfie, problematizzando al contempo la violenza delle pratiche di controllo. In questa prospettiva, *Self Portrait from Surveillance Camera* rivela elementi in comune con il progetto di Jill Magid, *Evidence Locker* (2004), un'inedita performance che intreccia la riflessione sulla sorveglianza con le forme dell'autoconfigurazione digitale, basandosi, anche in questo caso, su materiali video provenienti dalle CCTV (Toschi 2025). Nell'intervento, Magid concepisce la città di Liverpool come un enorme palcoscenico in cui ambientare il racconto di sé, esponendosi allo sguardo delle duecentoquarantadue videocamere sparse negli spazi comuni. (Finn 2012; Krause 2018; Falkenhainer 2019)

Lo scatto proveniente dalla CCTV ha la freddezza e la distanza dello sguardo meccanico che non si mobilita in relazione al soggetto da inquadrare, è completamente indifferente all'umano e probabilmente produce un'immagine che non sarà vista da nessuno. L'automazione libera il soggetto dallo sguardo altrui e perfino dal proprio¹⁵. Lo screenshot inserito in questo processo artistico, per un verso replica

¹⁵ L'idea di liberazione dallo sguardo altrui proprio e delle CCTV la mutuo da Tatu Gustafsson, che realizza un progetto simile a quello di Irene Fenara. Nel suo *Weather Camera Self-Portraits*, (2012-) ha realizzato circa 200 autoritratti utilizzando le videocamere di sorveglianza sparse sul territorio

l'onnipresente mediazione della realtà promossa dai sistemi di sorveglianza, per un altro ne libera le potenzialità. Notiamo che l'operazione tecnica della cattura dello schermo è anch'essa ampiamente automatizzata e le scelte del soggetto si limitano alla selezione del momento e al gesto dello scatto. In altri termini, lo screenshot, con la sua leggerezza e automazione, maschera il potenziale predatorio insito nella pratica di acquisizione.

Al tempo stesso, la cattura dello schermo dai video delle videocamere di sorveglianza è un atto che reclama una precisa riappropriazione dell'immagine di sé, e consente all'artista sia di esercitare un potere decisionale rispetto alle rappresentazioni da trattenere o scartare, sia di riconquistare alla visibilità pubblica immagini dedicate a pochi. Come in altri interventi artistici sulle CCTV, lo screenshot si configura come una liberazione da un sistema appositamente creato per assegnare a pochi un potenziale visivo. Non a caso, come ci ricorda la dicitura *close-circuit television*, il segnale e la trasmissione di dati dovrebbero rimanere strettamente privati e interni a un circuito, ovvero destinati a uno specifico pubblico osservante. Lo screenshot di *Self Portrait from Surveillance Camera* recupera un'immagine personale e la rimette in circolo, sollecitando una risposta nel pubblico, secondo la logica che ci segnalano Susan Flynn e Antonia Mackay: «Artists, both of sousveillance and surveillance, attempt to problematise surveillance and show how to regain control of our own personal epistemologies» (Flinn & Mackay 2017, p. 259).

Giocando su questa messa in scacco di pubblico e privato, il progetto di Fenara mette in discussione anche l'interpretazione consueta dello screenshot. Tenzialmente, si associa la cattura dello schermo all'idea di un frammento di immagine o di comunicazione appartenente alla sfera privata che viene reso pubblico e visibile a molti, implicando spesso una transizione percepita come negativa o, quanto meno, inappropriata (Corry 2021; Zurovac 2023). Ben diverso è invece il caso in oggetto, il gesto compiuto dall'artista, pur mantenendo la medesima traiettoria privato-pubblico, rimarca un utilizzo inappropriato delle CCTV, spesso private ma direzionate verso spazi pubblici. La registrazione, ancorché privata, emerge in tutto il suo potenziale predatorio, suscitando una serie di riflessioni sulla diffusione di tali tecnologie – sempre poco problematizzate – e sulla postura che, come (s)oggetti di questo sguardo macchinico, dovremmo reclamare. Non a caso, la stessa Fenara dichiara: «Per la necessità di esperire fisicamente questi luoghi vissuti da me fino ad ora solo virtualmente, ho spostato il mio corpo dal mio studio al luogo ripreso, mettendo in movimento un processo di appropriazione dell'immagine, mia di diritto, poiché identificabile la mia figura» (Zanchi 2019 online).

finlandese per esplorare una forma di autoconfigurazione liberata dal controllo artistico. (Gustafsson 2024)

Ritornano alla mente le parole di Nicolas Bourriaud sul ruolo dell'arte e degli artisti nella cultura della postproduzione: «A legal battle is underway that places artists at the forefront: no sign must remain inert, no image must remain untouchable. Art represents a counterpower. Not that the task of artists consists in denouncing, mobilizing, or protesting: all art is engaged, whatever its nature and its goals» (Bourriaud 2002, p. 93).

L'estrazione dal flusso di registrazione delle CCTV evoca anche il tentativo di strappare qualcosa che invece è collocato in un flusso in costante movimento, qualcosa che sfugge al nostro controllo, alla nostra capacità di presa del reale. In questa chiave, lo screenshot, un fermoimmagine statico rispetto al flusso incessante e al potenziale onnivoro che le videocamere di sorveglianza espletano con i loro occhi spalancati 24/7, è di per sé una controproposta vigorosa che catalizza l'attenzione ed esercita una forma di resilienza. Possiamo addirittura parlare di una vera e propria forza, in quanto lo screenshot fissa in modo indelebile un attimo all'interno di un flusso infinito e, al contempo, drasticamente effimero. Le registrazioni delle CCTV, inghiottendo se stesse, svaniscono ogni 24 ore. Si tratta dunque di una resistenza al flusso della registrazione, alla transitorietà dell'immagine dematerializzata e, più in generale, alle pratiche di sorveglianza. La medesima artista dichiara: «Mi piace questa idea di salvare l'immagine da una sparizione quasi certa. In questo si avvicina molto, forse, anche al fare fotografia tradizionale. Non vado a scegliere esattamente una porzione di spazio, ma vado a scegliere una porzione di tempo» (Medde 2022-2023, online). Gli screenshot si trasformano in tasselli di memoria della performance identitaria dell'artista.

Se Irene Fenara scardina il tempo dei dispositivi di controllo, la scelta della replica sempre uguale di sé negli autoritratti, così come nella serialità del progetto, sembra aprire uno spazio di riflessione sulla compulsione alla comunicazione di sé e sulla nostra identità digitale, che vive dell'accumulo di dati, delle immagini, delle informazioni personali. Nella prospettiva dell'autoconfigurazione, gli screenshot ricollocati nella serie fotografica sembrano avanzare una critica ai processi di esternalizzazione culturale dell'identità innescati dai media e dalle dinamiche della dataveillance. È messa in questione la pressante spinta, in termini di coerenza, intelligibilità e riconoscibilità del soggetto (Cover 2015), promossa dalla performance digitale del sé e, ancor più, dalla profilazione volta a incasellare il soggetto in specifici target e categorie. Ancora una volta, l'artista fa affiorare una tensione e, al contempo, ne disinnesca gli effetti. Nell'esposizione fotografica, gli screenshot della serie *Self Portrait from Surveillance Camera* sono disposti a parete, stampati in formati diversi. In tutti gli scatti, la figura intera dell'artista ha la medesima altezza; in altre parole, il

corpo diventa la misura di riferimento per la stampa delle immagini¹⁶. Attraverso un ulteriore sforzo di controllo sulla forma dello screenshot, la configurazione di sé oppone una resistenza tangibile e materiale al suo doppio digitale.

Self Portrait from Surveillance Camera facendo convergere la resistenza attiva al monitoraggio e la rivendicazione della propria immagine, piega l'occhio meccanico delle CCTV al proprio servizio e, beffandosi delle falle del sistema di controllo, ridefinisce la pratica dello screenshot nell'ambito della Surveillance Art. Ogni cattura dello schermo diviene una liberazione, una riconquista del tempo, un frammento di memoria a misura d'uomo/di donna, che sfida i dispositivi di sorveglianza.

[Il contributo è parte del PRIN 2022 - progetto 2022LFR494_001, The Technological Mediation of the Human. Faces and Gestures in the Forms of Digital Self-Representation]

L'autrice

Deborah Toschi è professoressa associata di Cinema, Fotografia, Televisione e Media Digitali presso l'Università degli Studi dell'Insubria (Como) e componente del centro di ricerca *Self Media Lab*. *Scritture, Performance, Tecnologie del Sé* (Università degli Studi di Pavia) dedicato allo studio delle forme autoritrattistiche contemporanee. Ha condotto ricerche sul cinema italiano, la rappresentazione femminile e l'immaginario medico-scientifico nella cultura visuale contemporanea (*Il corpo nello spettro. Visualizzazioni somatiche e medical imaging* (2024 con Lorenzo Donghi) e le sue attuali ricerche sono dedicate al postfotografico, al tracciamento e alla Surveillance Art.

deborah.toschi@uninsubria.it
<https://orcid.org/0000-0001-6362-496X>

Riferimenti bibliografici

Allen, M 2016, 'Representing computer-aided design: Screenshots and the interactive computer circa 1960', *Perspectives on Science*, vol. 24, no. 6, pp. 637-668.

Ball, K, Haggerty, K & Lyon, D (eds.) 2012, *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Routledge, London and New York.

Bell, A & Traub, CH (eds.) 2015, *Vision Anew. The Lens and Screen Arts*, University of California Press, Oakland.

¹⁶ Come dichiarato in occasione dell'Artist Talk nella Conference *Surveillance and Control in Italian Audiovisual Culture* (IULM University, Milano, 30-31 ottobre 2025)

Bourriaud, N 2002, *Postproduction Culture as Screenplay: How Arts Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, New York.

Brighenti, AM 2010, 'Artveillance. At the crossroads of art and surveillance', *Surveillance & Society*, vol. 7, no. 2, pp. 175-186. Available from: Surveillance & Society.[30 November 2025]

Cesaro, L 2022, *Geografie del controllo nella scena audiovisiva contemporanea*, Bulzoni, Roma.

Cook, S & Ghidini, M 2015, 'Internet art [net art]', *Grove Art Online*.
Available from: <https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.T2287852> [30 November 2025]

Corry, F 2021, 'Screenshot, save, share, shame: Making sense of new media through screenshots and public shame', *First Monday*, vol. 26, no. 4. Available from: firstmonday.org [30 November 2025]

Cover, R 2015, *Digital Identities. Creating and Communicating the Online Self*, The University of Western Australia, Crawley.

Frosh, P 2023, 'Screenshots and the Memory of Photography' in *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, eds W. Gerling, S. Möring & M. de Mutiis, Kulturverlag Kadmos, Berlin, pp. 173-190.

Falkenhainer, N 2019, *Media, Surveillance, and Affect. Narrating Feeling-States*, Routledge, Oxon-New York.

Finn, J 2012, 'Surveillance Studies and Visual Art. An Examination of Jill Magid's Evidence Locker', *Surveillance & Society*, vol. 10, no. 2, pp. 134-149. Available from: Surveillance & Society.[30 November 2025]

Flynn, S, & Mackay, A (eds.), 2017, *Spaces of Surveillance. States and Selves*, Palgrave MacMillan, Basingstock.

Gaboury, J 2021, *Image Objects: An Archaeology of Computer Graphic*, MIT Press, Cambridge.

Ghassemy, M & Pérez Lagos, C 2024, 'Le regard panoptique et l'artsurveillance: esthétique et politique du contournement', *Tic & Société*, vol. 18, no. 1, pp. 26-56.

Gustafsson, T 2024, *I on the Road. Weather Camera Self-Portraits (2012-2021)*, FW: Books, Amsterdam.

Haggerty, KD & Ericson, RV 2000, 'The Surveillant Assemblage', *The British Journal of Sociology*, vol. 51, no. 4, pp. 605-622.

Harding, JM 2018, *Performance, Transparency, and the Culture of Surveillance*, University of Michigan Press, Ann Arbor.

Hier, SP & Greenberg, J (eds.) 2007, *The Surveillance Studies Reader*, Open University Press-McGraw Hill, New York.

Krause, M 2018, 'Artistic Explorations of Securitised Architecture and Urban Space' in *Architecture and Control*, eds. A. Ring, H. Steiner & K. Veel, Brill Academic Pub, Leiden, pp. 128-156.

Inwood, O & Zappavigna, M 2024, 'The legitimization of screenshots as visual evidence in social media: YouTube videos spreading misinformation and disinformation', *Visual Communication*, no. 0, pp. 1-27. Available from: Sage Journals [30 November 2025]

Jordan, T 2017, 'A genealogy of hacking', *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 23, no. 5, pp. 528-544.
Available from: <https://doi.org/10.1177/1354856516640710> [30 November 2025]

- Krafft, P & Donovan, J 2020, 'Disinformation by design: The use of evidence collages and platform filtering in a media manipulation campaign', *Political Communication*, vol. 37, no. 2, pp. 194–214.
- Laczko, J 2021, *The Art of Hacking. Intersection between Hacker Culture and Visual Arts*, The Hungarian University of Fine Arts and Balatonfüred Városért Közalapítvány, Budapest.
- Levy, S 1984, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Anchor Press/Doubleday, New York.
- Li, Y 2023, 'Digital Age: Surveillance Culture under Artistic Intervention', *Advances in Journalism and Communication*, vol. 11, pp. 432-442. Available from: <https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=130016> [30 November 2025]
- Lovink, G 2002, *Dark Fiber. Tracking Critical Internet Culture*, The MIT Press, Cambridge.
- Lyon, D 2002, *La società sorvegliata. Tecnologie di controllo della vita quotidiana*, Feltrinelli, Milano.
- Lyon, D 2002, *Surveillance Studies. An Overview*, Polity Press, Cambridge.
- Lyon, D 2020, *La cultura della sorveglianza. Come la società del controllo ci ha reso tutti controllori*, Luiss University Press, Roma.
- McGrath, J & Sweeny, RJ 2010, 'Editorial: Surveillance, Performance and New Media', *Surveillance & Society*, vol. 7, no. 2, pp 90–93. Available from: *Surveillance & Society*. [30 November 2025]
- Medde, E 2022-2023, 'Io, noi, voi. Pratiche autobiografiche di rappresentazione nel lavoro di Irene Fenara, Karim El Maktafi, Silvia Rossi', *Prospettive*, no. 359. Available from: <https://flash---art.it/article/irene-fenara-karim-el-maktafi-silvia-rosi/> [30 November 2025]
- Monaham, T 2018, 'Ways of being seen: surveillance art and the interpellation of viewing subjects', *Cultural Studies*, vol. 32, no. 4, pp. 560-581.
- Monaham, T & Murakami Wood D (eds.) 2018, *Surveillance Studies. A Reader*, Oxford University Press, Oxford.
- Morrison, E 2016, *Discipline and Desire. Surveillance Technologies in Performance*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Petersen, JK 2013, *Introduction to Surveillance Studies*, CRC Press, New York.
- Raley, R 2009 *Tactical Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Rubinstein, D, Golding, J & Fisher, A (eds.) 2013, *On the Verge of Photography. Imaging beyond Representation*, ARTicle Press, Birmingham.
- Staples, WG 2000, *Everyday Surveillance. Vigilance and Visibility in Postmodern Life*, Rowman & Littlefield Publisher, Lanham.
- Surveillance Camera Players 2006, *We Know You Are Watching: Surveillance Camera Players 1996-2006*, Factory School, San Diego.
- Toschi, D 2025, 'Attraversamenti, spazio pubblico e CCTV. Surveillance Art e resilienza femminile', in *Viandanze. Donne in viaggio e in movimento nel cinema e negli audiovisivi*, a cura di G. Lavarone, F. Polato, ETS, Pisa, pp. 275-286.
- Tsatsas, L 2018, 'Our civilisation is standing in the middle of this No Man's Land', *Fisheye Magazine*. Available from: <https://fisheyemagazine.fr/en/article/our-civilisation-is-standing-in-the-middle-of-this-no-mans-land/> [30 November 2025]
- Villa, F 2024, 'Desiderio e abnegazione da automatismo. Dispositivi, immagini, soggetti', *Visual Culture Studies*, no. 6-7, pp. 19-35.

Zanchi, M 2019, 'Immagini della sorveglianza', *Doppiozero*. Available from: www.doppiozero.com [30 November 2025]

Zurovac, E 2023, *Screenshot Society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*, Franco Angeli, Milano.

